BAB I

PENDAHULUAN

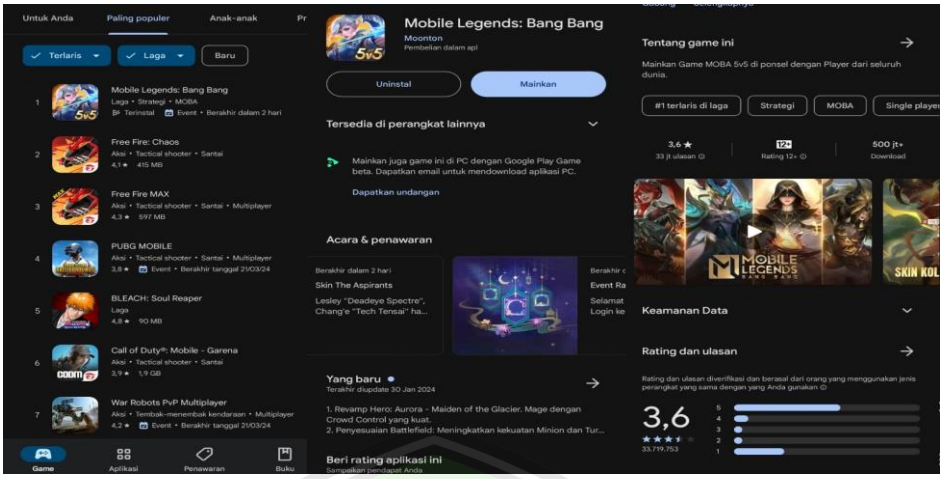
1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami perkembangan pesat, memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara berkomunikasi. Salah satu fenomena yang menarik dalam perkembangan ini adalah kemunculan *game online* sebagai media komunikasi baru yang menghubungkan pemain dari berbagai belahan dunia. *Game online* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi wadah interaksi sosial yang kompleks dan dinamis.

Ketika bicara tentang *game online*, terdapat beberapa jenis *game* seperti *First Person Shooter* (FPS), *Real-Time Strategy* (RTS) dan *game simulator* (Misky & Putra, 2022). Selain itu, adapun jenis *game online* lainnya yaitu *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) adalah jenis permainan yang dimana pemain bermain sebagai satu tim dalam sebuah arena. Biasanya, *game* ini melibatkan pertempuran kedua tim yang masing-masing berisi lima orang yang memerlukan komunikasi, kerja sama tim dan menghancurkan *base* lawan untuk mencapai kemenangan. *Game online* seperti MOBA saat ini tengah mendapat perhatian dan penggemar yang antusias. Salah satu *game*-nya yaitu Mobile Legends: Bang Bang (Ananda et al., 2022).

Game Mobile Legends diluncurkan 14 juli pada tahun 2016 yang di bangun oleh Montoon, *Genre game* ini merupakan MOBA yang diperuntukkan untuk pengguna android ataupun IOS. Jika dilihat dari data pada gambar di bawah, dalam aplikasi Play Store *game* Mobile Legends menempati urutan pertama sebagai *game* kategori laga terlaris dengan jumlah unduhan lebih dari 500 juta kali.

Pola Komunikasi.., Muhammad Reza Ansari, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025



Gambar 1.1 *Game* Kategori Laga Terlaris
(*Screenshot* melalui *Smartphone* peneliti, diakses pada tanggal 13 maret 2024 pada pukul 0:44 WIB)

Sedangkan pada laman Mobile Legends Indonesia di media sosial Instagram pada bulan Mei 2024 mencapai 11,8 juta pengikut (sumber: https://www.instagram.com/realmobilelegendsid) dan pada laman Mobile Legends di media sosial Facebook pada bulan Mei 2024 mencapai 33 juta pengikut dan 30 juta orang yang menyukai laman tersebut (sumber: https://web.facebook.com/MobileLegendsGameIndonesia).



Gambar 1.2 Data *Game* Mobile Legends Paling Disukai di Indonesia

Jika diihat dari persentase pada tSurvey.id bulan Agustus 2022, Mobile Legends merupakan game yang paling banyak disukai di Indonesia dengan angka 67%. Salah satu faktor game ini memiliki banyak pengguna karena game ini

memiliki cara bermain yang cukup mudah untuk dipahami namun game Mobile Legends dapat dikategorikan sebagai game dengan strategi yang kompleks.

