

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan semakin naiknya popularitas gadget atau ponsel pintar, para *game publisher* dan *game developer* saling berlomba untuk menciptakan *mobile game* terbaru yang dapat diterima oleh khalayak ramai karena mudah diakses oleh siapa saja dan dimana saja. Salah satunya adalah *Moonton Technology Co., Ltd*, yang merupakan anak perusahaan *ByteDance* yang juga menaungi TikTok (Liputan6.com, 2023). Pada tahun 2016, *Moonton Technology Co., Ltd* merilis sebuah *online mobile game* yang diberi nama *Mobile Legends : Bang Bang* (Moonton.com). Sejak dirilis, *Mobile Legends : Bang Bang* meraih kesuksesan dan popularitas di seluruh dunia, terutama di Asia Tenggara.

Pada tahun 2021, perwakilan *Moonton Technology Co.* Indonesia mempublikasi statistik *game* baik secara internasional maupun nasional. Keseluruhan pemain aktif di Asia Tenggara mencapai angka 70 juta pemain dengan hampir 50% di antaranya berasal dari Indonesia (Suara.com, 2021). Dari data tersebut juga dipaparkan bahwa 80% pemain *Mobile legends : Bang Bang* di Indonesia bergender pria dan 20% sisanya wanita (Suara.com, 2021). Dari data tersebut dapat dilihat bahwa *game* ini tidak hanya digemari oleh pria, namun juga oleh wanita, sehingga interaksi antar pemain tidak hanya berpusat pada salah satu jenis kelamin saja. Data tersebut juga dibagi menjadi empat segmentasi umur, dibawah 18 tahun sebanyak 24%, 18-22 tahun sebanyak 41%, 23-30 tahun

sebanyak 23% dan 31-40 tahun sebanyak 12% (Suara.com, 2021). Menjadikan *game* ini didominasi oleh para remaja yang beranjak dewasa.



Gambar 1.1 Statistik Jumlah Pemain Aktif *Mobile Legends* di Indonesia Tahun 2021

Mengambil konsep MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yaitu sebuah genre *video games* yang membutuhkan strategi *real - time* dimana kedua team yang berisi masing-masing lima pemain bersaing antara satu dengan lainnya dalam mempertahankan atau melindungi markas masing - masing dengan menghancurkan menara - menara team (Kumparan.com, 2022) . Dapat dikatakan bahwa *Mobile Legends : Bang Bang* ini adalah sebuah *game* yang sangat membutuhkan kerja sama dan komunikasi yang baik antar team untuk memenangkannya. Dalam membantu hal tersebut, *Moonton Technology Co., Ltd* sebagai developer pun mengadakan beberapa fitur - fitur yang dapat membantu para penggunanya untuk menemukan teman bermain dan berkomunikasi antara satu sama lain. Fitur - fitur tersebut di antaranya adalah ;

1. Chat global, yaitu seperti *group chat* besar yang terdapat di kiri bawah *homescreen mobile legends : bang bang* dimana pemain dapat mengirim

pesan kepada semua pemain yang sedang *online* / aktif di *game* saat itu (Blogsecond.com, 2021).

2. Chat pribadi, sama dengan fitur chat pribadi pada umumnya yang dapat ditemukan dalam aplikasi - aplikasi sosial media seperti *Instagram*, *Twitter* atau media komunikasi seperti *Whatsapp* (Zonagadget.co.id, 2023).
3. *Chat all*, yaitu fitur chat *in-game* yang dapat dikirim, diterima, dan dibaca oleh semua pemain baik dari team sendiri dan team lawan (Metaco.gg, 2018).
4. *Chat team*, yaitu chat *in - game* yang hanya dapat diakses oleh team sendiri, biasanya untuk memberikan informasi mengenai lawan atau menyusun strategi (Metaco.gg, 2018).
5. *Voice chat*, fitur ini digunakan untuk berbicara dengan teammate seperti halnya bertelepon (Metaco.gg, 2018).
6. *Affinity*, fitur yang dapat dilihat di setiap profil pemain *mobile legends* ini bertujuan untuk meningkatkan level keakraban dengan teman dengan cara bermain bersama atau saling mengirimkan skin sebagai hadiah (Lapagaming.com, 2024).
7. *Squad*, sesuai dengan namanya fitur ini merupakan grup dari pemain - pemain *Mobile Legends* yang terdiri dari sembilan orang. Biasanya digunakan untuk berkoordinasi saat bermain atau untuk turnamen (Kumpan.com, 2024).

Seiring berjalannya waktu, para pengguna *game Mobile Legends* : *Bang Bang* mulai menggunakan fitur - fitur tersebut lebih dari hanya sekedar untuk

mencari teman bermain, namun juga dijadikan sebagai wadah untuk menjalin hubungan yang lebih mendalam lagi dengan mencari pacar secara *virtual*. Terdapat istilah umum “-I lover” yang biasanya dapat ditemukan di chat global pada *game Mobile Legends : Bang Bang*. Umumnya, pesan tersebut memiliki arti bahwasanya pemain yang mengirim pesan “-I lover” tersebut sedang mencari pasangan untuk menjadi pacar sungguhan atau hanya untuk sekedar untuk mengisi *affinity : lover* di profilnya.

