

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, gim daring sudah menjadi gaya hidup baru yang dimana gim daring dapat diunduh di semua *smartphone*. Salah satu gim daring yang dapat dimainkan oleh semua kalangan adalah gim Mobile Legends: Bang Bang. Mobile Legends merupakan salah satu gim daring yang memiliki banyak pengunduhan sehingga dapat dikategorikan sebagai gim yang populer sehingga menjadi gim peringkat pertama di dalam *Play Store*. Berdasarkan data dari Google Play Store Mobile Legends menempati posisi pertama dalam gim terlaris dari Play Store, Mobile Legends sudah diunduh sebanyak lima ratus juta lebih pengunduh (Winarti, 2021).

Mobile Legends merupakan gim *Multiplayer Online Battle Arena* atau disebut MOBA. Pada Mobile Legends akan membentuk dua tim yang masing-masing berisi lima orang yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh dengan mempertahankan markas mereka sendiri dengan mengendalikan tiga jalur, yang dikenal sebagai jalur “atas”, “tengah” dan “bawah”, tiga jalur tersebut terhubung ke setiap markas. Tujuan dari permainan Mobile Legends ini yaitu untuk menghancurkan *turret* utama musuh. Mobile Legends: Bang Bang merupakan gim MOBA yang dirilis oleh salah satu sebuah pengembang dan penerbit permainan video yaitu Moonton. Gim ini bisa dimainkan di *smartphone* Android maupun IOS. Dalam gim MOBA akan ada sepuluh pemain yang akan dibagi menjadi dua tim dengan aturan mainnya yakni lima vs lima. Durasi rata-rata permainan dalam satu gim yakni berkisar 15-20 menit (Fuentes, 2017).

Mobile Legends mempunyai *gameplay* yang mengharuskan para pemainnya untuk menghancurkan menara utama musuh, sehingga permainan Mobile Legends mempunyai strategi untuk menang dan pertarungan selesai apabila salah satu tim dapat menghancurkan markas musuhnya. Tim yang menghancurkan markas adalah tim yang sebagai pemenang, sedangkan tim yang markasnya hancur

adalah tim yang mendapatkan kekalahan. Mobile Legends sangat banyak diminati oleh masyarakat karena Mobile Legends tidak pandang usia dan dapat dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa (Iskandar et al., 2019).

Di dalam Mobile Legends, para pemain tidak hanya sekedar bermain gim saja, tetapi juga bisa melakukan interaksi melalui *chat rooms*, *voice chat* (bisa *speaker* dan *microphone*) yang fungsinya agar dapat saling berinteraksi jarak jauh atau berinteraksi secara virtual. Pada saat bermain Mobile Legends, terdapat banyak bahasa yang mempunyai keunikan. Keunikannya yaitu dalam penggunaan istilah-istilah yang sebenarnya merupakan sebagai kode tertentu sebagai ciri khas tim permainan. Kode tersebut biasa digunakan untuk percakapan yang merupakan arahan dan petunjuk bagi seluruh anggota tim yang lain saat permainan berlangsung (Ananda et al., 2022).

Mobile Legends juga merupakan sebuah gim yang membentuk dan menghasilkan banyak sekali tim. Salah satu tim yang cukup aktif dalam bermain Mobile Legends yaitu Tim Death Trap. Tim Death Trap biasa memainkan gim Mobile Legends pada malam hari dikarenakan pada waktu malam biasa meluangkan waktu untuk bermain gim Mobile Legends dan untuk mencari hiburan dan mengisi waktu kosong. Untuk mencari hiburan pemain dari tim Death Trap ini, anggota tim biasa melakukan interaksi virtual melalui percakapan yang sudah disediakan dari Mobile Legends yaitu melalui *voice chat* dan *text chat* yang tersedia didalam gim.

