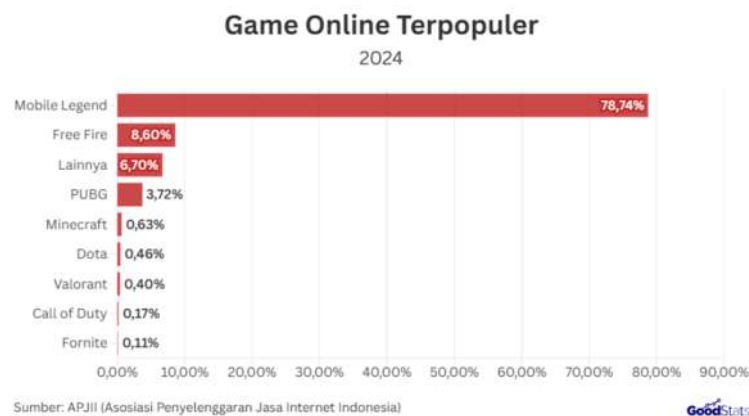


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi memegang peranan penting dalam sebuah *game online*. Dengan berkomunikasi, pemain bisa memperkuat interaksi dan kolaborasi antarpemain, terutama dalam permainan yang bersifat *multiplayer*. Komunikasi adalah aspek yang sangat penting dalam melaksanakan berbagai kegiatan, terutama untuk mencapai tujuan tertentu. Gambar 1.1 terlihat survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 18 Desember 2023 - 19 Januari 2024, dari 8.720 responden di 38 provinsi, Mobile Legends: Bang Bang menjadi *game online* paling populer dengan 78,74% pemain. Angka ini jauh melebihi Free Fire 8,60%, *game* lain 6,70%, PUBG 3,2%, Minecraft 0,63%, Dota 2 0,46%, Valorant 0,40%, Call of Duty 0,17%, dan Fortnite 0,11% (GoodStats, 2024).



Gambar 1.1 Survei *Game Online* Terpopuler 2024

Sumber: GoodStats

Perbedaan persentase ini mencerminkan tingkat popularitas dan intensitas interaksi dalam masing-masing *game*, di mana Mobile Legends: Bang Bang tidak hanya unggul dari segi jumlah pemain, tetapi juga dalam menciptakan lingkungan kompetitif yang mendorong komunikasi antarpemain. Wijaya & Paramita (2019) menyimpulkan bahwa komunikasi virtual dalam *game online* dianggap efektif karena diperlukan untuk meraih kemenangan dalam sebuah permainan. Dengan

demikian, pemain perlu memanfaatkan berbagai bentuk komunikasi yang tersedia baik secara verbal ataupun non-verbal. Komunikasi verbal merupakan jenis komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik secara lisan maupun tulisan (Stefanus & Sari, 2020). Sementara itu, komunikasi non-verbal adalah jenis komunikasi yang penyampaian pesannya dilakukan tanpa menggunakan kata-kata (Kusumawati, 2019). Pada konteks verbal, pemain dapat menggunakan fitur *chat* (tulisan) untuk memberikan instruksi, merencanakan strategi, atau mengingatkan rekan satu tim tentang situasi di dalam permainan. Pesan yang dikirimkan secara tertulis ini dapat membantu menyampaikan informasi secara cepat. Fitur *voice chat* (lisan) memungkinkan pemain untuk berkomunikasi secara langsung menggunakan suara. Fitur ini sangat berguna untuk koordinasi yang lebih efektif, terutama saat menghadapi situasi mendesak di permainan. Sedangkan dalam konteks non-verbal, pemain dapat menggunakan emotikon untuk mengekspresikan perasaan atau reaksi tanpa kata-kata.