Hubungan romantis adalah hubungan yang didasari secara sukarela dengan melibatkan perasaan romantis seksual dengan harapan bahwa hubungan tersebut (Wood, 2016). Sebuah hubungan dapat disebutkan sebagai hubungan romantis apabila keromantisan yang ada dalam hubungan tersebut berjalan secara konsisten dan berkelanjutan, terdapat komitmen dan kedua belah pihak saling mengakui satu sama lain, serta ada ketertarikan diantara satu dan lainnya (Furman dkk., 1999).

Menurut Julia T. Woods (2016), terdapat tiga dimensi yang menjadi pondasi sebuah hubungan romantis. Dimensi tersebut terdiri dari *passion*, *commitment* dan *intimacy* yang memiliki kepentingannya sendiri, namun saling bergantung antara satu dan lainnya.

Terbentuk, terpelihara dan terpecahnya hubungan romantis sebagian besar didasari oleh komunikasi interpersonal (DeVito, 2016). Komunikasi interpersonal sendiri adalah tipe komunikasi yang biasanya terjadi diantara dua individu secara tatap muka (DeVito, 2016). Melalui komunikasi tersebut, memberikan seseorang kesempatan untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan kebutuhan sosialnya, seperti keinginan untuk diakui, diterima, pengembangan diri, dan kontribusi dalam

masyarakat (Wood, 2016). Dari penjelasan-penjelasan tersebut kita dapat menyimpulkan, bahwa komunikasi interpersonal sangat dibutuhkan dalam membangun hubungan romantis, bagaimana agar kita bisa diterima dan diakui oleh pasangan kita.

Selain komunikasi, dalam menjalin hubungan, terlebih lagi hubungan romantis atau percintaan, terjadi sebuah proses yang biasanya dikenal dengan proses penetrasi sosial. Altman & Taylor (1973), sebagai pencetus teori ini mengatakan penetrasi sosial adalah “proses ikatan hubungan dimana individu - individu bergerak dari komunikasi dangkal (*superficial*) menuju menuju komunikasi yang lebih intim (kompleks)”. Proses ini terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap orientasi, tahap pertukaran aktif afektif, tahap afektif, dan tahap pertukaran stabil (West & Turner, 2010). Kedalaman sebuah hubungan bergantung kepada interaksi antar individu, bagaimana pergerakan kedekatan antar kedua individu dalam menembus lapisan paling luar hingga ke dalam (Wood, 2016). Jika diaplikasikan pada hubungan percintaan yang dijalin melalui dunia nyata, biasanya tahap orientasi dimulai saat pertemuan pertama, lalu tahap aktif afektif terjadi pada pertemuan-pertemuan berikutnya, tahap afektif, dan tahap pertukaran stabil. Pada tahapan-tahapan ini, seseorang mulai untuk membuka dan memberikan informasi akan dirinya ke orang lain secara perlahan atau yang biasa disebut dengan *self disclosure* (DeVito, 2016). Pembukaan atau pengungkapan diri ini yang mendasari dari berkembangnya, pertahanan dan perbaikan serta pengakhiran dari sebuah hubungan (DeVito, 2016).

Baik hubungan pertemanan dan romantis yang terjalin di *Game Mobile Legends* : *Bang Bang* ini dijalin tanpa adanya tatap muka terlebih dahulu sebelumnya atau secara *virtual*. Pacaran secara *virtual* merupakan salah satu upaya untuk mendapatkan pasangan secara maya melalui internet. Awalnya pacaran *virtual* atau *online dating* ini hanya berpusat atau dapat dicari melalui aplikasi *dating* atau *website*. Namun seiring perkembangan zaman, orang-orang mulai menggunakan platform lainnya, seperti sosial media dan *game* untuk mencari pasangan.

Salah satu contoh dari hubungan romantis yang terjalin dan diwadahi oleh *Mobile Legends* : *Bang Bang* adalah pasangan suami istri Silvia Mega Fania dan Dede Supriyatna yang pernah diwawancarai oleh program televisi *Rumpi No Secret* pada hari kamis tanggal 4/7/2019 (Tribunnews, 2019). Berkenalan melalui *Game Mobile Legends* : *Bang Bang*, pasangan ini berpacaran selama dua tahun hingga akhirnya memutuskan untuk menjalin tali kasih pernikahan. Selama berpacaran, mereka mengaku jarang *nge-date* keluar seperti pasangan pada umumnya dan lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan bermain *game* berdua. Selain itu, dibandingkan memberikan coklat ataupun bunga, Dede sebagai pacar kerap memberikan skin hero *Mobile Legends* dan Silvia juga mengakui lebih senang jika pacaran melalui *Mobile Legends*. Meskipun bagi orang awam gaya pacaran mereka terlihat tidak romantis, tetapi bagi mereka, mereka juga bisa tetap romantis saat sedang mabar (main bareng). Contohnya adalah ketika Dede menggunakan *role tank* yaitu jenis *hero* yang kuat dan biasanya menjadi tameng pemain lain, sedangkan Silvia menjadi *mage* dan selalu diikuti oleh Dede di sepanjang *game*.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam menjalin hubungan romantis, tentunya terjadi tahapan atau proses yang menjembatani kedua individu yang awalnya tidak mengenal satu sama lain menjadi lebih intim, baik keintiman secara fisik maupun emosional. Di dunia nyata, proses ini terjadi melalui perilaku verbal, seperti kata – kata yang digunakan saat berbicara ataupun bertukar pesan dan non verbal melalui gestur tubuh, intonasi saat berbicara, ekspresi wajah dan sebagainya.

