

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi dan internet dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan mendasar dalam cara manusia membangun dan memaknai interaksi sosial. Internet yang pada awalnya berfungsi sebagai sarana pencarian informasi dan komunikasi dasar kini berkembang menjadi ruang sosial digital yang kompleks, dinamis, dan partisipatif. Perkembangan ini didorong oleh meningkatnya penetrasi perangkat digital serta kemudahan akses jaringan internet di berbagai lapisan masyarakat. Akibatnya, ruang digital tidak lagi berada di luar kehidupan sosial manusia, melainkan menjadi bagian integral dari aktivitas sehari-hari, termasuk dalam pembentukan relasi sosial dan ekspresi identitas sosial (A. P. J. I. Indonesia, 2023).

Salah satu ruang sosial digital yang sangat aktif dan populer di Indonesia adalah permainan daring *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)*. *MLBB* merupakan permainan bergenre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang mempertemukan pemain dari berbagai latar belakang sosial dan budaya dalam interaksi waktu nyata. Permainan ini menuntut koordinasi cepat, kerja sama tim, serta komunikasi intens antarpemain selama pertandingan berlangsung. Fitur *chat* dalam *MLBB* tidak hanya digunakan untuk menyampaikan strategi permainan, tetapi juga menjadi ruang munculnya konflik verbal, ejekan, serta penggunaan identitas sosial seperti suku dan nasionalitas sebagai alat penilaian dan provokasi antarpemain (Moonton, 2023). Pemilihan *Mobile Legends: Bang Bang* sebagai objek penelitian dalam studi ini tidak semata-mata didasarkan pada tingkat popularitasnya, melainkan pada karakteristik struktural komunikasinya yang relevan dengan fokus analisis wacana. Sebagai permainan bergenre *MOBA*, *MLBB* menuntut koordinasi tim secara simultan dan intens dalam waktu nyata melalui fitur *chat* yang aktif selama pertandingan berlangsung. Struktur permainan ini mendorong terjadinya evaluasi performa, atribusi kesalahan, serta negosiasi peran secara langsung di bawah tekanan kompetitif, sehingga identitas sosial seperti suku dan nasionalitas lebih potensial dimobilisasi sebagai perangkat evaluatif dan simbolik dalam interaksi pemain. Berbeda dengan beberapa permainan daring lain yang lebih berorientasi pada mekanisme *survival individual* atau komunikasi yang tidak selalu berbasis kerja sama tim yang simultan, *MLBB* secara sistematis memfasilitasi komunikasi kolektif yang berkelanjutan. Selain itu, ekosistem kompetitif internasional *MLBB* melalui turnamen seperti *M-Series*

mempertemukan pemain dari berbagai negara, sehingga dimensi nasionalitas menjadi lebih eksplisit dalam percakapan dan praktik komunikasi in-game. Oleh karena itu, MLBB dipilih sebagai konteks yang secara empiris dan metodologis relevan untuk menganalisis konstruksi wacana identitas sosial dalam ruang sosial digital kompetitif.

Permainan daring seperti *MLBB* tidak lagi dapat dipahami semata sebagai aktivitas hiburan individual. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, permainan daring telah bertransformasi menjadi ruang sosial virtual yang mempertemukan individu dalam interaksi yang berulang dan intens. Dalam ruang ini, pemain membangun relasi sosial, membentuk solidaritas kelompok, serta mengembangkan norma dan budaya komunikasi tersendiri melalui fitur *chat* dan *voice chat* (Kowert & Oldmeadow, 2015). Dengan demikian, permainan daring dapat dipahami sebagai ruang sosial yang sarat dengan praktik komunikasi dan makna sosial.

Karakter kompetitif dalam permainan daring multipemain turut memengaruhi pola komunikasi antarpemain. Tekanan untuk memenangkan pertandingan, sistem peringkat, serta konsekuensi kekalahan sering kali memicu emosi negatif seperti frustrasi dan kemarahan. Emosi tersebut kemudian diekspresikan melalui bahasa yang cenderung agresif dan konfrontatif. Dalam situasi ini, *chat* tidak hanya berfungsi sebagai alat koordinasi teknis, tetapi juga menjadi saluran pelampiasan emosi, sehingga komunikasi in-game berkembang menjadi arena konflik simbolik (Kordyaka et al., 2020).

