

BAB I

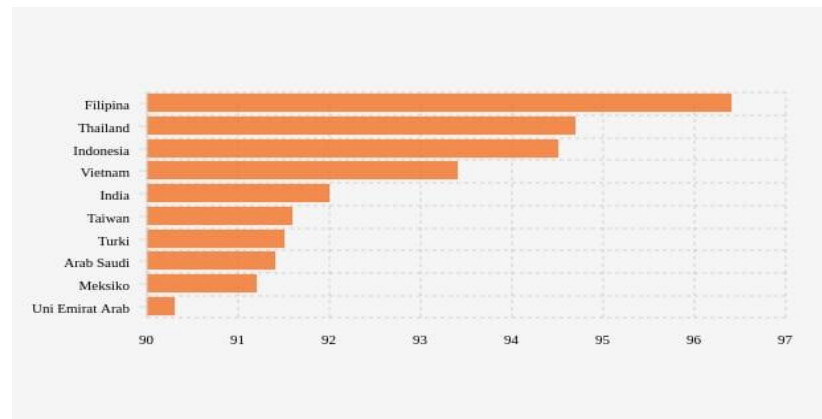
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital, khususnya dalam bidang jaringan komunikasi, telah mendorong transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan sosial, termasuk dalam aktivitas hiburan dan permainan. Awalnya, jaringan komputer bersifat lokal dan terbatas (*small local network*), namun kini telah berevolusi menjadi jaringan internet global yang memungkinkan interaksi daring lintas wilayah dan negara. Fenomena *game online* tidak hanya menghadirkan perubahan dalam pola hiburan, tetapi juga dalam pola interaksi sosial.

Meningkatnya jumlah pengguna *game online* telah mendorong terbentuknya komunitas-komunitas virtual dan tim-tim *e-sports* yang aktif berkompetisi dalam turnamen lokal hingga internasional. Namun, di sisi lain, perubahan ini juga turut menyebabkan pergeseran minat dari permainan tradisional yang bersifat fisik dan langsung menuju aktivitas daring. Padahal, permainan tradisional memiliki potensi besar dalam membentuk karakter, seperti kerja sama, sportivitas, dan ketahanan mental.

Game online dapat berkembang dengan cepat karena didukung oleh perkembangan penggunaan *smartphone* yang semakin meningkat digunakan. Indonesia adalah salah satu dari sekian pasar industri game terbesar di dunia. Khususnya permainan video (*game online*) yang dijalankan dari telepon seluler, komputer tablet, hingga konsol. Menurut laporan Data Books, Indonesia menempati peringkat ketiga sebagai negara dengan jumlah pemain video game tertinggi di dunia.



Gambar 1.1 Data Pemain Video Game Terbanyak di Dunia

(Sumber: DataBooks, 2022)

Di Indonesia Game Mobile Legends: Bang Bang menjadi salah satu *game online* yang paling banyak diminati.



Gambar 1.2 Data Top Games Paling Banyak di Unduh

(Sumber: hybrid.co.id, 2023)

Berdasarkan data activeplayer.io, jumlah pemain Mobile Legends: Bang Bang di seluruh dunia diestimasikan sebanyak 80,76 juta orang pada Desember 2022. Jumlah tersebut menurun 0,6% dibandingkan pada bulan sebelumnya yang sebanyak 81,25 juta pemain. Secara tahunan, jumlah pemain Mobile Legends: Bang Bang sebanyak 963,91 juta orang sepanjang 2022. Jumlah itu mengalami kenaikan 4% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 942,25 juta orang. Game Mobile

Legends: Bang Bang adalah game yang bergenre *multiplayer online battle arena* (MOBA) perusahaan yang mengembangkan game ini adalah sebuah perusahaan Moonton yang berasal dari kota China. Cara bermainnya melibatkan team yang saling menyerang untuk menghancurkan dan mempertahankan base mereka. Permainan ini memiliki tiga jalur, yaitu jalur atas, tengah, dan bawah. Setiap team terdiri dari lima pemain yang masing-masing memilih satu hero untuk dimainkan.

Pada era digitalisasi, olahraga tidak lagi terbatas pada aktivitas fisik semata, melainkan telah mengalami perluasan makna dengan hadirnya permainan digital yang dikenal sebagai olahraga elektronik atau *e-sport*. *E-sport* adalah suatu kegiatan kompetisi berbasis video game yang teratur dan terorganisir. Khususnya bagi para gamer profesional yang menuntut strategi, kerja sama tim, dan keterampilan teknis, sehingga secara fungsional memiliki kesamaan dengan olahraga konvensional.

Salah satu game yang sedang populer diberbagai kalangan adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Mobile Legends: Bang Bang merupakan game yang memiliki genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).



