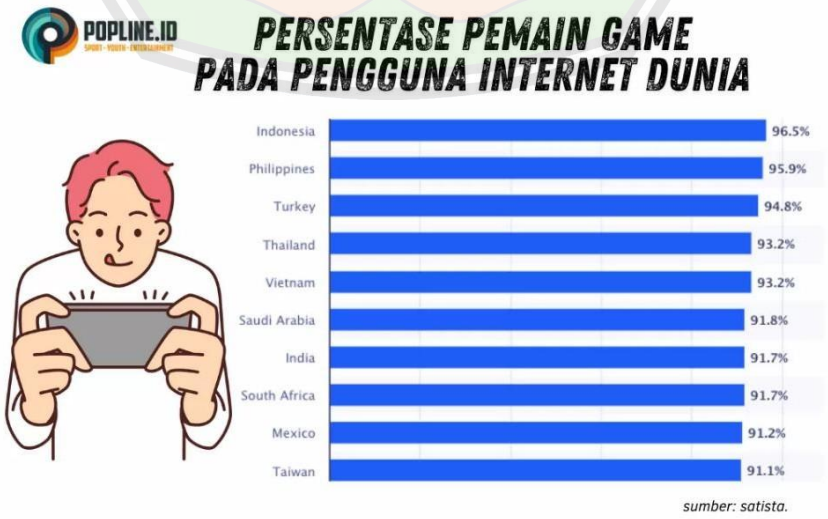
BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penulisan

Di era globalisasi, perkembangan teknologi yang semakin cepat dan pesat telah membawa banyak perubahan di masyarakat, khususnya di bidang media komunikasi dan teknologi. Teknologi berfungsi sebagai media yang menghubungkan semua pengguna, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lebih efisien. Dengan adanya teknologi, berbagai aktivitas sehari-hari menjadi lebih mudah dilakukan, mulai dari berkomunikasi, bekerja, hingga mengakses informasi (Veronica yourlanda & Cindoswari, 2023). Kemajuan teknologi telah mempermudah orang untuk berkomunikasi melalui berbagai media, menjadikan interaksi lebih praktis. Hal ini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi mahasiswa yang memanfaatkan teknologi tidak hanya untuk kebutuhan akademik tetapi juga untuk hiburan, seperti bermain *game online*.

Kehadiran internet telah membuat *game online* semakin populer, di mana akses mudah melalui *smartphone* memungkinkan banyak orang, khususnya di Indonesia, untuk terhubung dan menikmati permainan digital.



Gambar 1. 1 Presentase Pemain Game Pada Pengguna Internet Dunia

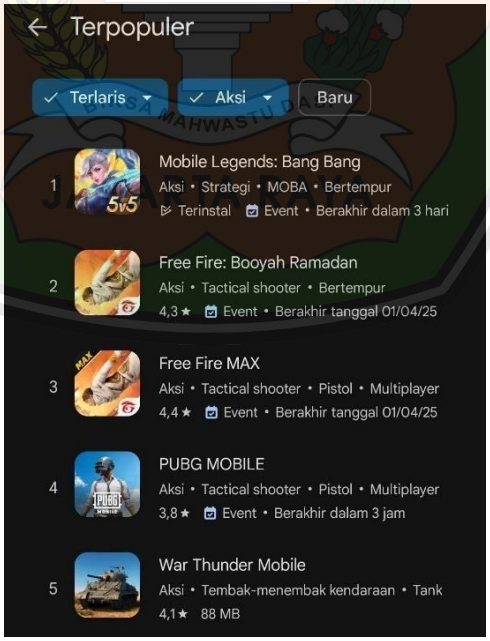
Seperti gambar di atas yang menunjukkan persentase pemain game pada pengguna internet dunia, ***Popline.id*** menjelaskan bahwa Indonesia berada di tingkat pemain game tertinggi di dunia, dengan 96,5% dari pengguna internet di negara ini terlibat dalam aktivitas *gaming*, yang menunjukkan bahwa hampir seluruh pengguna internet di Indonesia adalah *gamer*. Pertumbuhan ini didorong oleh berbagai faktor, termasuk akses yang semakin mudah terhadap perangkat mobile dan internet, serta beragamnya jenis game yang tersedia, mulai dari game mobile hingga game PC dan konsol. Selain itu, komunitas gamer di Indonesia sangat aktif, dengan banyaknya turnamen dan acara *gaming* yang diadakan, yang semakin memperkuat keterlibatan masyarakat dalam dunia game. Industri game di Indonesia tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga berpotensi sebagai pendorong ekonomi, menciptakan lapangan kerja, dan mendorong inovasi. Dengan dukungan dari pemerintah dan pelaku industri, masa depan gaming di Indonesia tampak cerah, dan negara ini berpotensi menjadi salah satu pusat industri game di Asia Tenggara. Secara keseluruhan, fenomena ini menunjukkan bahwa gaming telah menjadi bagian integral dari budaya dan kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, menciptakan peluang baru dalam berbagai aspek, termasuk sosial, ekonomi, dan teknologi.