Tim Death Trap berbasis di wilayah Bekasi, beranggotakan enam anggota yang aktif dalam bermain Mobile Legends. Tim ini sudah terbentuk sejak awal tahun 2022. Peneliti memilih tim Death Trap ini karena melalui proses pra observasi peneliti sebelumnya melakukan pencarian tim aktif didalam Mobile Legends, dari sekian banyaknya tim yang ada di Mobile Legends peneliti memilih tim Death Trap karena keaktifan tim Death Trap ini dalam melakukan interaksi virtual dan sering melakukan percakapan dalam bermain Mobile Legends.

Peneliti juga melakukan pra-reset dengan melakukan wawancara dengan ketua tim anggota yang dimana para anggota tim Death Trap biasa melakukan interaksi secara virtual dibandingkan melakukan interaksi secara langsung ketika bermain Mobile Legends. Para anggota tim Death Trap juga biasa melakukan

interaksi virtual melalui *chat rooms*, tetapi sesekali juga biasanya para anggota melakukan interaksi melalui *voice chat* yang ada dalam pada gim Mobile Legends.

Berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi di era sekarang dapat mengubah cara individu melakukan interaksi terhadap individu lainnya. Jaringan internet sudah menjadi dunia digital yang baru dan dapat menciptakan interaksi-interaksi virtual. Interaksi virtual merupakan interaksi yang mempunyai proses penyampaiannya menggunakan *cyberspace* atau ruang maya yang bersifat interaktif. Interaksi virtual juga tidak dapat lepas dari yang namanya media internet yang digunakan sebagai wadah untuk saling berinteraksi. Dapat dikatakan seperti itu karena era sekarang manusia tidak perlu lagi berinteraksi atau berkomunikasi pada waktu atau tempat yang sama, karena pada saat ini media sebagai alat interaksi virtual yang tidak mempunyai batas ruang, sehingga masyarakat luas dapat menyampaikan informasi kemana saja dan kapan saja. Interaksi virtual juga bisa dilakukan melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, Whatsapp, Twitter, dan gim daring yang berupa seperti Mobile Legends, PUBG Mobile, Hago, Clash Royale, dan Free Fire. Dari berbagai media seperti media sosial dan media gim daring, interaksi virtual banyak dilakukan oleh masyarakat baik dari kalangan anak-anak, remaja hingga kalangan dewasa (Sakti & Yulianto, 2013).

Dalam interaksi virtual pemain gim biasanya membahas mengenai gim, berita, serta saling memberikan informasi. Setiap individu saling bercakap, bertukar pandangan, dan berinteraksi hingga melepaskan rasa emosional mereka secara bebas (Shadiqin et al., 2020).

Interaksi virtual juga dapat menyebabkan para individu untuk melakukan katarsis secara virtual. Katarsis virtual merupakan suatu kejadian dimana individu melakukan pelepasan emosional dari individu itu sendiri guna untuk mengurangi konflik yang ada pada perasaan dirinya dan orang lain yang mengganggu emosional dan sosial seseorang. Katarsis juga pertama kali dibahas didalam suatu karya dari para ahli yaitu Aristoteles dan poetics, yang menjelaskan bahwa dengan melihat suatu peristiwa individu yang tragis maka seseorang atau individu tersebut dapat melampiaskan atau mengeluarkan perasaan-perasaan negatif seperti halnya rasa takut, rasa marah, rasa jijik dan rasa kesedihan. Katarsis juga merupakan upaya untuk melepaskan emosi dengan cara-cara yang tidak berbahaya (Vanri et al., 2011).

Interaksi virtual akan efektif apabila komunikasi untuk mencapai kemenangan dalam sebuah gim dan untuk mencapai dalam menyalurkan rasa emosionalnya. Dari melakukan pra reset, biasanya para anggota tim Death Trap interaksi virtual dalam gim Mobile Legends akan menguntungkan karena dapat lebih efektif dalam bermain Mobile Legends sehingga akan lebih mudah untuk memenangkan permainan.