Gambar 1.3 Infografis Mobile Esports Terpopuler

(Sumber : Esports.id, 2021)

Berdasarkan gambar di atas bisa dilihat zona biru yang memenuhi wilayah Asia Tenggara terutama di Indonesia, Filipina, Kamboja dan Myanmar. Ini berarti tingkat popularitas Mobile Legends: Bang Bang mengungguli game esports lain. Mobile Legends: Bang Bang berupaya meluaskan ekspansinya ke Timur Tengah, Rusia dan Amerika Utara dengan membuat undangan resmi untuk M World Series. Terlepas dari itu semua, data ini membuktikan masifnya pengaruh Mobile Legends: Bang Bang di SEA. Bukan tidak mungkin dengan berbagai strategi pemasaran dan ekspansi yang dilakukan MLBB, game ini bisa menguasai seluruh SEA dan juga dunia.

Turnamen lokal di Indonesia sendiri memiliki *prizepool* yang bermacam-macam, mulai dari ratusan ribu rupiah hingga puluhan juta rupiah tergantung pada region atau domisili dan tingkatan. Untuk mencapai kemenangan dalam turnamen tersebut, tentunya dibutuhkan komunikasi yang baik dan efektif antar teman dalam kelompok yang berisikan hero dengan berbagai role. Dalam game Mobile Legends: Bang Bang terdapat beberapa tipe hero yaitu Assassin, Mage, Tank, Support, Fighter dan Marksman. Selain itu terdapat pula role yaitu *Jungler*, *Midlane*, *Goldlane*, *Explane* dan *Roaming*. Melalui berbagai macam kategori tersebut diperlukan pola komunikasi untuk menyatukan pemikiran untuk meraih kemenangan dalam kelompok atau team. Akan tetapi tidak semua sekumpulan atau gerombolan orang dapat disebut kelompok.

Dalam Mobile Legends: Bang Bang itu sendiri, kelompok atau team disebut dengan Squad yang biasanya berisi sekumpulan individu yang memiliki arah dan tujuan yang sama, yang berhubungan antara satu dengan yang lain untuk meraih cita-cita semua anggota, memahami satu sama lain, dan menggap anggota Squad menjadi satu kesatuan, meskipun tiap anggotanya memiliki peran yang berbeda (Mulyana, 2016:82).

Team Example merupakan salah satu grup atau kelompok *game online* Mobile Legends yang akan menjadi subyek dalam penelitian ini. Grup yang terbentuk di dalam *game online* Mobile Legends biasa disebut *Squad*. Squad ini memiliki 6 orang anggota. Team Example merupakan sebuah grup yang anggotanya berasal dari Cikarang Barat, sehingga lokasi penelitian menjadi lebih dekat dan memudahkan peneliti untuk melakukan observasi, wawancara, serta pengumpulan data secara langsung dan intensif.

Team Example adalah salah satu team yang sering kali mengikuti turnamen tingkat nasional Mobile legends: Bang Bang, salah satunya pada tanggal 26 Maret 2022, mereka berhasil meraih juara dalam ajang Pekan Untuk Tiap Mahasiswa dan Anak Negeri (PUTMAN) yang diselenggarakan oleh Politeknik LP3I Jakarta. Team tersebut telah memenangkan hadiah sebesar Rp. 60.000.000. untuk memenangkan turnamen ini para anggota tim melakukan latihan bersama. Peneliti telah melakukan pra-riset mengenai latar belakang Team Example. Mereka adalah mahasiswa yang telah berteman sejak SMP hingga SMA. Awalnya, mereka hanya berteman untuk bermain bersama (mabar), kemudian tanpa sengaja mereka memutuskan untuk membuat Team Esports Mobile Legends: Bang Bang. Mereka pun mulai mencoba beranikan diri untuk mengikuti berbagai kompetisi, mulai dari turnamen kecil hingga yang besar. Dengan kedekatan hubungan di antara anggota, peneliti menilai mereka memiliki ikatan yang kuat sehingga pola komunikasi dalam tim ini dapat diidentifikasi dan dipahami dengan lebih jelas.



Gambar 1.4 Team Example Menjuarai Turnamen PUTMAN

(Sumber : Arsip Dokumentasi Team Example, 2022)

Pada *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* terdapat kelompok yang dimainkan sebanyak 10 orang pemain yang di bagi menjadi 2 team yang memiliki berbagai tipe macam pilihan karakter *Hero* dan memiliki skill yang berbeda-beda setiap karakternya. Selain itu, terdapat juga berbagai mode permainan yang dapat dimainkan sesuai level para penggunanya, seperti *Mode Match up (classic mode)*, *Ranked mode*, *Brawl mode*, *Human vs Ai mode* dan *Custom mode* yang menjadi daya tarik dari *game online Mobile Legends: Bang Bang*, dan ada beberapa hal yang harus di pahami sebelum bermain. *Mobile Legends: Bang Bang* menampilkan tingkat kesulitan secara bertahap dan dapat dikuasai *step by step*, namun sangat disayangkan pengetahuan mengenai cara bermain inilah yang biasanya menentukan apakah seorang pemain tertarik dengan *Mobile Legends: Bang Bang* atau malah tidak tertarik sama sekali. Tantangan game ini adalah melewati rintangan dengan bantuan kerjasama team.