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah *game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan. *Game* ini kemudian menginspirasi *game* yang lain muncul dan berkembang (Oktaviana, 2021). Selain sebagai hiburan, *game online* juga berkembang dalam berbagai aspek, termasuk banyaknya kelompok dalam *game online* yang menjadi industri kompetitif dalam berbagai bidang. *Game online* menjadi *trend* baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*) pada jaringan yang terhubung dengan internet. Kini pemain *game* sudah dapat bermain dengan pemain- pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar Bangsa dan Negara (Akbar, 2020).

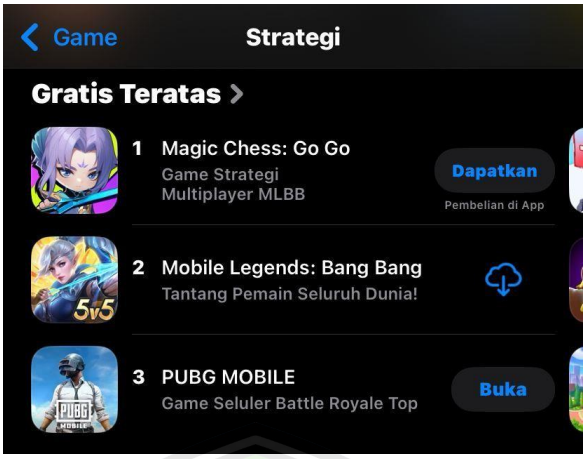
Salah satu *game online* yang paling popular saat ini adalah PUBG Mobile (*PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*). *Game* yang memiliki konsep *battle*

royale, PUBG Mobile menawarkan pengalaman bermain yang intens dan kompetitif dengan grafis berkualitas tinggi, serta fitur komunikasi *real-time* melalui *voice chat, quick chat,* dan *text box*, yang memungkinkan pemain untuk berkoordinasi dan membangun strategi bersama tim. *Battle royale* memiliki pengertian yaitu jenis game yang memadukan unsur menyusun taktik dan bertahan hidup supaya bisa melawan sejumlah musuh hingga akhir dan menjadi pemenang (Jonathan Ronaldo & Markus Idulfilastri, 2022). Dengan mengusung tema *battle royale*, PUBG Mobile berhasil menciptakan pengalaman bermain yang menarik, kompetitif, dan sosial, yang telah menarik jutaan pemain di seluruh dunia.

PUBG Mobile merupakan *game online* yang dirilis pada Maret 2018, dan tidak membutuhkan waktu lama untuk menjadi salah satu *game online* terlaris yang diunduh, mengikuti PUBG PC yang juga terkenal. *Game* ini berfokus pada kualitas visual, peta, pengalaman menembak, dan aspek lainnya, memberikan pengalaman battle royale yang semi nyata bagi para pemain. *Game* ini membutuhkan sekitar 100 orang untuk dimulai, dan dapat dimainkan dengan mode solo, duo, atau squad yang berisi 4 orang (Sinaga, 2023).