Kajian internasional menunjukkan bahwa pelecehan verbal merupakan fenomena yang jamak terjadi dalam permainan daring. Laporan *Anti-Defamation League* tahun 2022 mencatat bahwa lebih dari 76 persen pemain permainan daring pernah mengalami pelecehan verbal, termasuk ujaran kebencian berbasis ras, etnis, dan identitas sosial lainnya (League, 2022). Temuan ini menegaskan bahwa komunikasi dalam permainan daring tidak bersifat netral, melainkan merefleksikan struktur sosial, prasangka, dan ketimpangan relasi kuasa yang lebih luas.

Di Indonesia, praktik ujaran bermuatan identitas sosial di ruang digital menunjukkan kecenderungan meningkat. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia mencatat bahwa jutaan konten negatif, termasuk ujaran kebencian dan diskriminasi berbasis identitas, ditangani setiap tahunnya. Fenomena ini tidak hanya terjadi di media sosial, tetapi juga merambah ke ruang hiburan digital seperti permainan daring yang relatif minim pengawasan sosial formal (K. K. dan I. R. Indonesia, 2023). Tingginya intensitas komunikasi digital di Indonesia

tidak terlepas dari besarnya jumlah pengguna internet. Survei Internet Indonesia 2023 menunjukkan bahwa lebih dari 215 juta penduduk Indonesia telah terhubung dengan internet, dengan tingkat penetrasi sekitar 78 persen dari total populasi (A. P. J. I. Indonesia, 2023). Kondisi ini memperkuat posisi ruang digital sebagai bagian integral dari kehidupan sosial masyarakat Indonesia, sehingga praktik komunikasi yang berlangsung di dalamnya memiliki dampak sosial yang signifikan.

Dalam ruang digital tersebut, identitas sosial memainkan peran penting dalam proses interaksi. Identitas sosial merujuk pada bagian dari konsep diri individu yang terbentuk melalui keanggotaannya dalam kelompok sosial tertentu, seperti suku dan bangsa. *Teori Identitas Sosial* menjelaskan bahwa individu cenderung mengategorikan diri dan orang lain ke dalam kelompok sosial, yang kemudian memengaruhi cara berpikir, bersikap, dan berinteraksi (McLeod, 2019). Identitas sosial dengan demikian dipahami sebagai konstruksi sosial yang dimediasi oleh praktik komunikasi. Dalam komunikasi bermediasi komputer (*computer-mediated communication*), identitas sosial tidak direpresentasikan melalui kehadiran fisik, melainkan melalui praktik kebahasaan. Pilihan leksikal, gaya bahasa, serta strategi diskursif menjadi sarana utama dalam membangun dan menegaskan identitas sosial. Bahasa dalam ruang digital tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian pesan, tetapi juga sebagai praktik sosial yang merefleksikan nilai, ideologi, dan relasi kuasa yang hidup dalam masyarakat (Tagg, 2015).

Dalam *chat MLBB*, identitas sosial seperti suku dan nasionalitas kerap dimobilisasi sebagai sumber ejekan, provokasi, dan penilaian simbolik. Identitas tersebut tidak diposisikan sebagai kategori netral, melainkan digunakan untuk membangun batas simbolik antara kelompok “kami” dan “mereka”. Praktik ini menunjukkan bagaimana bahasa digunakan untuk membangun hierarki sosial serta legitimasi simbolik dalam interaksi permainan (Rahma et al., 2022). Penggunaan identitas sosial sebagai alat pelabelan negatif dapat berkembang menjadi bentuk dehumanisasi simbolik, yaitu praktik wacana yang merendahkan kelompok tertentu melalui penyematan citra negatif secara kolektif (Haslam & Loughnan, 2018). Apabila praktik kebahasaan ini berlangsung secara terus-menerus, maka akan terbentuk proses normalisasi, yaitu kondisi ketika ujaran bermuatan identitas dianggap wajar dalam interaksi permainan dan diterima sebagai bagian dari budaya komunikasi *in-game*.