Penggunaan fitur-fitur seperti *chat*, *voice chat*, dan emotikon menjadi bagian dari komunikasi dalam *game online* yang memiliki beberapa tujuan penting dan berfungsi mendukung pengalaman bermain *player* (Abie & Rosmilawati, 2023). Alasan utama terjadinya komunikasi adalah untuk memengaruhi, menimbulkan rasa simpati, menyampaikan informasi, dan menarik perhatian. Namun secara umum, tujuan terjadinya komunikasi terbagi menjadi 3, yaitu perubahan sikap (*Attitude Change*), perubahan anggapan (*Opinion Change*), dan perubahan perilaku (*Behavior Change*) (Hariyanto, 2021). Setiap tujuan komunikasi digunakan dalam konteks yang berbeda tergantung pada kebutuhan dan karakteristik pelaku komunikasi. Dalam perspektif penerima, komunikasi bertujuan untuk memahami informasi, mempelajari, menikmati, dan menerima atau menolak anjuran. Dengan demikian, komunikasi dalam *game online* dapat memiliki dampak yang beragam pada pemain sesuai dengan konteks dan tujuan interaksi. Dalam konteks komunikasi antarpemain *game online*, tujuan komunikasi ialah untuk memperkuat kerjasama tim, berbagi informasi, menyusun strategi, dan menciptakan tekanan mental.

Kerjasama tim dalam *game online* menjadi kunci utama untuk memperkuat tim. Pemain dapat berkomunikasi satu sama lain untuk merancang strategi, baik dalam menyerang maupun bertahan, sehingga tindakan mereka lebih selaras dan efektif. Misalnya, dalam *game* jenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), komunikasi memungkinkan pemain untuk membuat rencana penyerangan secara mendadak (*gangking*) kepada musuh. Dengan adanya komunikasi yang baik, tim dapat melakukan *gangking* secara efektif, sehingga meningkatkan peluang untuk meraih sebuah kemenangan. Selain itu, komunikasi dapat membantu setiap anggota memahami tugas spesifik mereka dalam permainan, sehingga peran yang mereka mainkan lebih optimal. Saat semua pemain memahami tugas masing-masing, mereka bisa berkontribusi lebih maksimal untuk kemajuan tim. Keberhasilan tim sering kali bergantung pada kemampuan mereka untuk tetap terhubung dan tanggap terhadap kondisi permainan yang berubah-ubah.

Pertukaran informasi juga merupakan salah satu tujuan utama komunikasi dalam *game online*. Bertukar informasi secara cepat dapat menentukan jalannya permainan. Pemain sering kali perlu memberi tahu keberadaan musuh yang terlihat di peta, status objektif (*Turtle, Lord*), dan juga *cooldown skill*. Misalnya, jika seorang pemain melihat musuh di jalur bawah, ia dapat menggunakan fitur *chat, voice chat, ping*, dan *auto chat* untuk memberi tahu timnya. Dengan demikian, anggota tim lain bisa bersiap untuk membantu atau menghindari pertemuan yang tidak menguntungkan. Bertukar informasi secara cepat ini memberikan keunggulan strategis yang dapat dimanfaatkan oleh tim untuk mengatur posisi atau mengambil objektif lainnya. Ketika setiap pemain aktif dalam pertukaran informasi, tim menjadi lebih adaptif dalam menghadapi serangan lawan.

Tujuan lain dalam komunikasi di *game online* adalah menyusun strategi. Umumnya, tim pada *game online* sering kali berkomunikasi terlebih dahulu di dalam *room* sebelum permainan berlangsung. Pemain merencanakan strategi, menetapkan peran masing-masing anggota, dan menyusun taktik untuk berbagai situasi yang mungkin terjadi. Proses ini mencakup diskusi mengenai pendekatan yang akan diambil dan strategi cadangan jika rencana awal tidak berjalan sesuai

harapan. Dengan memiliki struktur komunikasi yang terencana, tim dapat merespons dinamika permainan dengan lebih terorganisir, mengurangi kebingungan, dan memaksimalkan peluang mereka untuk mencapai kemenangan. Strategi yang tersusun dengan baik juga memungkinkan tim untuk mengantisipasi pergerakan lawan dengan lebih efektif. Tim yang memiliki perencanaan matang cenderung lebih tenang dalam menghadapi situasi kritis, meningkatkan peluang untuk mengendalikan jalannya permainan.