Gambar 1. 2 Tingkat Popularitas PUBG Mobile Pada *Play Store*



Gambar 1. 3 Tingkat Popularitas PUBG Mobile Pada *App Store*

Seperti pada gambar di atas, PUBG Mobile semakin dikenal karena menawarkan pengalaman *battle royale* yang menegangkan. PUBG Mobile menjadi *game* popular keempat dengan kategori aksi dan strategi pada *Google Playstore*, popularitasnya didukung oleh *gameplay* yang menarik dan komunitas pemain yang besar, menjadikannya salah satu pilihan utama di kategori *game* aksi. Selain itu, PUBG Mobile menjadi game popular ketiga dengan kategori strategi pada *App Store*, PUBG Mobile sering dianggap sebagai *game* strategi karena penekanan pada *gameplay* taktis, manajemen sumber daya, dan koordinasi tim. Peringkatnya di kategori strategi mencerminkan kedalaman perencanaan dan pengambilan keputusan yang diperlukan untuk berhasil dalam lingkungan kompetitifnya.

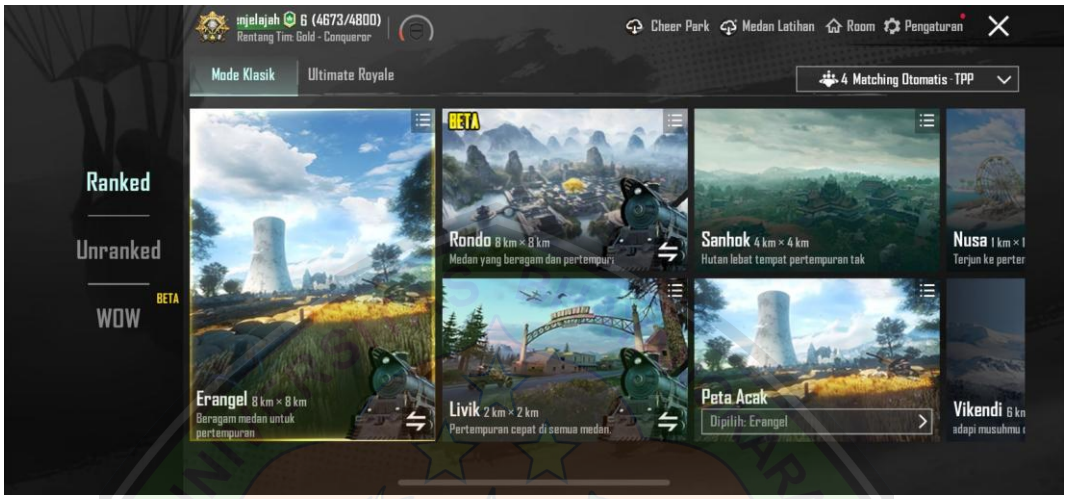
Menurut *RedBull.com* (2021) popularitas PUBG Mobile di Indonesia memang tidak dapat disangkal, terutama dengan banyaknya pengguna *smartphone* yang mencapai lebih dari 82 juta. Menurut data dari Newzoo (2019), terdapat sekitar 52 juta pemain aktif *game* mobile di Indonesia. Angka ini cukup signifikan, menjadikan Indonesia sebagai salah satu dari 17 negara dengan jumlah pengguna *game mobile* terbanyak. Selain itu, statistik ini juga menunjukkan pendapatan yang cukup tinggi dari sektor game mobile, yang pada tahun 2019 mencapai USD 624 juta atau setara dengan 8,7 triliun rupiah. Data ini menunjukkan bahwa popularitas PUBG Mobile sebagai permainan di perangkat mobile tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga memberikan kontribusi ekonomi yang besar.

