

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media baru yaitu teknologi komunikasi dan informasi yang kini semakin pesat membuat dunia yang terlihat luas menjadi terasa lebih kecil, sehingga seakan membuat tidak ada jarak lagi. Terlihat dari teknologi komunikasi yang paling sederhana seperti perangkat radio dan televisi, hingga internet dan telepon genggam dengan protokol aplikasi tanpa kabel. Teknologi komunikasi berkembang dengan sangat cepat dan membuat banyak orang yang tidak menyadarinya. Berkembangnya teknologi membuat banyak orang tidak dapat terlepas dari teknologi tersebut.

Menurut Prahastiwi Utari (2011 : 49), “Media sosial adalah sebuah media online dimana para pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi informasi, menciptakan konten isi yang ingin disampaikan kepada orang lain, memberi komentar terhadap masukan yang diterima dan seterusnya.”

Dalam dunia digital, permainan merupakan suatu hal yang telah berkembang. Permainan digital adalah salah satu bagian yang tidak dapat dilepaskan dari masyarakat pada saat ini. Kemajuan teknologi yang diberikan dapat memungkinkan permainan digital dapat di akses dengan mudah. Dapat dilihat dengan mudah dari masyarakat yang memiliki telepon genggam, yang dimana telepon genggam memiliki fitur “permainan” di dalamnya. Bertambah luas penggunaan internet di kalangan masyarakat, permainan digital mengambil bagian dalam pembangunan interaksi sosial di dalam masyarakat modern saat ini.

Game merupakan istilah yang berarti permainan, di dalam dunia teknologi informasi istilah ini digunakan untuk sarana hiburan yang

menggunakan perangkat elektronik. “Game adalah suatu system atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek di dalam game untuk tujuan tertentu” (Jasson ; 2009). Seiring berkembangnya kehidupan manusia ke arah modernitas, kebutuhan akan hiburan cukup diprioritaskan. Hal ini terlihat dari masyarakat yang meng-*install game online*.

Pada saat ini game sangat mengandalkan teknologi, dengan perkembangan perangkat *mobile* yang pesat. Contoh perkembangan perangkat *mobile* yang berbasis android memiliki minat yang tinggi. Pada zaman sekarang, game sudah memiliki nilai tersendiri, karena banyaknya masyarakat yang sudah kecaunduan oleh game.

Tingkat permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana – mana membuat kemajuan yang cukup besar dalam setiap pemproses, memori, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun terakhir ini. Sudah banyak beredar ponsel – ponsel cerdas yang mempunyai keunggulan di setiap masing – masing sisinya. Mulai dari kamera, prosesor, ram, layar dan ketipisan sebuah ponsel pintar. Namun, dari semua keunggulan itu peneliti melihat bahwa penggunaan ponsel pintar di Indonesia lebih condong memilih ponsel cerdas dengan keunggulan kamera dan prosesor. Hal ini merupakan sarana untuk memudahkan masyarakat beraktifitas seperti berselancar di media sosial dan gaming.

Game merupakan aktifitas terstruktur atau semiterstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik game yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktifitas ini digemari oleh banyak orang (Wahono, R.S. 2009).

Game online ialah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan dengan suatu perangkat yang digunakan terhubung dengan jaringan komputer. Game online juga dapat digunakan untuk bermain bersama, apabila

suatu pemain saling terhubung dengan pemain lain.

Dengan begitu, memungkinkan satu pemain dapat berkomunikasi dengan baik dalam membentuk permainan yang seru atau menyenangkan dan dapat berkirip pesan.

Game online berbasis MOBA (multiplayer online battle arena) sangatlah digemari oleh para pelajar dan orang dewasa. Dalam jenis game online ini mendorong para pemain dalam tim untuk saling bekerja sama agar tim lawan dapat dikalahkan, melalui strategi peperangan. Game online yang berbasis MOBA adalah mobile legends.



Gambar 1.1 Artikel OKETechno

Sumber : Amarullah 2020

Moonton Indonesia telah menyiapkan hadiah dan rangkaian acara untuk MLBB 515 eParty 2020 yang telah diadakan pada 11 April – 31 Mei 2020.

“Konsep yang diambil memang eParty atau online party keputusan ini kita ambil sesuai dengan arahan pemerintah untuk #DiRumahAja. Kami

percaya, di masa-masa ini sangat penting untuk tidak panik. MLBB hadir sebagai salah satu sarana hiburan bagi masyarakat Indonesia, dan tentu saja melalui MLBB 515 eParty 2020 ini kami mau mengajak masyarakat untuk tetap sehat, di rumah aja, dan tetap bersenang-senang bersama," jelas Aswin Atonie, Brand Director Moonton Indonesia.