Meskipun kajian mengenai komunikasi agresif dan ujaran kebencian dalam permainan daring telah banyak dilakukan, penelitian yang secara khusus mengkaji konstruksi identitas sosial berbasis suku dan nasionalitas dalam *chat Mobile Legends: Bang Bang*, khususnya dalam konteks pemain Indonesia, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana identitas sosial suku dan nasionalitas dikonstruksikan, direpresentasikan, dan dinormalisasi melalui praktik berbahasa dalam *chat* pemain *MLBB*. Untuk mengkaji permasalahan tersebut secara kritis, penelitian ini menggunakan pendekatan *Analisis Wacana Kritis* model Teun A. van Dijk yang menekankan keterkaitan antara struktur teks, kognisi sosial, dan konteks sosial (Haryatmoko, 2017).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, interaksi komunikasi dalam *Mobile Legends: Bang Bang* tidak hanya berfungsi sebagai sarana koordinasi permainan, tetapi juga menjadi ruang pembentukan makna sosial melalui praktik berbahasa. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana konstruksi wacana identitas sosial suku dan nasionalitas dalam *chat* pemain *Mobile Legends: Bang Bang* ditinjau melalui *Analisis Wacana Kritis* model Teun A. van Dijk?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana konstruksi wacana identitas sosial dibentuk melalui tuturan pemain dalam fitur *chat Mobile Legends: Bang Bang*. Penelitian ini secara khusus mengkaji bagaimana identitas sosial terutama yang berkaitan dengan suku dan nasionalitas direpresentasikan, diproduksi, dan dimaknai dalam interaksi antarpemain, dengan menggunakan pendekatan *Analisis Wacana Kritis* model Teun A. van Dijk yang menekankan hubungan antara struktur teks, kognisi sosial, dan konteks sosial permainan daring.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara akademis maupun praktis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang komunikasi digital dan analisis wacana kritis. Penelitian ini memperkaya literatur mengenai bagaimana identitas sosial dikonstruksikan melalui praktik bahasa dalam ruang digital interaktif, seperti *game* online, serta menunjukkan relevansi Analisis Wacana Kritis Teun A. van Dijk dalam mengkaji komunikasi non-media konvensional, khususnya percakapan *in-game*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi pemain, komunitas *game*, serta pengembang permainan daring dalam memahami dinamika komunikasi dan konstruksi identitas sosial yang terjadi di dalam fitur *chat*. Hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai rujukan dalam penyusunan kebijakan, pedoman etika komunikasi digital, serta program literasi digital yang mendorong interaksi yang lebih inklusif, sadar identitas sosial, dan beretika dalam lingkungan permainan daring.

1.5 Sistematika Bab

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pemahasan dapat terfokus langsung kepada pokok permasalahan dan tidak melebar ke arah masalah yang lain, maka peneliti membuat sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang penelitian yang menjelaskan konteks dan urgensi kajian mengenai konstruksi wacana identitas sosial dalam *chat* permainan daring *Mobile Legends: Bang Bang*. Selain itu, bab ini juga menguraikan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teoretis yang digunakan dalam penelitian, meliputi konsep komunikasi digital, identitas sosial, permainan daring, serta Analisis Wacana Kritis model Teun A. van Dijk.

Bab ini juga memuat penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran penelitian, serta posisi penelitian ini dalam kajian akademik yang telah ada.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, meliputi paradigma dan pendekatan penelitian kualitatif, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, unit analisis, teknik analisis data berdasarkan Analisis Wacana Kritis Teun A. van Dijk, serta teknik keabsahan data. Bab ini juga memaparkan waktu dan konteks penelitian sebagai bagian dari proses pengumpulan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil analisis data berupa temuan penelitian mengenai pola wacana identitas sosial dalam *chat* pemain *Mobile Legends: Bang Bang*. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan temuan pada dimensi teks, kognisi sosial, dan konteks sosial, serta mendialogkannya dengan teori dan penelitian terdahulu yang relevan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang merangkum hasil penelitian secara menyeluruh serta implikasi teoretis dan praktis dari temuan penelitian. Selain itu, bab ini juga memuat saran untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kajian komunikasi digital, *game* daring, dan wacana identitas sosial.