PUBG Mobile memiliki saingan berat dengan game *battle royale* lainnya,

namun secara rating *Google Playstore*, PUBG Mobile masih menjadi *game* paling unggul, Sejak diluncurkan, PUBG Mobile telah menjadi fenomena global sebagai salah satu game seluler terpopuler di dunia. Menurut ***Gadgets360.com*** (Aditya, 2024), PUBG Mobile masih memiliki banyak pengguna aktif hingga saat ini. Pada tahun 2024, rata-rata terdapat sekitar 10 juta pengguna aktif harian untuk PUBG Mobile. Selain itu, semua versi PUBG, termasuk versi *mobile*, memiliki sekitar 253 juta pengguna aktif bulanan. Angka-angka ini menunjukkan bahwa PUBG Mobile tetap populer dan dimainkan oleh banyak orang di seluruh dunia, terutama di negara-negara Asia. Meskipun popularitasnya sempat mengalami penurunan dari puncaknya beberapa tahun yang lalu, PUBG Mobile masih memiliki basis pemain yang kuat dan terus menarik pengguna baru. Berbagai upaya, seperti pembaruan konten dan penambahan mode permainan baru, juga berkontribusi dalam mempertahankan minat para pemain.

PUBG Mobile juga memiliki fitur klan, di mana setiap pemain PUBG Mobile dapat tergabung di dalamnya. Klan merupakan kelompok pemain yang berkolaborasi dan bermain bersama untuk mencapai tujuan yang sama. Bergabung dalam klan, dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan pemain lain, meningkatkan keterampilan permainan, dan berpartisipasi dalam turnamen atau kompetisi klan. Selain itu. Klan dapat digunakan sebagai tempat untuk membangun dan memperluas jaringan sosial dalam komunitas PUBG Mobile. Dengan bergabungnya pemain ke dalam klan, dapat membuka pintu ke dunia permainan yang kompetitif (Friska, 2023). Para pemain PUBG Mobile cenderung merasa lebih nyaman dan aman saat bermain dalam satu klan, karena mereka merasa lebih terhubung dan kompak. Namun, untuk mencapai kekompakan tersebut, komunikasi yang baik antar pemain sangatlah penting. Tanpa adanya proses komunikasi yang efektif, tujuan untuk membangun kekompakan tidak akan tercapai. Oleh karena itu, para pemain perlu mengasah keterampilan komunikasi mereka agar dapat menjaga kekompakan dan menciptakan kerja sama yang solid di antara mereka (Widyanti & Andyta, 2022). Menurut ***BaliNesia.id*** pada tahun 2021, PUBG Mobile memiliki jumlah pemain aktif yang sangat besar di Indonesia, dengan lebih dari 100 juta pengguna aktif di setiap bulan. Indonesia juga dikenal sebagai salah satu negara

dengan komunitas PUBG Mobile terbesar. Setiap pemain memiliki kebebasan untuk membuat klan mereka sendiri, yang menciptakan keragaman dalam gaya bermain dan strategi, dan diperkirakan jumlah klan yang ada di Indonesia mencapai jutaan.