Terakhir, tujuan komunikasi dalam *game online* adalah menciptakan tekanan mental. Tekanan mental dilakukan melalui *trash talk* atau *psywar* di dalam permainan (Pramudya et al., 2023). Pemain dapat memprovokasi lawan dengan komentar tentang kesalahan kecil yang mereka buat agar menciptakan tekanan mental. Selain itu, menunjukkan rasa percaya diri dengan melontarkan komentar kepada tim lawan seperti “EZ (*easy game*)” dapat memengaruhi mental tim lawan. Hal ini bisa membuat mereka merasa kalah bahkan sebelum pertandingan selesai. Dengan menggunakan komunikasi yang ditujukan untuk menjatuhkan mental lawan, tim dapat memperoleh keuntungan psikologis dalam permainan. Dalam situasi di mana lawan merasa terintimidasi akibat *trash talk* atau *psywar*, mereka mungkin akan kehilangan fokus dan membuat kesalahan yang bisa dimanfaatkan oleh tim kita.

Meskipun komunikasi ini penting untuk kolaborasi dan pencapaian tujuan bersama, tidak jarang ditemukan bahwa interaksi tersebut berubah menjadi bentuk komunikasi yang lebih agresif dan negatif, yang sering kali dikenal sebagai *psywar* (*psychological warfare*). Menurut Ron Schleifer (2014) dalam bukunya *Psychological Warfare in the Arab-Israeli Conflict*; menyebutkan bahwa: *Psywar* merupakan bentuk propaganda ofensif yang dapat digunakan oleh dua pihak atau lebih yang memiliki perbedaan pandangan. *Psywar* didefinisikan sebagai tindakan yang dilakukan dengan pendekatan psikologis, dengan tujuan untuk memicu reaksi psikologis yang direncanakan pada pihak lain (Szunyogh, 1955). *Psywar* juga dapat menimbulkan rasa gentar, ngeri, dan takut, serta meningkatkan kemauan dari pihak yang bersangkutan (Hadrass et al., 2021). *Psywar* dalam *game online* sering kali

digunakan untuk memengaruhi mental dan performa lawan, baik melalui kata-kata yang diucapkan secara langsung (verbal) maupun isyarat non-verbal seperti gestur atau penggunaan emotikon tertentu. *Psywar* verbal dapat berupa kata-kata provokatif, ejekan, atau intimidasi verbal yang bertujuan untuk melemahkan mental lawan. Sementara itu, *psywar* non-verbal lebih mengarah pada tindakan atau simbol yang dapat memberikan tekanan psikologis kepada pemain lain, misalnya penggunaan fitur seperti “*spam recall*” atau pemilihan emotikon tertentu.



Gambar 1.2 Contoh Bentuk *Psywar* Secara *Offline*

Sumber: ONE Esport ID

Psywar dalam Mobile Legends: Bang Bang berfungsi untuk menciptakan ketidaknyamanan di pihak lawan, mengganggu konsentrasi mereka, dan berpotensi memengaruhi hasil permainan. Pada gambar 1.2 menampilkan salah satu peristiwa *psywar* yang baru-baru ini terjadi di dunia profesional Mobile Legends: Bang Bang, yakni drama *psywar* antara Alter Ego Nnael dan juga Geek Fam Baloyskie. Hal ini bermula ketika Nnael melakukan *taunting* kearah Geek Fam, dan diduga membuat Baloyskie tersinggung. Alhasil, membuat Baloyskie terlihat tidak melakukan *toss* setelah pertandingan *leg* pertama dengan Nnael berakhir. Setelah itu, Geek Fam berhasil membalas Alter Ego di *leg* kedua. Baloyskie dan Caderaa pun membalas *taunting* dari Nnael yang terjadi di *leg* pertama. Dalam wawancara dengan media, Nnael mengaku bersikap biasa saat Alter Ego kalah dari Geek Fam di *leg* kedua. Namun, ia merasa terganggu oleh ujaran tidak menyenangkan dari pihak lawan.

“Awalnya saya biasa saja karena dia (Baloyskie) hanya membalas taunting saya, tapi saat teman-teman saya digituin, saya tidak bisa diam. Saya akan membuat mereka menangis,” ujar Nnael.

