

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Gim Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah sebuah gim daring yang berasal dari negara China yang dibuat pada tanggal 14 Mei 2016 dan resmi dirilis Mobile Legends ke pasar android pada tanggal 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pasar iOS. Enam tahun pasca kelahiran MLBB, kini gim besutan Moonton berhasil menjadi salah satu gim terpopuler di ASEAN. Gim MLBB menggelar *tournament* tingkat dunia pertamanya pada tanggal 11-17 November 2019 di Axiata Arena, Bukit Jalil Malaysia. Gim yang berstrategi mempertaruhkan 5 vs 5 orang yang memiliki tujuan yang sama yaitu menghancurkan menara lawan. Gim MLBB mengajarkan bagaimana kita bekerja sama dengan tim dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi pemain (Arief, 2021).

Dari gim Mobile Legends ini yang makin banyak peminatnya sehingga menciptakan komunitas-komunitas pencinta gim Mobile Legends. Salah satu komunitas Mobile Legends yang ada di daerah Bekasi adalah Kasino Squad, komunitas Mobile Legends Kasino Squad berada di daerah Kota Bekasi yang bertepatan di perumahan Villa Indah Permai. Komunitas Kasino Squad ini terbentuk dari tahun 2018 dan sekarang memiliki anggota 35 orang. Kasino Squad mempunyai *base camp* tempat mereka berkumpul yang disebut “warteng”. Mereka melakukan aktivitas bermain gim di sana, Kasino Squad memiliki anggota yang beragam, dari yang masih pelajar dan mahasiswa sampai yang sudah mempunyai pekerjaan.

Peneliti berasumsi bahwa beberapa anggota Kasino Squad teridentifikasi memiliki sifat fanatisme seperti *flaming*, rasa antusias yang berlebihan, dan rasa keterikatan emosi dan rasa cinta yang berlangsung dalam waktu yang lama. Yang dimana sikap fanatisme tersebut mereka tunjukkan ketika mereka sedang bermain gim Mobile Legends.

Fanatisme digambarkan sebagai suatu kepatuhan gairah tanpa syarat, antusiasme yang berlebihan terhadap suatu hal, keras kepala, tanpa pandang bulu atau menggunakan cara-cara dengan kekerasan (Robles, 2013:1)

Fanatisme menurut Eliani J (2018) merupakan sebuah keyakinan terhadap objek fanatik yang kerap kali dikaitkan dengan sesuatu yang berlebihan pada suatu objek, dimana sikap fanatik ini ditunjukkan dengan rasa antusias yang ekstrem, keterikatan emosi dan rasa cinta dan minat yang berlebihan yang berlangsung dalam waktu yang lama dan sering kali menganggap hal yang mereka yakini merupakan hal yang paling benar adanya sehingga mereka akan cenderung untuk membela dan mempertahankan suatu kebenaran yang mereka yakini, dimana fanatik ini akan semakin berkembang dengan dukungan dari orang lingkungan sekitar yang tampak pada tingkah laku individu atau kelompok dengan sikap fanatik.

Fanatisme menurut Orever dalam jurnal Zulkarnain (2020) adalah antusiasme yang berlebihan dan tidak rasional atau pengabdian kepada suatu teori, keyakinan atau garis tindakan yang menentukan sikap yang sangat emosional dan misinya praktis tidak mengenal batasan. Fanatisme juga berarti sebagai suatu semangat untuk mengejar suatu tujuan tertentu, disertai manifestasi emosional yang sangat kuat tanpa dasar rasional objektif dan akseptual yang cukup. Fanatisme dengan bahasa yang berbeda dapat juga dikatakan dengan “ketercintaan terhadap sesuatu.

Menurut Winston Churchill dalam Fandy (2021) seorang fanatisme tidak dapat mengubah pola pikir dan tidak akan mengubah haluannya. Seseorang yang fanatik dapat dikatakan memiliki standar yang ketat dalam pola pikirnya dan cenderung tidak mau mendengarkan opini maupun ide yang dianggap bertentangan.

Dari pengertian fanatisme menurut para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa fanatisme merupakan sebuah keyakinan terhadap objek fanatik yang kerap kali dikaitkan dengan sesuatu yang berlebihan pada suatu objek tertentu, dimana sikap fanatik ditunjukkan dengan rasa yang begitu antusias yang ekstrem, keterikatan emosi dan rasa cinta dan minat

yang berlebihan yang berlangsung dalam waktu yang lama, dan sering kali menganggap hal yang mereka yakini merupakan hal yang paling benar adanya sehingga mereka akan cenderung untuk membela dan mempertahankan suatu kebenaran yang mereka yakini, dimana fanatik ini akan semakin berkembang dengan dukungan lingkungan sekitar yang tampak pada tingkah laku individu atau kelompok dengan sikap fanatik. Dikembangkan berdasarkan pengertian yang ada oleh para ahli, yang kemudian disesuaikan dengan konteks penelitian, maka dapat diketahui bahwa terdapat beberapa indikator dari fanatisme seperti (1) Rasa antusias yang ekstrim (2) Keterikatan emosi dan rasa cinta yang berlangsung dalam waktu yang lama (3) Menganggap hal yang mereka yakini adalah hal yang benar dan (4) Membela tanpa pandang bulu.