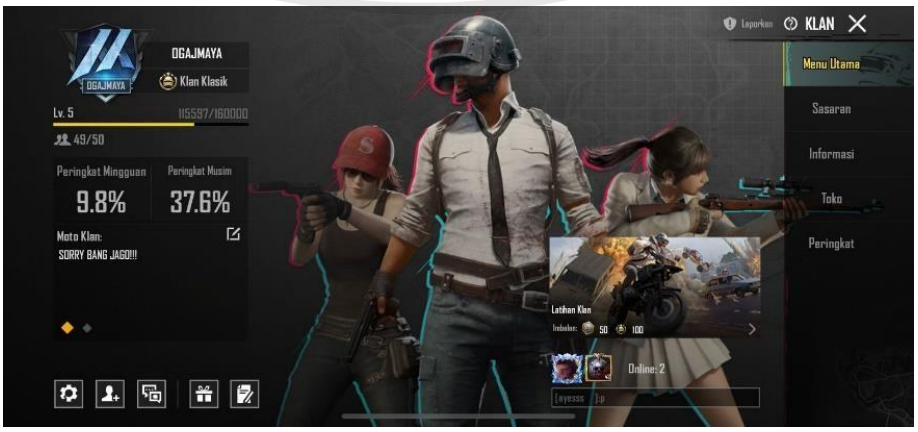
Gambar 1.4 Peta pada PUBG Mobile

PUBG Mobile menghadirkan berbagai peta permainan dengan durasi yang bervariasi, yang sangat dipengaruhi oleh luas wilayah serta dinamika pertempuran di dalamnya. Sebagai contoh, peta Livik yang berukuran paling kecil, yaitu 2x2 kilometer, memungkinkan durasi permainan yang relatif singkat, sekitar 15 menit. Sebaliknya, peta-peta seperti Erangel, Miramar, dan peta terbaru Rondo dengan ukuran 8x8 kilometer, biasanya memerlukan durasi permainan yang lebih panjang, yakni antara 28 hingga 32 menit, tergantung pada kecepatan dan pola rotasi zona aman serta intensitas pertempuran antar pemain. Selain perbedaan durasi permainan, karakteristik masing-masing peta juga memberikan pengaruh signifikan terhadap pola komunikasi dan koordinasi antar anggota tim. Variasi durasi dan kebutuhan rotasi ini secara signifikan memengaruhi pola komunikasi dan koordinasi tim, dimana strategi yang diterapkan pada peta berukuran kecil dan dengan rotasi cepat seperti Livik berbeda dengan strategi yang diperlukan pada peta yang lebih luas seperti Miramar dan Rondo, yang menuntut perencanaan rotasi yang lebih matang serta koordinasi jangka panjang.

Dalam permainan PUBG Mobile, interaksi antar pemain difasilitasi melalui berbagai fitur komunikasi seperti *quick chat, voice chat*, dan *text box*, yang berperan

penting dalam mendukung koordinasi tim secara virtual. Fitur *quick chat* menyediakan pesan-pesan singkat yang telah diprogram sebelumnya sehingga memungkinkan penyampaian informasi secara cepat dan efisien. Sementara itu, *voice chat* memungkinkan komunikasi verbal secara *real-time*, yang sangat membantu dalam penyampaian instruksi dan kondisi lapangan secara langsung. Selain itu, *text box* menjadi alternatif komunikasi tertulis yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi lebih rinci atau pada situasi di mana komunikasi suara tidak memungkinkan. Keberadaan fitur-fitur tersebut memiliki peran yang signifikan dalam menjaga efektivitas koordinasi dan strategi tim selama pertandingan berlangsung.

Salah satu klan di PUBG Mobile adalah OGAJMAYA. OGAJMAYA merupakan klan PUBG Mobile yang sudah berdiri sejak tahun 2023 hingga saat ini dengan 52 anggota. OGAJMAYA terbentuk saat beberapa anggota bermain secara acak (*random squad*) dan akhirnya membentuk sebuah klan untuk meningkatkan kerjasama. OGAJMAYA biasa bermain dengan 4 orang (tim) di map Erangel, dan Livik dengan para anggota dalam klan. OGAJMAYA juga sering melakukan permainan bersama dalam mode WOW (*World of Wonder*) yang merupakan map dari kreator/pemain PUBG Mobile yang menciptakan map. Pada mode ini, para anggota OGAJMAYA biasa melakukan permainan atau latihan pertempuran. OGAJMAYA biasa saling menghubungi dengan fitur reservasi dalam *game* untuk melalukan permainan bersama, dibantu dengan aplikasi WhatsApp untuk saling bertukar informasi.