Game Mobile Legends adalah permainan yang mengharuskan pemain menggunakan strategi, dimana sepuluh pemain dibagi menjadi dua tim dengan masing-masing tim terdiri dari dari lima pemain, pemain dapat bermain bersama secara *online* melalui jaringan internet, rata-rata waktu permainan ini sekitar 15-20 menit. Tujuan utama permainan ini adalah meningkatkan peringkat dengan mengumpulkan bintang yang didapatkan saat memenangkan pertandingan, dan bintang akan berkurang jika kalah dalam pertadingan tersebut.

Di dalam *game* Mobile Legends memiliki lima mode yaitu *Classic*, *Rank*, *Brawl*, *Vs. AI* dan *Custom*. Mobile Legends juga mempunyai beberapa peran (*role*) yang berbeda untuk setiap karakternya, karekter ini disebut sebagai Hero. Dari hero tersebut ada enam peran (*role*) diantaranya *Tank*, *Assasin*, *Fighter*, *Marksman*, *Mage* dan *Support*. Adapun *hero* yang diberikan bersifat terbatas, ketika pemain ingin memainkan *hero* lainnya, pemain harus membelinya. Selain itu, ada *hero* yang diberikan gratis kepada para pemain oleh sistem. Jadi tidak semua *hero* bisa dimainkan. Di dalam *game* terdapat *map* dan *lane* yang terdiri dari *Exp lane*, *Middle Lane*, dan *Gold Lane*. Tiap-tiap *lane*-nya dijaga oleh *turret* yang secara otomatis menyerang unit musuh. *Game* berakhir jika salah satu *base* tim hancur (Ananda et al., 2022).

Mobile Legends telah menjadi salah satu permainan yang memfasilitasi interaksi antara pemain, terutama dalam permainan berbasis tim. *Game* ini menyediakan fitur *chat* sebagai jalan buat *gameplay* agar tidak ada miskomunikasi setiap masing-masing *player*. Selain itu juga ada fitur *voice* dengan sistem terbuka (*open mic*) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan rekan satu tim melalui suara agar pemain dapat berkomunikasi dengan baik, karena komunikasi yang baik dalam tim menjadi kunci untuk mencapai kemenangan dan ada fitur *emoticon*, fitur ini bisanya dipakai untuk mengekspresikan situasi tertentu seperti pada saat *miss skill*, miskomunikasi atau melakukan tindakan konyol. Fitur *emoticon* mempunyai berbagai arti, dari pujian hingga ejekan dan sebagian besar sisanya memberikan kesan yang keren saat digunakan. Fitur ini

memungkinkan pemain untuk menyampaikan emosinya dan berinteraksi dengan satu timnya dengan cara yang menarik. Fitur-fitur yang ada pada *game* Mobile Legends membuktikan bahwa *game* tersebut memiliki aktivitas komunikasi virtual di dalamnya, karena komunikasi secara virtual sangat penting dilakukan oleh para pemain untuk berkomunikasi dalam menyusun strategi yang bersifat kondisional.

Hal ini menjadikan komunikasi virtual melalui fitur-fitur yang ada pada *game* Mobile Legends menjadi sangat penting. *Game* Mobile Legends memiliki tingkat interaksi yang tinggi, sehingga para pemain harus berkomunikasi satu sama lain untuk mencapai tujuan mereka. Pemain juga bisa berkomunikasi dengan pemain dari seluruh dunia menggunakan *chat* global. Interaksi dalam *game* yang berbasis komunikasi virtual bisa berupa strategi, memberikan informasi kepada tim, dukungan, bahkan kata-kata negatif kepada teman dan lawan (Tri Wardana & Laksana, 2024).

Komunikasi virtual didefinisikan sebagai bentuk komunikasi yang berlangsung di dalam dunia maya, yang sering kali diakses melalui internet. komunikasi virtual memungkinkan penyampaian pesan dari satu pihak ke pihak lain melalui media interaktif seperti internet. Komunikasi virtual bisa diakses dimana saja, memberikan kemudahan dalam aktivitas kerja dan interaksi (Milyane et al., 2022).

