

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era kontemporer ini, dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat, suatu permainan video *game* khususnya *game online* telah menjadi bentuk hiburan yang semakin populer, menarik jutaan pemain di seluruh dunia. Di antara beragam *game online* yang tersedia, Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) telah mendapatkan perhatian yang signifikan dan basis pemain yang besar. MLBB adalah *game multiplayer online battle arena* (MOBA) yang memungkinkan pemain membentuk tim dan bersaing satu sama lain dalam pertarungan waktu nyata (Tattakuna, 2016).

Video game telah menjadi bagian integral dari budaya karena kemajuan media audio-visual. Menurut Kroon (2010), elemen audio visual mencakup komponen suara dan visual. Misalnya, film bisu dianggap sebagai karya audio-visual karena menggabungkan musik live bersama citra visual selama presentasi publik. Industri yang bergerak di bidang penciptaan atau penyebaran audio visual meliputi film, televisi, home entertainment, video game, dan lain-lain (Kroon, 2010). Menurut Kirriemuir & McFarlane (2004), perkembangan mengenai penelitian akademik di dalam sebuah studi permainan digital dan

pembelajaran (*gaming and learning*) telah menjadi alat motivasi yang efektif untuk hal pembelajaran.

Menurut Caillois (dikutip dalam Henricks, 2011), bermain game melibatkan rasa isolasi, dimana pemain secara mental dan spasial terpisah dari rutinitas sehari-hari mereka, berada dalam "ruang dan waktu" tertentu yang unik untuk pengalaman bermain game. Pemisahan ruang dan waktu ini juga disoroti dalam teori permainan dan permainan lainnya. Salen dan Zimmerman (2004) mengamati bahwa game membentuk dimensi temporal dan spasialnya sendiri, berbeda dari realitas kehidupan sehari-hari. Akibatnya, game menghasilkan konstruksi ruang dan waktu yang berbeda dan terbatas untuk digunakan pemain.

Menurut Wittenbaum et al (2004) *knowledge sharing* mengacu pada pertukaran ide, strategi, dan pengetahuan terkait permainan di antara para pemain yang mana konsep ini sejalan dengan teori komunikasi interpersonal dari Nofrion (2014). Nofrion (2014) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah sebuah proses pertukaran ide, pesan, dan hubungan antarpribadi. Ini merupakan aspek fundamental dari keberadaan manusia, yang mencakup aktivitas-aktivitas penting. Komunikasi memungkinkan individu untuk mengenal diri mereka sendiri dengan orang lain, menjalin ikatan, memfasilitasi kolaborasi, memberikan pengaruh, berbagi pemikiran dan sudut pandang, dan berkontribusi pada pembentukan masyarakat dan budaya.

Berbagi informasi (*Information Sharing*) melibatkan pertukaran pengetahuan, strategi, dan wawasan di antara para pemain. Melalui berbagi

pengalaman, taktik, dan teknik permainan, pemain dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang permainan, meningkatkan kinerja mereka, dan menumbuhkan rasa kebersamaan (Yee, 2006). Motivasi, di sisi lain, berkaitan dengan faktor internal dan eksternal yang mendorong individu untuk memulai dan mempertahankan partisipasi mereka dalam aktivitas game.

Sementara pengaruh *knowledge sharing* terhadap motivasi pemain telah diakui dalam penelitian sebelumnya misalnya, (Smith et al., 2018; Johnson & Wang, 2019), masih diperlukan penelitian lebih lanjut yang secara khusus berfokus pada efek *knowledge sharing* dalam konteks Mobile Legends Bang-Bang. Memahami bagaimana *knowledge sharing* memengaruhi motivasi pemain dalam game khusus ini dapat memberikan wawasan berharga bagi pengembang game, peneliti, dan pemain itu sendiri.

Kerja sama, khususnya, menonjol sebagai aspek mendasar dari komunikasi intelektual dalam konteks game (Vorderer et al., 2016). Dalam "Mobile Legends: Bang-Bang", kerja sama sangat penting untuk kesuksesan tim, yang mengharuskan pemain mengoordinasikan tindakan mereka, saling mendukung, dan menyusun strategi bersama untuk mengatasi manuver lawan. Kerja sama yang efektif seringkali menjadi faktor pembeda antara kemenangan dan kekalahan, yang mengarah pada peningkatan kenikmatan dan kepuasan bagi para pemain.