Dari setiap game memiliki peraturan yang tidak sama untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game yang semakin menarik dan bervariasi. Salah satu fungsi game ialah menghilangkan stress atau rasa bosan maka tidak heran yang suka bermain game bukanlah anak kecil saja, melainkan orang dewasa juga memainkannya.

Tanpa disadari, game dapat membentuk pola hidup seseorang dalam kesehariannya. Terlihat dari sikap maupun perilaku mereka. Dan secara tidak sengaja orang yang bermain terlihat lebih menyendiri dan menutup diri mereka dari lingkungan luar atau rill. Karena waktu yang digunakan hanya bermain game online. Hal ini lebih sering terjadi kepada anak kecil, karena anak kecil lebih memilih hal yang membuat dirinya senang dan menghibur saja.

Banyaknya jenis dan basis game online yang ada, hal ini memiliki dampak yang positif dan negatif. Munculnya sikap sosial dan anti sosial pada sekarang ini sering dinilai akibat dari pengaruh game online. Sejak saat ini mulailah muncul berbagai penelitian mengenai dampak dari game online dan bagaimana komunikasi yang berlangsung sehingga permainan dapat berjalan dengan baik. Anak kecil yang bermain game online terus menerus, karena ingindilihat oleh teman – temannya karena dirinya dapat memenangkan game yang ada atau dapat dikatakan lebih jago dari yang lain.

Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan

kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi. (Febriyanto Pratama Putra, 2012).

Dalam memilih game online berbasis MOBA, karena game Mobile Legends sudah dikenal oleh berbagai kalangan bahkan setiap negara pasti mengetahui game online ini. Jalannya suatu game Mobile Legends sangatlah dipengaruhi oleh komunikasi yang berlangsung saat game telah dimulai. Dengan komunikasi yang baik, maka pihak tim dapat mengalahkan tim lawan.

Para pemain yang sudah profesional biasanya saling berkomunikasi saat mulainya *pick hero* atau pemilihan hero. Dengan begitu tim dapat menebak hero yang akan dipilih lawan, sehingga permainan yang akan berlangsung dapat dimenangkan. Sehingga komunikasi baik dapat mengalahkan berbagai tim yang ada. Biasanya anak-anak dan remaja yang relatif lebih mudah bersosialisasi. Mereka sering berkomunikasi dengan gayanya sendiri dan sehingga membentuk tim dengan mudah. Seperti profesional player yang ada. Disamping itu juga terkadang para pemainnya melakukan perilaku yang dianggap dapat memicu emosi tim lawan.

Suryanto, mengatakan bahwa “dampak positif bermain game online adalah cepat menyelesaikan permasalahan (Problem Solving) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah / level dalam bermain game online berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait problem solving yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran”.

Game Mobile Legends mendorong setiap pemain untuk mengalahkan lawan melalui skill hero yang mereka gunakan. Pemain juga belajar untuk memecahkan masalah, dengan mengetahui skill hero lawan dan juga bagaimana waktu yang tepat untuk mengalahkan lawan. Sehingga para pemain

dalam suatu tim memecahkan permasalahan dengan berkomunikasi untuk membentuk strategi yang tepat agar hero tim lawan dapat dikalahkan. Hal ini memberi pelajaran dalam setiap tim yang ada untuk mengetahui efektif atau tidaknya serangan yang telah dilakukan kepada pihak lawan. Hal ini seperti pemahaman komunikasi kelompok.

Game Mobile Legends merupakan permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel pada awalnya kemudian sudah dapat digunakan pada PC. Permainan ini akan berjalan saat adanya 2 tim yang saling merebutkan kemenangan dengan menghancurkan basis musuh yang ada. Setiap masing – masing hero memiliki skill yang berbeda dengan begitu haruslah setiap pemain belajar mengenai skill di setiap hero yang ada dalam game Mobile Legends. Dalam setiap hero memiliki skill istimewa masing – masing. Moonton adalah salah satu pengembang Game Mobile yang paling sukses dan populer di dunia. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah game yang memiliki 500 juta Install dan 75 juta pengguna aktif setiap bulannya di 135 negara, yang juga merupakan pionir dalam industri E-sports Asia Tenggara dimana banyak Gamer bertanding secara profesional dengan hadiah sampai dengan 10,000 USD.