Fenomena di atas merupakan sebuah penggambaran ketika bagaimana Mobile Legends dapat digunakan sebagai media baru bagi para pemain Mobile Legends untuk melampiaskan atau mengeluarkan ekspresi dan hasrat dari para pemainnya. Diasumsikan, pada saat para pemain gim berinteraksi saat gameplay Mobile Legends berlangsung, maka katarsis virtual atau penyaluran emosi tersebut juga terjadi.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami interaksi anggota Tim Death Trap pada *gameplay* Mobile Legends sebagai bentuk katarsis virtual. Kemudian, peneliti ingin mendeskripsikan proses interaksi virtual dan menjelaskan bentuk-bentuk katarsis virtual yang terjadi akibat proses interaksi virtual pada tim Death Trap dalam gim Mobile Legends.

Beberapa penelitian memilih Mobile Legends sebagai subjek penelitiannya, namun pokok masalah yang akan diteliti mengenai katarsis virtual belum pernah dibahas oleh peneliti yang lain. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis metode deskriptif dengan menggunakan observasi partisipatif.

Dari pemaparan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengkaji tentang interaksi virtual yang terjadi pada tim Death Trap di dalam Mobile Legends. Untuk itu judul penelitian yang diangkat adalah “INTERAKSI VIRTUAL ANGGOTA TIM DEATH TRAP DALAM GIM MOBILE LEGENDS SEBAGAI BENTUK KATARSIS VIRTUAL.”

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Mobile Legends gim yang berbasis *mobile* yang paling banyak diunduh pemain gim di Indonesia yaitu sebanyak 190 juta di tahun 2022 (Taufik, 2022). Dalam gim ini, pemain diharuskan untuk membunuh, menyerang, menembak, menghancurkan, merusak, dan mengalahkan lawan. Beberapa hal tersebut memberikan gambaran bahwa Mobile Legends bukan hanya sebagai wadah pemenuhan hiburan tetapi lebih dari itu juga difungsikan sebagai ruang penyaluran insting agresivitas pemainnya.
2. Topik katarsis virtual masih jarang dijumpai di banyak karya ilmiah yang mengangkat tema besar gim *mobile*.
3. Interaksi virtual sangat penting untuk dipahami lebih lanjut karena faktornya yang sangat dinamis.
4. Proses interaksi virtual menggunakan media gim daring Mobile Legends.
5. Dampak dari perilaku para pemain ketika bermain gim dalam menyalurkan katarsisnya pada saat bermain Mobile Legends.
6. Perilaku dari interaksi virtual yang dilakukan oleh para pemain dalam bentuk katarsis virtual.

1.3 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah yang sudah peneliti uraikan di atas, maka pertanyaan penelitian yang akan peneliti angkat untuk dilakukan dalam penelitian dari fenomena yang ada yaitu:

1. Bagaimana interaksi virtual anggota Tim Death Trap dalam gim Mobile Legends sebagai bentuk katarsis virtual?
2. Bagaimana bentuk-bentuk katarsis virtual yang terjadi dalam interaksi virtual anggota Tim Death Trap dalam gim Mobile Legends?

1.4 Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini mencapai hasil yang optimal, maka berdasarkan latar belakang penelitian dan pertanyaan penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memahami interaksi virtual anggota Tim Death Trap dalam gim Mobile Legends sebagai bentuk katarsis virtual

2. Mendeskripsikan proses interaksi virtual pada Tim Death Trap dalam gim Mobile Legends.
3. Menjelaskan bentuk-bentuk katarsis virtual yang terjadi karena proses interaksi virtual pada Tim Death Trap dalam gim Mobile Legends.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dimaksudkan untuk mendalami dan memperkaya pengetahuan serta dapat berkontribusi dalam mata kuliah Komunikasi Mobile sebagai bentuk rujukan bacaan bagi mahasiswa program Ilmu Komunikasi, serta menambah teori komunikasi dan kajian tentang ilmu sosial bagi peneliti maupun pembaca terhadap model interaksi virtual.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan agar pengembang dari gim Mobile Legends yaitu Moonton menyiapkan fitur penyaring percakapan dengan menggunakan nilai dan norma yang berlaku, agar menciptakan permainan yang sehat supaya pemain dari gim Mobile Legends terasa lebih nyaman ketika bermain gim tersebut.