Menurut pengamatan dari peneliti, Dengan adanya komunikasi virtual antar pemain, sebuah pola komunikasi terjadi pada saat bermain permainan tersebut. komunikasi virtual yang dilakukan oleh para pemain di dalam fitur tersebut pastinya memliki pola komunikasi. Tentunya, meskipun di dalam sebuah *game*, pola komunikasi secara virtual memiliki peranan yang besar pada efektivitas dalam berkomunikasi dalam *game* tersebut. Efektivitas dalam pola komunikasi yang terjadi di sebuah *game* bergantung pada para pemainnya meskipun para pemain tidak menyadari bahwa komunikasi yang mereka lakukan memiliki pola tersendiri dan pola komunikasi tersebut yang membuat tim dalam *game* Mobile Legends dapat berkembang atau mencapai tujuannya yaitu kemenangan.

Menurut (Djamarah dalam Lukito et al., 2022) Pola komunikasi didefinisikan sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih, baik dalam pengiriman maupun penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Komunikasi sebagai salah satu syarat bagi terbentuknya interaksi sosial di dalam masyarakat, memiliki peran yang sangat penting dalam menggerakkan aktivitas-aktivitas tersebut. Pola komunikasi tidak hanya dilakukan saat berinteraksi secara langsung akan tetapi, pola komunikasi juga dilakukan secara virtual.

Pada kelompok *game online* Mobile Legends yang biasa disebut sebagai *squad*. Contohnya pada *squad* Jaws Dangers. Jaws Dangers terbentuk pada tanggal 7 September 2022, Jaws Dangers berawal dari sekelompok anak tongkrongan yang iseng ingin membuat *squad*. Tanpa rencana serius, mereka hanya ingin bersenang-senang dan bermain bersama di dalam *game* Mobile Legends, Jaws Dangers memutuskan untuk mengikuti turnamen *online* sebagai ajang pembuktian diri. Meskipun mereka mengalami kekalahan di turnamen pertama, tim ini tidak menyerah. Kemudian Jaws Dangers kembali mengikuti turnamen dan meraih kemenangan pertamanya. Setelah meraih kemenangan pertama, Jaws Dangers mulai rutin mengikuti banyak turnamen seperti Iyass Project League dan Gate Zero Fast *Tournament* dan menunjukkan peningkatan performa pada turnamen tersebut (sumber: wawancara virtual Alle CEO Jaws *Esports*).

Jaws Dangers adalah kelompok bermain yang cukup berpengalaman di dalam *game* Mobile Legends. Jaws Dangers adalah salah satu *squad* di dalam *game* Mobile Legends yang bertujuan untuk memperbanyak pengalaman dalam berkompetisi. Jaws *Esports* memiliki kurang lebih 50 anggota dan terdiri dari tujuh divisi *squad* diantaranya Jaws Dangers, Jaws Legends, Jaws Villains, Jaws Rebelution, Jaws Selection, Jaws Phoenix, Jaws Offline. Jaws Dangers memiliki 7 *player* yang terdiri dari Ferdi sebagai kapten dalam tim sekaligus pelatih yang berperan sebagai *goldlaner*, Dafa berperan sebagai *jungler*, Azam berperan sebagai *midlaner*, Almeyda berperan sebagai *EXP laner*, Alif berperan sebagai *roamer*, Ihsan berperan sebagai cadangan *goldlaner*, serta Marko berperan sebagai

cadangan *roamer* dan Adam sebagai analis. Adapun syarat masuk ke *squad* Jaws Dangers (sumber: wawancara virtual Alle CEO Jaws *Esports*).

Syarat masuk ke *squad* Jaws Dangers mencakup beberapa aspek penting. Pertama, calon anggota harus ramah dan sopan kepada anggota tim dan pemain lain, bersikap positif, tidak mudah menyerah, bersedia belajar dan berkembang, serta mampu bekerja sama dengan baik dalam tim. Kedua, calon anggota harus mendedikasikan waktu dan usaha untuk tim, menghadiri latihan dan pertandingan secara teratur, serta bertanggung jawab atas peran mereka dalam tim. Selain itu, anggota tim tidak diperbolehkan bermain di tim lain dan harus fokus serta memberikan komitmen penuh kepada Jaws Dangers. Syarat lain yang penting adalah memiliki peringkat atau tier *Ex Glory-Immortal*. Terakhir, calon anggota mampu menerima kritik dan saran, tidak mudah tersinggung atau marah, serta memiliki mental yang kuat dan fokus pada pengembangan diri dan tim (sumber: wawancara virtual Alle CEO Jaws *Esports*).

