

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Mobile Legends: Bang Bang menjadi gim paling populer di Indonesia. Mobile Legends: Bang Bang termasuk dalam genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) (Putra, 2021), yakni gim daring yang memungkinkan sekelompok pemain bergabung dalam tim untuk melawan tim lain (Park & Kim, 2014). Hasil survei organisasi esport di Jakarta, EVOS, menyebutkan, Mobile Legend merupakan gim favorit dengan mengumpulkan suara dari para responden sebanyak 82,56 persen. Angka ini di atas Free Fire dengan 36,14 persen, PUBG Mobile sebesar 35,43 persen, FIFA-PES sebesar 15,85 persen, Point Blank 12,84 persen, dan 16 gim lain sebesar 82,87 persen (Budi, 2021). Di seluruh dunia, genre MOBA juga menjadi genre gim paling populer dibandingkan gim genre lain seperti Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) and First-Person Shooter (Nuyens, et al., 2016).

Pada Mobile Legend, setiap tim terdiri dari lima orang. Kedua tim yang berperang akan berusaha memenangi pertarungan dengan cara meraih poin tertinggi paling cepat dengan menghancurkan benteng musuh sembari mempertahankan benteng sendiri (Handayani, 2018). Setiap peperangan pada satu tahap membutuhkan waktu maksimal 15 menit. Pada awal pertandingan, setiap pemain akan memilih karakter yang disebut 'hero'. Ada banyak 'hero' dengan berbagai skin atau jubah yang dapat dipilih oleh pemain. Karakter atau 'hero' memiliki sejumlah kemampuan misalnya *marksman* memiliki kemampuan penyerbuan dengan menghasilkan kerusakan fisik (*physical damage*), *tank* merupakan 'hero' dengan kemampuan melindungi tim, *mage* memiliki kemampuan serbuan dengan kerusakan magis (*magical damage*), *fighter* bergerak dengan lambat tetapi mampu menghadirkan kerusakan yang sangat besar untuk lawan, *support* memiliki kemampuan menghindari 'hero' dari tim lawan, dan *assassin* bergerak dengan lincah untuk memberikan serangan cepat. Beberapa 'hero' tidak diperoleh dengan

gratis, melainkan harus dibeli. Pemain harus mampu mengendalikan 'hero' karakternya sepanjang pertandingan. Tidak hanya itu, setiap pemain harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan pemain lain sehingga ada strategi untuk mengalahkan lawan. Ada fitur *chat* dalam gim yang memungkinkan para pemain melakukan komunikasi dengan pemain lain (Handayani, 2018).

Mobile Legend merupakan gim yang dikembangkan oleh Moonton. Perwakilan Moonton di Indonesia menyebutkan bahwa jumlah pemain aktif bulanan Mobile Legends di Indonesia mencapai 34 juta pengguna. Sebanyak 52 persen pemain Mobile Legends berada di Pulau Jawa (Pratnyawan & Rachmanta, 2021). Peneliti melakukan penelusuran terhadap komunitas Mobile Legend: Bang Bang di salah satu wilayah di Pulau Jawa, yakni Kabupaten Bekasi. Berdasarkan penelusuran pada 8 Oktober sampai 8 November 2021, peneliti menemukan tiga squad Mobile Legend: Bang Bang sebanyak 3 di Bekasi yakni Plenyun Squad, Zesty Good, dan NVS Squad.

Pada komunitas pertama yaitu Plenyun Squad mereka memiliki arti nama tersendiri beserta identitas yang unik yaitu nama squad berasal dari candaan salah satu member, dan jumlah anggota mereka terdiri dari 9 orang, 3 di antaranya perempuan. adapula asal anggota mereka dari kota yang berbeda yaitu dari kota Bekasi, satu anggota perempuan berasal dari daerah Cirebon, dan satu anggota perempuan lainnya berasal dari daerah Pontianak. Media komunikasi yang mereka gunakan melalui media mobile Whatsapp. mereka melakukan aktivitas bermain di waktu Sabtu dan Minggu, namun terkadang mereka bermain Mobile Legends hampir tiap malam sehingga ada seorang anggota tidak dapat ikut bermain di waktu yang sama. dalam hal strategi, pada grup ini dilakukan serius tetapi mereka bermain peperangan ini dengan cara santai.