Terlepas dari pengakuan pentingnya komunikasi interpersonal khususnya dalam kemampuan berbagi informasi dan kerja sama, penelitian

empiris yang menyelidiki pengaruh khusus mereka terhadap berbagi informasi dan kerjasama serta motivasi pemain untuk belajar menguasai game khususnya dalam ranah "Mobile Legends: Bang-Bang" tetap terbatas. Memahami bagaimana komunikasi intelektual dan kerja sama saling mempengaruhi dan memengaruhi pengalaman pemain dapat menawarkan wawasan berharga bagi pengembang game, peneliti, dan komunitas game.

Studi terbaru telah mengakui pentingnya *knowledge sharing* dalam konteks komunitas game online. Sebagai contoh, Smith et al. (2018) meneliti dampak komunitas permainan intelektual kompetitif pada pembelajaran, tantangan, dan kesenangan. Mereka menemukan bahwa keterlibatan intelektual melalui komunikasi dan kolaborasi antar pemain memberikan kontribusi positif bagi pengalaman bermain game mereka. Artinya ada pengaruh *knowledge sharing* dan *cooperation* terhadap pengalaman bermain *game*. Selain itu, Johnson dan Wang (2019) mengeksplorasi motivasi interaksi sosial penonton *sports*, menyoroti pentingnya komunikasi dalam konteks permainan kompetitif.

Dalam dunia game online, keinginan untuk meraih kemenangan dan keinginan untuk unggul di antara sesama pemain merupakan motivasi umum yang mendorong individu untuk terlibat dalam permainan kompetitif. Di antara beragam game online yang tersedia, MOBILE LEGENDS BANG-BANG (MLBB) telah muncul sebagai fenomena global, memikat jutaan pemain di seluruh dunia dengan gameplay strategis dan mekanisme berbasis tim.

Konsep *knowledge sharing* dan *cooperation* telah mendapatkan daya tarik yang signifikan dalam konteks game online, khususnya di MLBB, di mana kerja sama tim dan koordinasi strategis memainkan peran penting dalam mencapai kemenangan. Berbagi pengetahuan melibatkan pertukaran informasi, keterampilan, dan strategi antar pemain, memungkinkan mereka untuk secara kolektif meningkatkan permainan mereka dan memaksimalkan peluang keberhasilan mereka. Kerja sama, di sisi lain, menekankan upaya kolaboratif rekan satu tim untuk mencapai tujuan bersama, menumbuhkan rasa persahabatan dan tanggung jawab bersama .

Potensi pengaruh berbagi pengetahuan dan kerja sama terhadap motivasi berprestasi para pemain MLBB merupakan bidang yang semakin diminati oleh para peneliti dan penggemar game. Motivasi berprestasi, yang ditandai dengan keinginan untuk berjuang mencapai keunggulan dan mencapai penguasaan, merupakan faktor psikologis utama yang mendorong individu untuk mencari tantangan, bertahan dalam menghadapi rintangan, dan merasakan kepuasan atas pencapaiannya.

Penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi hubungan antara berbagi pengetahuan dan motivasi berprestasi di berbagai domain, termasuk pendidikan, perilaku organisasi, dan olahraga. Studi-studi ini menunjukkan bahwa berbagi pengetahuan dapat berdampak positif terhadap motivasi berprestasi dengan memberikan individu akses terhadap informasi berharga, meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep kompleks, dan menumbuhkan rasa pembelajaran kolektif (Mulyanto, 2013).

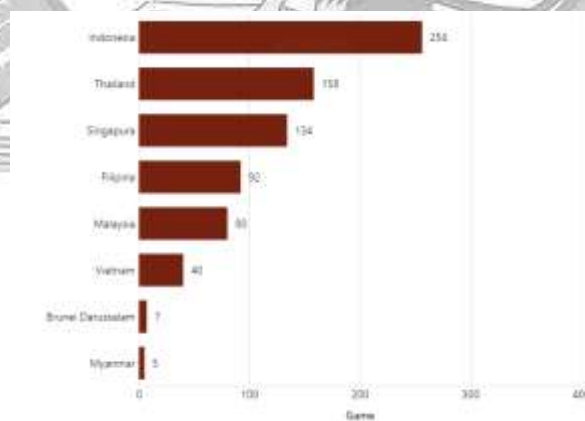
Dalam konteks game online, berbagi pengetahuan di antara para pemain MLBB dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti berbagi tips gameplay, mendiskusikan strategi, dan memberikan umpan balik mengenai performa individu. Pertukaran pengetahuan ini dapat memberdayakan pemain untuk meningkatkan keterampilan mereka, membuat keputusan yang tepat selama bermain game, dan pada akhirnya meningkatkan peluang mereka untuk meraih kemenangan.