Jaws Dangers memiliki potensi yang besar untuk memajukan *squad*-nya, menurut Alle selaku CEO Jaws *Esports* mengatakan bahwa *squad* ini memiliki kedisiplinan yang tinggi dan tidak merasa unggul dari yang lain, mereka menyadari bahwa mereka tidak sempurna dan selalu ingin belajar untuk berkembang serta menunjukkan mentalitas yang positif dan ingin maju. Selain itu, *squad* ini selalu meluangkan waktu untuk mempelajari strategi baru, meningkatkan penguasaan penguasaan hero, pemosisian, kecepatan jari, membuat keputusan besar seperti kapan harus menyerang, bertahan, atau menculik lawan. Lalu, mereka selalu belajar memahami alur permainan secara keseluruhan dan berpikir jauh ke depan untuk merencanakan langkah-langkah selanjutnya, dan mengembangkan *skill* mereka secara keseluruhan akan memiliki keunggulan kompetitif dibandingkan *squad* lain yang tidak memiliki peningkatan saat latihan seperti *squad* Jaws Dangers, *squad* ini juga terbebas dari anggota yang merasa dirinya lebih penting daripada anggota yang lain (*Star Syndrome*), yang dapat merusak moral tim dan menyebabkan perselisihan. Sebagai pembanding, terdapat *squad* yang tidak memiliki apa yang dimiliki oleh *squad* Jaws Dangers, *squad* tersebut bernama 4Saken.

Selain itu, *squad* Jaws Dangers pernah menjuarai turnamen Iyass Project League tingkat 2 pada tanggal 27 Januari 2024 dan Gate Zero Fast *Tournament* tingkat 2 pada tanggal 4 Februari 2024 yang diadakan *online* oleh Metaco. Metaco adalah *platform* yang menyediakan berbagai turnamen gratis untuk komunitas *gamer*. Di sini, pemain bisa mendaftar dan berpartisipasi dalam turnamen yang diadakan, Di Metaco, turnamen-turnamen dibagi menjadi beberapa tingkatan berdasarkan hadiahnya, mulai dari tingkat 1 hingga ke tingkat pro. Untuk tingkat 1 hadiah berkisar antara 50 ribu hingga 200 ribu rupiah. Tingkat 2 menawarkan hadiah antara 250 ribu hingga 500 ribu rupiah. Tingkat 3 memiliki hadiah mulai dari 550 ribu hingga 1 juta rupiah. Tingkat 4 menyediakan hadiah dari 1 juta hingga 10 juta rupiah. Sedangkan tingkat pro adalah tingkatan tertinggi dengan hadiah di atas 10 juta rupiah.

Hal ini membuktikan bahwa dari kemenangan yang sudah diraih, *squad* Jaws Dangers tidak hanya aktif berkomunikasi secara virtual melalui *game* Mobile Legends melainkan *squad* tersebut juga memiliki pola komunikasi virtual yang baik melalui *game* Mobile Legends, sehingga dapat memenangkan beberapa pertandingan. Dari penjelasan di atas peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pola Komunikasi Virtual pada *Squad* Jaws Dangers. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengangkat topik ini dengan judul **"Pola Komunikasi Virtual dalam *Game* Mobile Legends pada *Squad* Jaws Dangers"**.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian dalam latar belakang penelitian, maka fokus penelitian adalah tentang Pola Komunikasi Virtual dalam *Game* Mobile Legends pada *Squad* Jaws Dangers.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana Pola Komunikasi Virtual dalam *Game* Mobile Legends pada *Squad* Jaws Dangers?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pola Komunikasi Virtual Dalam *Game* Mobile Legends Pada *Squad* Jaws Dangers.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai sumber ilmu bagi bidang komunikasi serta memperdalam studi mengenai komunikasi yang berkaitan dengan media *online* atau internet. Sehingga diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang tertarik atau ingin mengetahui lebih dalam mengenai pola komunikasi virtual dalam tim *game online*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pola komunikasi virtual dan *game online*. Serta memberikan gambaran umum mengenai pola komunikasi virtual di dalam tim *game online* dan dapat menambah pengetahuan dan wawasan.