Dalam permainan ini, pemain berkomunikasi layaknya orang berbicara secara tatap muka melalui fitur *Mobile Legends: Bang Bang* yang lengkap dengan adanya fitur *open mic* yang dapat digunakan para pemain untuk mendasarkan dengan teman satu team layaknya sedang bertelepon. Interaksi ini membantu pemain membangun hubungan,

saling menilai, dan berkomunikasi dengan rekan team maupun lawan. Menariknya, Mobile Legends: Bang Bang tidak hanya memungkinkan pemain bermain dengan teman, tetapi juga dengan orang-orang dari seluruh dunia.

Permainan ini menyediakan fitur *chat* yang memungkinkan pemain berkomunikasi, baik untuk menyusun strategi maupun sekedar berbincang. Namun, fitur ini juga bisa menimbulkan konflik, seperti adu argumentasi atau kata-kata kasar ketika salah satu pemain tidak bermain dengan baik. Begitu pula jika bermain bersama teman, komunikasi cenderung lebih terorganisasi, mulai dari pemilihan *hero* sebelum permainan hingga penyusunan strategi saat pertandingan berlangsung.



Gambar 1.5 Fitur *chat* dalam MLBB

(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2024)

Daya tarik utama Mobile Legends: Bang Bang adalah tantangan bekerja sama dalam waktu untuk menghadapi berbagai rintangan, baik dengan teman maupun pemain yang belum dikenal. Tidak ada game mobile lain yang menawarkan pengalaman serupa, di mana pemain menghabiskan sekitar 20 menit untuk *farming*, *ganking*, menyusun strategi, dan lainnya. Sampai berada di titik pada pertarungan yang menentukan tim mana yang akan menjadi pemenang. Dari hal inilah terbentuk pola komunikasi kelompok dimana untuk menyatukan langkah demi langkah meraih kemenangan dalam team pada game Mobile

Legends: Bang Bang.

Komunikasi kelompok menunjuk kepada komunikasi yang dilakukan oleh kelompok-kelompok yang kecil, biasanya dengan bertatap-muka. Feedback dari seseorang anggota dalam komunikasi kelompok dapat ditangkap dan ditanggapi secara spontan oleh anggota yang lainnya. Komunikasi kelompok pun dapat pula bersangkutan juga dengan komunikasi interpersonal, oleh karena itu mayoritas teori komunikasi interpersonal pun bisa di implikasikan untuk komunikasi kelompok.

Melalui proses komunikasi yang terjadi, terbentuk pola komunikasi kelompok di antara anggota Team Example. Meskipun setiap anggota memiliki peran dan hero yang berbeda dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang, pola komunikasi ini tetap berjalan secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Fenomena pola komunikasi kelompok dalam game online seperti Mobile Legends patut diteliti agar dapat mendeskripsikan dan menjelaskan kepada masyarakat bahwa aktivitas bermain game juga memuat unsur strategi komunikasi yang berorientasi pada kemenangan, bukan semata-mata mengandung ujaran negatif atau umpatan seperti yang sering diasumsikan secara umum.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini akan berfokus pada bagaimana pola komunikasi yang dijalankan oleh Team Example. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pola komunikasi yang mendukung terbentuknya kekompakan dan chemistry yang kuat, sehingga dapat membantu team meraih kemenangan dalam turnamen. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi dan wawasan bagi team e-sports lain tentang pentingnya komunikasi kelompok yang efektif sebagai upaya meningkatkan solidaritas dan koordinasi antar anggota agar mampu berprestasi pada turnamen tingkat nasional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dari penelitian ini, maka peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu bagaimana Pola Komunikasi Kelompok Team Example dalam Permainan *Mobile Legends*?

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah peneliti mengetahui rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pola Komunikasi Kelompok Team Example dalam Permainan *Mobile Legends*?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang ingin penulis capai adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi acuan dan referensi untuk mahasiswa Universitas Islam 45 Bekasi dan program studi Ilmu Komunikasi yang akan meneliti permasalahan yang sama. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi khususnya pada pengetahuan tentang teori komunikasi interpersonal dan komunikasi kelompok.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan memberikan manfaat untuk menambah wawasan langsung bagi pemain, team e-sports, maupun komunitas *game online* dalam membangun komunikasi kelompok yang efektif, serta menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya terkait pola komunikasi dalam *game online*.