Umumnya hubungan romantis yang dibangun di dunia nyata dibangun dengan saling bertukar pesan, bertelfonan dan pergi ngedate. Dari kegiatan – kegiatan tersebut, kedua individu dapat saling membuka diri dan mengenal satu sama lain. Berbeda dengan hubungan yang dimulai secara *virtual* yang serba terbatas, meskipun zaman sudah semakin canggih dengan kehadiran fitur *videocall* namun tetap saja terdapat gangguan seperti sinyal yang jelek dan terasa berbeda dengan bertatap muka secara langsung.

Penelitian sejenis ini sudah pernah dilakukan oleh “Proses Penetrasi Sosial Antar Pemain Pada *Game Mobile Legends*” (Permassanty & Irawan, 2018) yang membahas proses penetrasi sosial para pemain untuk menjelaskan bagaimana perkembangan hubungan interpersonal antar pemain *Mobile Legends* dengan melihat tahapannya melalui tiga faktor yang mempengaruhi peningkatan hubungan, yaitu sikap percaya, sikap mendukung, dan sikap terbuka. Adapun pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivis. Perbedaan yang menonjol diantara penelitian ini dan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti adalah subjek penelitian. Pada penelitian yang

dilakukan oleh Irawan dan Permassanty ini, difokuskannya bahasan kepada hubungan pertemanan para pemain tanpa adanya aspek romantis.

Selanjutnya penelitian serupa dengan judul “*Self-Disclosure in Finding Dating Partners among Users of Online Game Application*” yang dilakukan (Murdiani dkk., 2021). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui proses pengungkapan diri “*self disclosure*” yang dilakukan oleh pemain *game online* HAGO dalam mencari pasangan romantis. Adapun metode yang digunakan antara lain yaitu penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Hasil yang didapatkan melalui penelitian ini menunjukkan bahwasanya proses pengungkapan diri yang dilakukan oleh informan sudah selaras dengan tahapan dalam teori penetrasi sosial. Informan secara berurutan melalui tahap keterbukaan diri mulai dari tahap orientasi sampai tahap pertukaran stabil. Perbedaan yang paling menonjol antara penelitian ini dan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti adalah objeknya, yaitu HAGO.

Selanjutnya penelitian serupa dengan judul “*Self-Disclosure Pada Game Online Mobile Legends Dalam Komunikasi Interpersonal Untuk Mendapat Pasangan Virtual Penggunanya*” (Azizah dkk., 2024) yang sama – sama membahas proses pengungkapan diri yang dilakukan oleh para pengguna *game* tersebut untuk mencari pasangan *virtual*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi, yang diadopsi dari metodologi etnografi yang biasanya digunakan untuk mengkaji budaya dan komunitas melalui komunikasi yang dimediasi oleh computer (CMC).

1.3 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang penelitian, maka dirumuskan rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

- Bagaimana proses perkembangan hubungan pasangan yang menjalin hubungan romantis melalui *Mobile Legends : Bang Bang*?
- Bagaimana gaya pacaran hubungan pasangan yang menjalin hubungan romantis melalui *Mobile Legends : Bang Bang*?
- Apa hambatan yang dialami dalam perkembangan hubungan pasangan yang menjalin hubungan romantis melalui *Mobile Legends : Bang Bang*?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana proses pembentukan hubungan di antara pemain dalam menjalin hubungan romantis pada *game Mobile Legends : Bang Bang*.

1.5 Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu komunikasi khususnya komunikasi interpersonal dalam menambah pengetahuan dan pemahaman tentang teori penetrasi sosial dalam menjalin hubungan romantis melalui *game online* di era globalisasi yang kian berkembang.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pengetahuan dan pemahaman bagi masyarakat dalam proses penetrasi sosial antar pengguna internet secara umum, baik pada permainan *online*, komunitas, forum, maupun interaksi *virtual* lainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah dalam mengetahui pembahasan yang terdapat di skripsi ini secara menyeluruh, maka peneliti mengemukakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi

Pada bagian awal skripsi ini terdiri atas sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman persetujuan penguji, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran.

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian kedua atau utama skripsi ini terbagi menjadi bab dan sub bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian,

dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Landasan teori yang berisi tentang pembahasan

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam menganalisa proses penetrasi sosial.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan dari hasil penelitian dan analisa dari hasil penelitian tersebut secara kualitatif. Dan tersusun atau terbagi menjadi dua yaitu :

A. Hasil Penelitian

B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

Sebagai bab terakhir, bab ini berisikan kesimpulan serta saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian terakhir berisikan daftar pustaka dan lampiran yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian skripsi.