Komunitas kedua yaitu, Zesty Good arti nama grup berasal dari persetujuan member dengan maksud memotivasi permainan gim agar lebih bersemangat. Mereka beranggotakan 9 orang dan salah satunya yaitu perempuan. anggota mereka berasal dari berbagai daerah yakni 2 anggota berasal dari Bekasi, dan 3 diantaranya berasal dari Bogor. tim mereka hanya berkomunikasi saat bermain gim atau dalam

permainan. grup ini hanya bermain bersama pada hari libur karena ada salah satu anggota yang bekerja. Strategi yang dibentuk oleh mereka yaitu gunakan lah “Hero” yang dikuasainya untuk memenangi peperangan.

Komunitas ketiga NVS Squad, arti nama grup mereka yakni dari sebutan negara, yaitu bahasa latin *Nova Scotia* yang berarti Scotlandia baru. mereka beranggotakan 5 orang dan semua anggota berjenis kelamin laki laki. adapun asal anggota mereka dari kabupaten bekasi, 3 orang berasal dari daerah Villa 2 bekasi, dan seorang berasal dari daerah Setu. grup mereka berkomunikasi melalui Platform Whatsapp dan bertatap muka karena tinggal di wilayah yang berdekatan, waktu bermain tim ini juga tidak memiliki jadwal yang pasti untuk bermain bersama(Mabar). Namun jika mereka memiliki waktu untuk mabar,mereka melakukannya pada malam hari. grup ini tidak memiliki konsisten, dan fokus pada bersenang senang.

Berdasarkan data observasi prariset di atas, peneliti akan memfokuskan pada Plenyun Squad yang memiliki anggota dengan sebelumnya memiliki jenis kelamin yang berbeda, kota asal yang berbeda, dan mereka melakukan interaksi dan bernegosiasi melalui media pesan instan yaitu Whatsapp sebagai media komunikasi dan selalu saling terhubung satu antar individu lainnya. Maka dalam hal ini semua Anggota Plenyun Squad terdiri atas sembilan laki-laki dan tiga orang perempuan. Sebagian besar anggota tinggal di Bekasi, tetapi ada dua anggota yang berasal dari luar Bekasi. Media komunikasi yang digunakan oleh Plenyun Squad memang sama dengan NVS Squad, tetapi anggota NVS Squad hanya berasal dari Bekasi dan berjenis kelamin laki-laki. Sementara, Zesty Good hanya mengandalkan komunikasi dalam gim. Awalnya, Plenyun Squad beranggota sepuluh orang, tetapi seorang anggota keluar pada bulan Mei 2021 lalu. Saat November 2021, Plenyun Squad memiliki anggota sebanyak sembilan orang. Plenyun Squad berkomunikasi melalui WhatsApp setiap hari. Hal-hal yang dibicarakan atau dikomunikasikan, yakni seputar *game play*, yakni strategi permainan ketika bermain game, termasuk *item* yang akan digunakan oleh *hero*. *Item*, yakni *skill* aktif yang tersedia pada game dan dapat digunakan oleh *hero*. *Hero* yang menggunakan *item* akan sulit dikalahkan (Erwanto, 2021).

Subari (2021) menjelaskan *roamer* dalam Mobile Legends yaitu sebuah peran penting yang memiliki tugas yang dapat dikatakan sederhana tetapi cukup sulit, namun seorang roamer juga berperan sebagai penolong hero lain yang sedang kesusahan dalam melawan musuh, atau hanya menjelajah untuk menjadi ward di dekat sungai. *Roamer* pula diwajibkan untuk mencari data soal lawan semacam mengenali posisi Jungler musuh yang lenyap buat diberitahu kepada regu supaya mereka dapat mengestimasi ganking dengan gampang. Ganking dalam mobile legends memiliki artian sebagai strategi serangan secara diam diam yang dilakukan oleh tiga orang atau lebih untuk melawan satu musuh. Barani & Foster (2021) melakukan eksplorasi identitas pemain gim secara individu (bukan berkelompok) dalam komunitas. Hasil penelitian menunjukkan eksplorasi identitas pemain gim dapat dilakukan dengan cara mengetahui peran, minat dan nilai, pola pengorganisasian diri dan pengendalian diri, dan persepsi diri dan definisi diri pemain game. Barani & Foster (2021) menyarankan riset berikutnya tentang proses eksplorasi identitas di komunitas gim harus memeriksa eksplorasi identitas yang dinegosiasikan melalui kelompok. Karena itu, riset ini mencoba mengeksplorasi identitas komunitas gim Mobile Legends: Bang Bang yang dinegosiasikan melalui kelompok.