Kerjasama dalam Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) tidak hanya menjadi aspek mendasar dari gameplay, tetapi juga memiliki dampak signifikan pada motivasi berprestasi para pemain (Winatha & Setiawan, 2020). Upaya kolaboratif rekan satu tim, yang ditandai oleh komunikasi efektif, tindakan yang tersinkronisasi, dan tanggung jawab bersama, dapat meningkatkan rasa pencapaian dan kepuasan yang diperoleh dari pencapaian tujuan kolektif.

Kerangka teori untuk memahami hubungan antara berbagi pengetahuan, kerjasama, dan motivasi berprestasi bersumber dari teori kognitif sosial (SCT) yang dikembangkan oleh Albert Bandura. SCT menekankan peran efikasi diri sebagai kunci penentu motivasi dan perilaku, yakni keyakinan akan kemampuan seseorang untuk sukses. Berbagi pengetahuan dan kerja sama dalam MLBB dapat berkontribusi pada pengembangan efikasi diri para pemain, memberikan mereka keterampilan, strategi, dan dukungan yang diperlukan untuk mencapai tujuan mereka.

Gamer profesional tidak hanya mencari keuntungan melalui kontrak dengan sponsor atau perusahaan, tetapi juga melalui kehadiran di media sosial seperti Instagram dan Youtube. Hal ini dilakukan untuk berbagi informasi seputar permainan daring, dan tentu saja, untuk mendapatkan keuntungan melalui fitur Google AdSense dan endorsement produk dengan permintaan tertentu. Para gamer profesional sering kali menjadi figur publik dengan ratusan ribu atau jutaan penggemar, meskipun pencapaian tersebut diperoleh dengan pengorbanan waktu, tenaga, dan materi (Johnson & Woodcock, 2019).

Indonesia, sebagai salah satu pasar industri game terbesar di dunia, terutama dalam kategori gim mobile, telah menjadi rumah bagi sejumlah besar pemain video game. Dengan 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun yang memainkan video game pada Januari 2022, Indonesia menempati posisi ketiga sebagai negara dengan jumlah pemain video game terbanyak di dunia (Kata Data, 2022). Gambar 1.1 menunjukkan gambaran pasar game online dunia.



Gambar 1.1 Market Game Online dunia

Sumber : Situs katadata.com

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki pengaruh berbagi informasi dan kerjasama antar pemain terhadap motivasi belajar di Mobile Legends: Bang Bang. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini akan mengumpulkan data empiris untuk mengevaluasi hubungan antara komunikasi intelektual, kapasitas untuk berbagi informasi, dan motivasi pemain untuk mempelajari semua aspek dalam permainan tersebut. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih dalam tentang peran komunikasi intelektual dalam game online dan memberikan implikasi praktis bagi pengembang game dalam merancang serta meningkatkan pengalaman pemain.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah komunikasi intelektual, khususnya dalam konteks komunikasi interpersonal saat berbagi informasi, dan kerjasama terhadap motivasi di antara pemain Mobile Legends: Bang Bang tidak hanya menjadi kebutuhan akademis yang mendesak, tetapi juga sangat terkait dengan meningkatnya fenomena E-Sports. E-Sports telah muncul sebagai bentuk hiburan kompetitif yang sah dan berpengaruh, dengan peningkatan pengakuan di panggung global. Dengan semakin berkembangnya popularitas E-Sports, urgensi untuk memahami perilaku pemain dalam game seperti Mobile Legends: Bang Bang semakin jelas.

Turnamen E-Sports menarik perhatian banyak penonton, menawarkan imbalan besar, dan membuka peluang karier bagi pemain profesional. Oleh

karena itu, optimalisasi pengalaman pemain dalam game ini menjadi krusial untuk membangun dan menjaga ekosistem E-Sports yang berkembang. Seiring dengan E-Sports merambah ke arus utama, ini juga mengubah pandangan tradisional tentang olahraga, menekankan bahwa kompetisi dan persahabatan dapat melampaui batasan fisik. Pergeseran ini menegaskan pentingnya mengidentifikasi dan mengatasi berbagai elemen keterlibatan dan motivasi pemain dalam konteks digital.

Meskipun pentingnya keterlibatan dan motivasi dalam game online diakui, penting untuk meneliti faktor-faktor spesifik yang berkontribusi pada aspek-aspek tersebut, terutama dalam konteks komunikasi intelektual. Meskipun komunikasi intelektual telah diakui sebagai elemen kunci dalam komunitas game online, penelitian yang komprehensif tentang pengaruhnya terhadap keterlibatan dan motivasi pemain di Mobile Legends Bang Bang masih terbatas (Wijaya & Paramita, 2019).