Psywar ini mendapat respons dari pemain Geek Fam, termasuk Baloyskie dan Caderaa. *“Lolos dulu saja, baru kita panas-panasan. Kami fokus playoff,”* kata Baloyskie. Sementara itu, Caderaa menambahkan, *“Saya tidak peduli, terserah dia. Kita bertemu di playoff saja,”* (ONE Esport ID, 2024).



Gambar 1.3 Contoh Bentuk Psywar Secara Online

Sumber: Dokumen Peneliti

Psywar tidak hanya terjadi pada saat *offline*, namun juga dapat terjadi secara *online*. Dengan menggunakan fitur-fitur komunikasi yang tersedia pada *game online* Mobile Legends: Bang Bang, pemain dapat memprovokasi lawan setelah berhasil mengalahkan mereka. Pada gambar 1.3 menunjukkan contoh bentuk *psywar* di dalam permainan, yakni dengan mengirimkan emotikon menjulurkan lidah dan *spamm recall* yang mengecilkan kemampuan mereka. Hal ini bisa membuat lawan merasa dipermalukan dan kehilangan konsentrasi karena emosi yang terpancing. Sebagai contoh, setelah berhasil mendapatkan "*kill*" pemain bisa mengirim emotikon untuk memberikan kode bahwa kemampuan lawan tidak ada apa-apanya dibandingkan kita. Meskipun sebagian besar tindakan *psywar* terlihat sederhana, dampak psikologis yang ditimbulkan bisa sangat signifikan ketika dipergunakan untuk memprovokasi dan melemahkan mental lawan. Dalam situasi kompetitif seperti ini, *psywar* sering digunakan sebagai strategi untuk

mengguncang kepercayaan diri lawan, sehingga membuat pihak lawan menjadi tidak percaya diri atau bahkan menciptakan kesalahan pada saat bertanding.

Berdasarkan fenomena *psywar* yang terjadi dalam Mobile Legends: Bang Bang, penting untuk memahami lebih dalam bagaimana bentuk-bentuk *psywar* tersebut digunakan. *Psywar* dalam permainan ini seringkali muncul dalam bentuk ejekan, komentar provokatif, hingga penggunaan emotikon yang sengaja dirancang untuk memengaruhi mental pemain lain. Fenomena ini menunjukkan bahwa aspek psikologis tidak kalah pentingnya dibandingkan keterampilan teknis dalam memenangkan pertandingan. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk memahami fenomena *psywar* ini secara lebih mendalam, terutama dari perspektif komunikasi. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk *psywar* secara verbal maupun non-verbal yang dilakukan, serta untuk mengetahui bagaimana pemain menafsirkan pesan *psywar* antarpemain *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Metode pengumpulan data yang diterapkan penulis meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi, sehingga data yang diperoleh diharapkan memberikan gambaran komprehensif mengenai *psywar* di dalam permainan ini. Fenomena ini melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian pada *game online* Mobile Legends: Bang Bang dengan judul “PSYWAR VERBAL DAN NON-VERBAL ANTARPEMAIN *GAME ONLINE* (STUDI NETNOGRAFI DALAM MOBILE LEGENDS: BANG BANG)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana bentuk-bentuk *psywar* verbal dan non-verbal yang dilakukan antarpemain *game online* Mobile Legends: Bang Bang?
2. Bagaimana pemain memaknai pesan-pesan *psywar* antarpemain *game online* Mobile Legends: Bang Bang?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk *psywar* baik secara verbal ataupun non-verbal yang dilakukan antarpemain, serta mengetahui bagaimana para pemain menafsirkan pesan-pesan *psywar* di dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam kajian ilmiah mengenai komunikasi dalam *game online*, khususnya mengenai bentuk-bentuk *psywar* secara verbal maupun non-verbal antar pemain Mobile Legends: Bang Bang.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan kontribusi ide yang bermanfaat bagi para pemain Mobile Legends: Bang Bang, serta untuk memberikan gambaran tentang bentuk-bentuk *Psywar* secara verbal maupun non-verbal antar pemain Mobile Legends: Bang Bang.