Ting-Toomey (2005) mendefinisikan identitas sebagai konsepsi reflektif atau citra diri. Namun, konsepsi reflektif dan citra diri ini tidak begitu saja muncul. Individu mampu melakukan refleksi tentang diri melalui interaksi dengan orang lain dalam kelompok sosial budayanya setiap hari. Interaksi ini membuat individu memperoleh “makna, nilai, norma, dan gaya berkomunikasi”. Kondisi itu menunjukkan bahwa identitas atau konsepsi reflektif dan citra diri diperoleh dari proses sosialisasi individu, kondisi fisik diri seperti jenis kelamin, serta lingkungan sosial seperti keluarga, budaya, dan etnis.

Karena itu, Ting-Toomey (2005) menjelaskan, ada dua identitas, yakni identitas sosial, seperti identitas keanggotaan budaya atau etnis, gender, orientasi seksual, kelas sosial, usia, disabilitas, atau profesional, dan identitas pribadi yang memuat atribut unit diri sehingga individu berbeda dengan individu lain. Chatman,

Eccles, & Malanchuk (2005) menjelaskan identitas pribadi berbeda dengan identitas sosial karena identitas pribadi merujuk pada jawaban terhadap pertanyaan "siapa saya?". Jawaban tersebut akan menunjukkan keunikan individu seperti kesukaan dan ketidaksukaan, tingkah laku, keyakinan, nilai-nilai, ideologi, pandangan, keahlian, dan kompetensi, serta peran sosial dan atribut deskriptif seperti warna kulit, etnis, gender, kelas sosial, dan agama. Keanggotaan dalam sebuah kelompok memang akan membantu seseorang mengkonstruksikan identitas yang unik atau menyumbang pada identitas pribadinya. Namun, individu akan melakukan negosiasi terhadap keyakinan, nilai-nilai, dan cita-cita kelompok.

Dalam proses ini, individu dapat selektif, yakni menolak beberapa aspek dan menerima aspek lain yang ada dalam kelompok. Proses ini disebut negosiasi identitas.

Sunesti, Hasan, & Azca (2018) yang melakukan penelitian kehidupan perempuan Salafi atau Salafi-niqabi muda di Surakarta, Jawa Tengah, menjelaskan bahwa Salafi-niqabi muda mendapati pengalaman hijrah mereka sebagai sebuah negosiasi identitas milenial. Salafi-niqabi mengalami proses negosiasi identitas antara "mengikuti manhaj Salafi secara ketat dan mengejar kemudahan mereka". Proses negosiasi ini membantu salafi-niqabi menemukan identitas baru mereka yang menunjukkan dua sisi, yakni perjuangan gigih mereka untuk menerima manhaj Salafi dan menemukan alternatif untuk pengejaran masa muda mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis memahami negosiasi identitas merujuk pada sebuah proses menemukan identitas personal atau pribadi. Dalam proses menemukan identitas personal atau pribadi, individu akan mengambil nilai-nilai dalam kelompok menjadi nilai pribadinya. Di sisi lain, individu juga bisa tidak menggunakan nilai-nilai kelompok sebagai nilai individunya.

Dalam penelitian ini, kelompok yang menjadi tempat individu mengambil nilai-nilai merupakan kelompok pemain gim. Adyapradana (2012) mengatakan, seorang individu akan berupaya terhubung dengan banyak kelompok untuk membantu menjelaskan tentang dirinya. Kelompok tersebut di antaranya, yakni kelompok bermain gim yang memungkinkan individu untuk membentuk identitas

yang beragam. Individu bernegosiasi dengan kelompok dalam kesehariannya untuk membentuk identitas. Kelompok pemain game merupakan kelompok yang terbentuk berdasarkan kesamaan identitas.

Peneliti melakukan penelusuran riset sebelumnya tentang identitas pemain gim. Penelitian-penelitian sebelumnya tidak memfokuskan pada identitas yang dinegosiasikan dalam kelompok. Adyapradana (2012) memfokuskan pada kemunculan stereotip pada identitas pemain gim. Arifah (2021) memfokuskan pada pembentukan identitas pemain gim melalui media baru. Dengan kata lain, gim online sebagai media baru turut membentuk identitas pemain ketika pemain menyatakan dirinya sebagai penggemar gim. Sementara riset Askamal & Hendriyani (2021) memfokuskan pada upaya pemain gim laki-laki membentuk identitas virtual dengan menggunakan avatar karakter perempuan.