Game yang sekarang menjadi tenar dikalangan pelajar yaitu game Mobile Legend. Bahkan sering diadakannya kompetisi dalam game ini. Bahkan dalam tahanan ASIAN Games 2018 yang diselenggarakan di Indonesia permainan jenis ini dipertandingkan.

Game Mobile Legends juga pada era sekarang ini, sudah memiliki berbagai tim yang terkenal sebagai perwakilan bagi setiap negara. Tim yang sudah terkenal sekarang ini telah menjadi PT (Perseroan Terbatas), dikarenakan harus membayar pajak untuk negara dan setiap pemain yang terdapat di dalam tim, sudah memiliki pendapat yang tetap. Sehingga bukan hanya sekedar tim saja, tetapi sudah menjadi PT (Perseroan Terbatas) di setiap tim yang sudah dikenal oleh masyarakat luas.

Perkembangan game Mobile Legends, sangatlah pesat. Terlihat diadakan lomba atau turnamen di setiap sekolah, kampus, kafe dan mall. Sehingga mendengar game Mobile Legends sudah tidak asing lagi bagi setiap kita. Jumlah

hadiah lomba di setiap tempat yang terlaksanakan tidaklah kecil, sehingga hal itu juga membuat menarik banyak pihak.

Namun, dengan gameplay yang mudah dan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami bagi para pemain yang baru mengenal MOBA membuat Mobile Legends Bang Bang menjadi lebih populer dan lebih diminati dibanding game MOBA lainnya. Game ini juga bukan lagi hanya untuk hiburan semata, sudah banyak kompetisi yang diadakan baik ditingkat nasional maupun internasional. Dalam bermain game ini, pemain Indonesia mempunyai pamor yang cukup baik, terlihat dari dominasi pemain Indonesia pada Leaderboard untuk Ranked Game. Moonton (pemilik Mobile Legends Bang Bang) membuat hero bernama “Gatot Kaca” sebagai penghargaan kepada pemain Indonesia.

Akhir – akhir ini sering peneliti temukan banyak masyarakat yang kecanduan game online, demi mengikuti jejak para profesional gamer yang mereka sukai. Dengan berbagai penelitian yang ada, hal yang menarik perhatian peneliti adalah Pola Komunikasi Kelompok Permainan Video Game Dalam Squad Game Mobile Legends (Tim Araxix).



Gambar 1.2 Logo Mobile Legends Sumber : Rifki 2020

Pada awal proses game Mobile Legends diperkenalkan kepada masyarakat, ada juga salah satu game yang memiliki ciri yang sedikit sama dengan game Mobile Legends, yaitu AOV (Arena Of Valor). Game AOV juga dengan berjalannya waktu sangat populer untuk masyarakat. Tetapi seiring berjalannya waktu game AOV sudah kurang diminati oleh masyarakat, melainkan game

Mobile Legends yang semakin dikenal oleh masyarakat luas. Game Mobile Legends ini adalah salah satu dari banyak permainan Android dan Apple yang banyak diminati khalayak.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana pola komunikasi kelompok dalam permainan video game pada squad Mobile Legends tim Araxix ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari terlalu luasnya ruang lingkup penelitian, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Pola komunikasi kelompok antar squad Araxix yang dilihat melalui bentuk interaksi dalam kelompok
2. Jumlah Squad yang diteliti adalah 1 kelompok terdiri dari 5 orang personil

1.4. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Pada fokus masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui bagaimana cara mempertahankan komunikasi kelompok pada squad Araxix game Mobile Legends.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan guna sebagai berikut :

- A. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat

bagi perkembangan pengetahuan utamanya dalam bidang komunikasi dan sebagai sumber referensi terhadap peneliti yang memiliki tema yang sama, terutama dalam bidang ilmu komunikasi.

B. Secara teoritis, penulis ingin menerapkan ilmu dan pengetahuan yang didapatkan selama perkuliahan berlangsung, dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran dalam pengembangan komunikasi, yang utamanya ialah pemahaman pola komunikasi kelompok.

C. Secara praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan guna bagi para pemain game Mobile Legends agar memiliki komunikasi yang baik dalam tim.
2. Hasil penelitian ini diharapkan agar berguna bagi masyarakat yang mencoba peluang sebagai pekerjaan dalam game Mobile Legends agar lebih memiliki hasil yang baik.