Gambar 1. 5 Klan OGAJMAYA

Gambar di atas merupakan fitur klan pada PUBG Mobile. Di dalam fitur klan, sesama anggota OGAJMAYA dapat melihat anggota lainnya yang sedang *online*. Selain itu, anggota klan harus mengerjakan misi harian atau sasaran agar level klan bisa naik, hal ini berpengaruh pada poin klan dan kepopuleran klan di PUBG Mobile, semakin tinggi level klan, semakin banyak keuntungan bagi para anggota, serta semakin banyak anggota yang bisa ditambahkan.

Peran komunikasi menjadi aspek yang esensial dalam mendukung keberhasilan permainan tim dalam *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* (PUBG Mobile). Komunikasi dipahami sebagai proses pertukaran informasi antara dua pihak atau lebih yang bertujuan menciptakan pemahaman bersama (Vardhani & Tyas, 2019). Komunikasi yang dilakukan antar pemain berfungsi untuk menyampaikan strategi, memberikan peringatan terhadap potensi ancaman, serta mengoordinasikan tindakan tim secara efektif. PUBG Mobile merupakan jenis permainan yang menekankan pentingnya koordinasi antarpemain karena seluruh aktivitas permainan berlangsung secara dinamis dalam satu tim. Ketika komunikasi tidak berjalan secara optimal, kerja sama tim menjadi sulit terjalin, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya peluang untuk meraih kemenangan.

Kondisi semacam ini mencerminkan bentuk komunikasi yang bersifat impersonal, yakni komunikasi yang berlangsung tanpa adanya keterlibatan emosional, kedekatan sosial, atau intensi untuk membangun hubungan impersonal. Komunikasi impersonal bersifat fungsional, formal, dan terbatas pada penyampaian informasi teknis yang bersifat langsung dan singkat. Dalam praktiknya, interaksi antarpemain yang bersifat impersonal biasanya ditandai oleh pesan-pesan seperti pemberitahuan posisi musuh atau arahan pergerakan, tanpa adanya komunikasi lanjutan yang dapat memperkuat kohesi tim. Dalam game PUBG Mobile, komunikasi impersonal umumnya terjadi dalam mode permainan acak (*random squad*), di mana pemain digabungkan secara otomatis dengan rekan satu tim yang belum saling mengenal. Interaksi yang terjadi dalam situasi ini cenderung bersifat transaksional, tanpa membangun kedekatan sosial atau memahami kondisi emosional antar pemain. Akibatnya, kualitas kerja sama dalam tim cenderung rendah karena minimnya rasa saling percaya dan lemahnya koordinasi strategis.

Keberadaan komunikasi impersonal ini menjelaskan alasan banyaknya tim acak dalam PUBG Mobile gagal mencapai performa optimal. Mereka cenderung bekerja secara individualis, bergerak tanpa koordinasi, dan gagal membentuk kesepahaman strategi bersama.

Dalam situasi seperti itu, permainan tidak hanya kehilangan nilai kompetitifnya, tetapi juga potensi sosial yang seharusnya dapat dibangun dalam ruang digital tersebut. Oleh karena itu, banyak klan dalam PUBG Mobile berupaya menciptakan lingkungan komunikasi yang sehat dan dinamis melalui pembiasaan interaksi intensif antarpemain. Kehadiran fitur klan dalam PUBG Mobile turut memfasilitasi terbentuknya komunitas virtual yang tidak hanya berorientasi pada performa permainan, tetapi juga pada penguatan komunikasi yang berkelanjutan, terarah, dan bermakna. Klan memungkinkan terbentuknya budaya komunikasi yang khas, misalnya dalam bentuk kode internal, peran dalam tim, hingga gaya kepemimpinan. Sehingga komunikasi tidak lagi sekadar alat bantu teknis, melainkan menjadi fondasi dari dinamika tim yang berkelanjutan.