Gim daring adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. Umumnya gim daring ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan internet atau diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menawarkan gim tersebut. Gim daring dapat dimainkan secara bersamaan di komputer maupun di *gadget* yang terhubung ke jaringan internet. Menurut Andres Rollings dan Ernest Adams gim daring adalah teknologi, bukan genre gim; mekanisme untuk menghubungkan pemain, bukan model permainan tertentu. Gim daring sekarang bukan hanya bisa dimainkan melalui komputer saja, sekarang gim daring bisa dimainkan melalui gawai. Gim daring yang dimainkan melalui gawai bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja, asalkan gawai tersebut tersambung ke dalam jaringan internet. Salah satu gim gawai yang banyak digemari salah satunya yaitu Mobile Legends. Gim Mobile Legends ini memang dikhususkan dimainkan menggunakan gawai. Gim Mobile Legends yang cukup populer dalam keberadaannya yang mengakibatkan gim yang menggunakan gawai ini banyak digemari.

Gim daring adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. Umumnya gim daring ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan internet atau diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menawarkan gim tersebut.

Gim daring dapat dimainkan secara bersamaan di komputer maupun di gawai yang terhubung ke jaringan internet. Menurut Andres Rollings dan Ernest Adams gim daring adalah teknologi, bukan genre gim; mekanisme untuk menghubungkan pemain, bukan model permainan tertentu.

Gim daring awalnya ditujukan untuk dua orang pemain, yang bertujuan untuk mendidik. Gim daring dimulai pada tahun 1969 ketika gim dua pemain awalnya dikembangkan sebagai gim edukasi. Kemudian pada awal tahun 1970-an, sebuah sistem dengan kemampuan pembagian waktu yang disebut Plato dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran *online* bagi siswa, yang memungkinkan banyak pengguna menggunakan komputer pada saat yang sama sesuai dengan kebutuhan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan fitur grafik baru yang digunakan untuk membuat gim untuk banyak pemain (*multiplayer*). Gim daring benar-benar lepas landas setelah tahun 1995, ketika pembatasan National Science Foundation Network (NSFNET) dicabut, membuat akses internet ke seluruh domain.

Internet merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang memberi kesempatan kepada seluruh pengguna untuk dapat menerima akses informasi secara cepat, tepat, dan efisien. Kehidupan manusia modern tidak bisa dilepaskan dengan jaringan internet. Sebab, internet adalah suatu sistem jaringan yang dapat menghubungkan satu perangkat ke perangkat lainnya. Internet adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung. Selain komputer, saat ini internet juga menghubungkan berbagai macam gawai dan melayani pengguna di seluruh dunia (Rohman F, 2022).

Menurut Annur (2022) Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna Internet terbesar di dunia yaitu, terdapat 204,7 juta pengguna Internet di Tanah Air per Januari 2022 menurut laporan We Are Social. Jumlah tersebut dikatakan naik tipis sebesar 1,03% dibandingkan tahun sebelumnya yang tercatat sebanyak 202,6 juta pada Januari 2021. Penggunaan internet tentunya sangat penting dalam berkomunikasi baik dalam menyampaikan pesan kepada khalayak, mengakses informasi, kepentingan edukasi, bisnis maupun hiburan. Oleh karena itu pengguna internet terus bertambah setiap tahunnya.

Menurut Rohman F (2022) kehidupan manusia modern tidak bisa dilepaskan dengan jaringan internet. Internet adalah suatu sistem jaringan yang dapat menghubungkan satu perangkat ke perangkat lainnya. Internet adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar *Internet Protocol Suite*. Selain komputer, saat ini internet juga bisa menghubungkan berbagai macam gawai dan melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Keberadaan internet di zaman sekarang memungkinkan seseorang dapat mencari informasi yang dia inginkan. Seperti mencari berita terbaru atau mengakses layanan *streaming* untuk menonton film. Dan juga dengan menggunakan internet para pengguna bisa bermain gim melalui komputer atau gawai mereka untuk bermain gim daring. Hal tersebut berkaitan juga dengan pengertian internet adalah sebuah jaringan komunikasi global yang terbuka. Internet adalah salah satu bukti dari kecanggihan teknologi. Internet bisa memberikan dampak *positif* ataupun *negatif* tergantung pada penggunaannya. Internet sudah menjadi komponen utama yang membantu aktivitas masyarakat modern sekarang.

Secara harfiah pengertian internet adalah kumpulan komputer di seluruh dunia yang terhubung ke dalam sebuah jaringan. Internet bisa dianalogikan sebagai perpustakaan besar yang memuat berbagai macam informasi yang dibutuhkan masyarakat. Internet adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dengan fasilitas komputer di seluruh dunia. Jaringan ini tersusun dan terorganisir melalui telepon atau satelit. Sementara itu menurut tokoh dan pakar di bidang teknologi informasi Onno W.Purbo, internet adalah media yang memungkinkan sebuah proses komunikasi yang bisa berjalan secara efisien dengan tersambungannya perangkat ke beragam aplikasi. Internet menyediakan segala informasi. Semuanya bisa diakses oleh setiap penggunaannya. Bentuknya berupa tulisan, gambar, serta format multimedia lainnya. Keberadaan internet juga tidak bisa dilepaskan dengan perkembangan sejarah komputer (Rohman F, 2022).