Sebagai respons terhadap kebutuhan ini, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan peran berbagi informasi dan kerjasama dalam memotivasi pemain untuk mempelajari fitur-fitur dalam Mobile Legends Bang Bang. Memahami dinamika dan mekanisme yang mendasarinya tidak hanya akan memberikan kontribusi pada pengetahuan akademis, tetapi juga memberikan implikasi praktis bagi pengembang game, pemain, dan komunitas game online secara keseluruhan.

1.3.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh *knowledge sharing* terhadap motivasi berprestasi pemain pada game online Mobile Legends: Bang-Bang?
2. Seberapa besar pengaruh *cooperation* terhadap motivasi berprestasi pemain pada game online Mobile Legends: Bang-Bang?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *knowldege sharing* terhadap motivasi berprestasi pemain pada game online Mobile Legends: Bang-Bang
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *cooperation* terhadap motivasi berprestasi pemain pada game online Mobile Legends: Bang-Bang

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini memberikan manfaat yang signifikan, antara lain:

1. Kontribusi Akademik:

Penelitian ini memiliki nilai tambah dalam literatur akademik dengan fokus pada pengujian pengaruh komunikasi intelektual terhadap keterlibatan dan motivasi pemain dalam Mobile Legends: Bang-Bang. Dengan menyajikan bukti empiris dan wawasan khusus terkait, penelitian ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika komunikasi di dalam komunitas game online. Temuan ini tidak hanya memperkaya literatur di bidang ilmu komunikasi, terutama pada domain game online dan pengalaman pemain, tetapi juga membuka ruang bagi penelitian lanjutan di bidang ini.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini memiliki implikasi praktis yang signifikan. Dengan memahami dampak komunikasi intelektual terhadap keterlibatan dan motivasi pemain, pemain game dapat menggunakan temuan ini untuk merancang strategi komunikasi yang lebih efektif dalam membangun komunitas yang aktif dan terlibat. Selain itu, pemain dan komunitas game online dapat mengambil manfaat dari wawasan ini untuk meningkatkan kolaborasi dan kepuasan dalam pengalaman bermain mereka. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti dalam menghubungkan pengetahuan akademik dengan praktik dalam konteks game online yang terus berkembang.

1.6. Batasan Penelitian

Batasan penelitian berisi tentang batasan pembahasan masalah terhadap penelitian yang dilakukan. Bagian ini bertujuan agar pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Terdapat beberapa permasalahan yang

ada pada penelitian ini, permasalahan tersebut dibatasi agar tidak menyimpang dan lebih terarah, yakni cakupan ruang lingkup yang di analisis hanya berdasarkan pada studi komunikasi yang mana informasi-informasi terkait yang disajikan berdasarkan lingkup komunikasi interpersonal. Batasan penelitian meliputi komunitas game online, khususnya *Mobile Legends: Bang-Bang*.

1.7. Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini memberikan ikhtisar tentang topik penelitian, menetapkan signifikansinya, dan menguraikan tujuan dan pertanyaan penelitian. Ini mencakup subbagian seperti latar belakang masalah, identifikasi masalah, pernyataan masalah, tujuan penelitian, dan signifikansi penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bagian kajian pustaka mengkaji secara kritis karya-karya ilmiah yang ada dan relevan dengan topik penelitian. Ini mengidentifikasi teori kunci, konsep, dan studi empiris yang menginformasikan penelitian, menyoroti kesenjangan, perdebatan, dan ketidakkonsistenan dalam literatur. Tinjauan literatur memperkuat alasan untuk penelitian dan memberikan landasan untuk desain dan analisis penelitian.

BAB III METODOLOGI

Bagian metodologi menjelaskan desain penelitian, metode pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Ini mencakup

subbagian seperti pendekatan penelitian (metode kuantitatif), prosedur pengambilan sampel, instrumen pengumpulan data, variabel dan ukuran, rencana analisis data, dan pertimbangan etis. Bagian ini memberikan penjelasan yang jelas dan dapat direplikasi tentang bagaimana penelitian dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil menyajikan temuan penelitian. Ini mencakup analisis data yang dikumpulkan, uji statistik (jika berlaku), dan penyajian tabel, gambar, atau bagan untuk menyampaikan hasil secara efektif. Hasilnya harus diatur secara logis, menangani setiap pertanyaan penelitian atau hipotesis secara terpisah. Kemudian Bagian diskusi menafsirkan dan mengontekstualisasikan temuan berdasarkan tujuan penelitian dan literatur yang relevan.

BAB V KESIMPULAN

Bagian kesimpulan merangkum temuan utama penelitian dan menyatakan kembali tujuan penelitian. Ini memperkuat pentingnya penelitian dan kontribusinya ke lapangan. Ini juga dapat menyoroti area untuk penyelidikan lebih lanjut atau menyarankan implikasi praktis berdasarkan temuan.