Peneliti juga melakukan penelusuran riset sebelumnya tentang negosiasi identitas di media sosial. Asyraf, et al. (2021) melakukan penelitian tentang identitas sosial dalam komunikasi online di media sosial Facebook. Penelitian ini memfokuskan pada unggahan-unggahan pada media sosial Facebook untuk melihat identitas sosial tentang kekerasan. Anggota grup Facebook Info Cegatan Jogja saling mempengaruhi menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dan informasi yang mereka konsumsi sehingga memunculkan nilai bersama yang menormalisasi kekerasan. Penelitian tentang kelompok dalam Facebook ini memang menunjukkan adanya negosiasi antara persepsi anggota ICJ tentang identitas 'positif' DIY, dan realitas gelombang kejahatan kekerasan untuk membentuk identitas sosial terkait kekerasan. Namun, penelitian tentang kelompok dalam Facebook tidak memfokuskan pada identitas pribadi anggota kelompok.

Sementara, penulis akan mengeksplorasi identitas pemain gim yang dinegosiasikan melalui kelompok pada Plenyun Squad. Untuk melakukan eksplorasi tersebut, penulis akan melakukan wawancara terhadap anggota Plenyun Squad. Penulis juga akan melakukan observasi pada percakapan para anggota Plenyun Squad pada Whatsapp. Penulis akan memasukan eksplorasi ini dalam kerangka komunikasi termediasi komputer atau *computer-mediated communication*

(CMC). Carr (2021, h.8) mengatakan, komunikasi termediasi komputer atau CMC merujuk pada pertukaran makna antara dua atau lebih individu, melalui teknologi digital yang tidak terbatas pada komputer desktop. Pertukaran makna antara dua individu dapat terjadi melalui telepon pintar (*smartphone*), yang memiliki teknologi berbasis internet. Pertukaran makna melalui teknologi digital berbeda dengan pertukaran makna melalui media lain seperti televisi dan radio yang menggunakan gelombang radio dan surat pos yang tidak mengandalkan teknologi digital.

Dalam CMC, komunikasi kelompok mungkin terjadi melalui chat, dan grup. Komunikasi kelompok ini melibatkan orang-orang yang memiliki identitas sosial yang sama (Carr, 2021, h. 107). Carr (2021, h. 112) mengelompokkan kelompok berdasarkan dua kategori, yakni kelompok berdasarkan ikatan (*common-bond group*) dan kelompok berdasarkan identitas (*common-identity group*). Kelompok pemain gim merupakan *common-identity group*, yakni kelompok yang terbentuk bukan karena para anggotanya memiliki ikatan personal, melainkan karena mereka memiliki ketertarikan yang sama.

Carr (2021, h. 121-122) juga mengelompokkan para pemain gim dalam kelompok tugas (*task group*) yang gigih dalam melakukan tugas berulang. Adanya banyak waktu untuk berinteraksi, anggota dalam kelompok pemain gim dapat mengembangkan norma dan saling pengertian antara anggota kelompok ketika berkomunikasi. Kelompok pemain gim juga akan menunjukkan ikatan dan proses sosial yang berbeda dari kelompok tugas (*task group*) dalam organisasi karena dinamika dan interaksi sosial dalam sebuah kelompok pemain gim menjadi lebih penting dibandingkan kelompok tugas organisasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis akan melakukan penelitian berjudul: **Negosiasi Identitas Pemain Gim dalam Kelompok Pemain Gim Melalui Whatsapp (Studi Deskriptif Kualitatif Kelompok Pemain Gim).**

## **1.2 Fokus Penelitian**

Bagaimana interaksi komunikasi yang merupakan negosiasi identitas pada komunikasi Plenyun Squad melalui Whatsapp

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Bagaimana Proses Interaksi komunikasi para Pemain Gim Plenyun Squad dalam mencapai tahapan negosiasi identitas?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui negosiasi para pemain gim plenyun Squad pada Whatsapp

## **Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini bermanfaat mengaplikasikan konsep-konsep komunikasi kelompok dalam komunikasi termediasi, bagaimana kaitannya negosiasi identitas dalam whatsapp, komputer atau CMC seperti ikatan kelompok dan kelompok yang terbentuk berdasarkan tugas (*task group*) pada pemain gim serta menjelaskan secara mendalam teori negosiasi identitas dengan teori CMC. Penelitian ini juga akan mengaplikasikan konsep-konsep tentang identitas dan negosiasi identitas.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini bermanfaat untuk menjelaskan fungsi dari hasil komunikasi kelompok pada pemain gim yang memanfaatkan media percakapan *WhatsApp*