Menurut Annur (2022) Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah populasi pengguna internet terbesar di dunia. Menurut laporan We Are Social, terdapat 204,7 juta pengguna internet di Indonesia per Januari 2022. Tren jumlah pengguna internet di

Indonesia terus meningkat dalam lima tahun terakhir. Jika dibandingkan dengan tahun 2018, saat ini jumlah pengguna internet nasional sudah melonjak sebesar 54,25%. Pada 2018 tingkat penetrasi internet di Indonesia baru mencapai 50% dari jumlah penduduk. Yang berarti tingkat penetrasi internet Indonesia sudah meningkat cukup pesat dalam beberapa tahun belakangan.

Internet juga selain digunakan untuk *browsing* dan bermain media sosial, internet juga bisa digunakan untuk bermain gim daring, berdasarkan hasil data dari [dailysocial.id](http://dailysocial.id) (2022) saat ini perangkat relatif mudah diperoleh untuk semua orang, termasuk anak-anak. Orang-orang tertarik dengan perangkat atau gawai karena berbagai alasan mulai dari bisnis hingga pendidikan, media sosial, hiburan, dan gim. Gim adalah salah satu keharusan untuk perangkat baik *online* maupun *offline*.

Menurut Dihni VA (2022) Indonesia adalah salah satu pasar industri gim terbesar di dunia, terutama untuk gim *mobile* atau permainan video yang dimainkan melalui telepon seluler, komputer tablet, ataupun konsol. Berdasarkan laporan *We Are Social* Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video gim terbanyak ketiga di dunia. Laporan ini mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video gim per Januari 2022. *We Are Social* mencatat 83,6% pengguna internet usia 16-64 tahun di dunia bermain video gim menggunakan gawai apapun, sementara sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan gawai untuk bermain gim.

Menurut (Chaidirman, 2019) gawai adalah kata yang diserap dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik berukuran kecil dan memiliki fungsi khusus. Secara sederhana gawai adalah suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Gawai merupakan perangkat elektronik portable karena dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan stop kontak beraliran listrik. Gawai merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih ringan dan mudah. Dengan berkembangnya teknologi gawai juga sering digunakan untuk bermain gim. gim gawai sekarang banyak digemari, karena bermain gim di gawai bisa dimana saja dan kapan

saja. Karena hal ini gim gawai banyak digemari di Indonesia, orang yang mempunyai gawai pasti memiliki aplikasi gim untuk mengisi waktu kosongnya. Dengan begitu banyak remaja di zaman sekarang yang bermain gim secara berlebihan atau bisa disebut fanatik dengan gim tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah di uraikan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian. Rumusan masalah mayor pada penelitian ini yaitu:

Bagaimana bentuk-bentuk fanatisme anggota komunitas gim Mobile Legends Kasino Squad?

Rumusan masalah minor penelitian ini yaitu:

Apa saja alasan dibalik fanatisme anggota komunitas Kasino Squad dalam bermain gim Mobile Legends?

## 1.3 Identifikasi Masalah

1. Praktik fanatisme sering dijumpai pada anggota komunitas gim Mobile Legends
2. Tema penelitian fanatisme dalam ranah gim daring masih jarang. Biasanya penelitian fanatisme dikaitkan dengan *supporter* sepak bola yang sangat fanatisme terhadap satu *club* yang disukainya,
3. Pemain gim daring rentan mengalami dampak buruk dari perilaku fanatisme yang dianut seperti sifat konsumtif dan *flaming*.
4. Komunitas seharusnya menjadi wadah dalam membangun hubungan sosial yang baik bukan justru menjadi wadah yang nihil manfaat.
5. Tema penelitian tentang gim daring, aspek-aspek komunikasi di dalamnya, dan dampak positif dan negating yang muncul masih sangat dibutuhkan baik untuk para praktisi maupun akademisi.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk memahami bentuk-bentuk fanatisme anggota komunitas gim Mobile Legends Kasino Squad.
2. Untuk mengetahui apa saja alasan dibalik fanatisme anggota komunitas Kasino Squad dalam bermain gim Mobile Legends

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan Ilmu Komunikasi dan juga beberapa mata kuliah seperti Komunikasi Kelompok, Komunikasi Mobile, dan Komunikasi Organisasi
2. Memberikan kontribusi pemahaman tentang fenomena fanatisme gim daring di kalangan masyarakat.
3. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti gim daring.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

1. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi untuk para pemain gim daring agar bisa mengontrol dirinya dalam bermain gim daring untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan
2. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi bagi para pengguna/pemain gim daring agar dapat mengontrol dan memberi batasan dalam bermain gim daring.
3. Untuk industri gim daring penelitian ini diharapkan bisa menjadi sarana informasi kepada industri gim lebih memperhatikan aktivitas penggunanya.