Dalam konteks ini, *Computer Mediated Communication* (CMC) menjadi landasan penting dalam memahami pola komunikasi yang terjalin. CMC memungkinkan individu untuk berinteraksi melalui perangkat digital seperti smartphone tanpa harus bertatap muka secara langsung (Andrianto, 2022). Melalui media seperti *voice chat, quick chat*, dan *text box* yang tersedia dalam PUBG Mobile, komunikasi tetap dapat berlangsung secara fungsional meskipun bersifat impersonal. Dengan demikian, teori CMC memberikan kerangka yang relevan untuk melihat bagaimana komunikasi yang dimediasi teknologi dapat mendukung koordinasi strategi dan efektivitas kerja sama dalam tim virtual seperti klan OGAJMAYA.

Adapun penulisan yang dilakukan oleh Nando Darwin, dan Aditya Dimas Pratama (2024) tentang Komunikasi Interpersonal Pemain Game PUBG Mobile Dalam Meningkatkan Strategi Pemain di Deoxys E-Sports didapatkan bahwa terdapat proses komunikasi impersonal yang terjadi antar semua anggota tim Deoxys E-Sports. Faktor pendukung para anggota yaitu selalu bermain bersama untuk meningkatkan kekompakan dan komunikasi antar satu tim, memiliki teman

satu frekuensi, memanfaatkan fitur-fitur dalam game PUBG Mobile, dan menciptakan kode tertentu yang dapat dipahami oleh semua anggota tim ketika di dalam game. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu karena sinyal yang tidak stabil dan spesifikasi hp yang kurang memadai.

Selanjutnya ada penulisan dari Gokma Riski Sitorus Pane & Angga Intueri Mahendra (2023) yang berjudul *Interpersonal Communication Between* PUBG Mobile *Online Game Players on Team* Bee. Hasil penulisan ini menyatakan bahwa komunikasi interpersonal antara pemain Team Bee pada game online PUBG Mobile didukung oleh beberapa faktor penting, yaitu keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan. Faktor-faktor ini memungkinkan terciptanya hubungan yang kuat, saling menghargai, dan kerjasama tim yang efektif untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis melakukan penulisan dengan judul Komunikasi Impersonal Pemain Game PUBG Mobile dalam Kerja Sama Tim Pada Klan OGAJMAYA. Dengan adanya penulisan ini, diharapkan dapat mengetahui komunikasi yang terdapat di dalam game PUBG Mobile dari para pemain pada klan OGAJMAYA.

1.2 Fokus Penulisan

Fokus utama dalam penulisan ini adalah mengkaji bentuk dan peran komunikasi impersonal yang terjalin antar anggota klan OGAMAYA dalam permainan PUBG Mobile, khususnya dalam membangun kerja sama tim. Penulisan ini memfokuskan pada bagaimana interaksi antar pemain melalui berbagai media komunikasi dalam game dapat mendukung tercapainya tujuan bersama secara efektif dalam konteks permainan yang kompetitif.

1.3 Pertanyaan Penulisan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan dari penulisan ini adalah "Bagaimana bentuk komunikasi impersonal yang digunakan oleh para pemain PUBG Mobile dalam klan OGAJMAYA untuk membangun kerja sama dan mencapai tujuan bersama?”

1.4 Tujuan Penulisan

Penulisan ini bertujuan untuk menjelaskan bentuk komunikasi impersonal yang digunakan oleh pemain PUBG Mobile dalam kerja sama tim pada klan OGAJMAYA. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis peran komunikasi tersebut dalam koordinasi tim, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi efektivitas komunikasi impersonal selama permainan berlangsung.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Penulis diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai komunikasi impersonal, khususnya pada kerjasama tim.
2. Hasil penulisan ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya terkait komunikasi impersonal dalam konteks permainan daring berbasis teknologi.

1.5.2 Manfaat praktis

1. Penulisan ini diharapkan memberikan manfaat bagi masyarakat dan memahami bagaimana komunikasi impersonal dapat mempengaruhi efektivitas kerjasama dan interaksi sosial.
2. Penulisan ini diharapkan dapat mengedukasi tentang pentingnya komunikasi dalam ruang digital untuk mencapai tujuan bersama.