

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang semakin pesat dapat memudahkan setiap orang melakukan kegiatan. Kini kemajuan teknologi memudahkan setiap orang untuk memberikan dan mendapatkan informasi tanpa harus bertatap muka. Informasi bisa didapatkan dengan menggunakan beberapa media seperti *handphone*, tablet, dan PC. Teknologi seperti ini juga telah menjadi kebutuhan setiap orang. Teknologi bagi setiap orang bukan hanya untuk mencari dan mendapatkan informasi, tetapi juga digunakan untuk kepentingan hiburan semata seperti bermain *game online*. *Game online* merupakan gabungan dari dua suku kata dalam *Bahasa Inggris* yaitu *Game* yang memiliki arti Permainan dan *Online* yang artinya dalam jaringan (Daring). Menurut Adams dan Rollings (2007), *game online* adalah sebuah permainan yang banyak dimainkan oleh orang-orang, dimana pemain menggunakan perangkat yang harus terhubung dengan jaringan internet.

Game online kini memiliki banyak jenis, beberapa *game online* yang marak pada saat ini seperti PUBG (*Player Unknown Battle Ground*), AOV (*Arena Of Valor*), dan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). *Game online* seperti MOBA pada saat ini sangat populer. Salah satunya *game MOBA* yang populer yang banyak dimainkan yaitu *Mobile Legends : Bang Bang*. *Game* ini dimainkan oleh lima orang dalam satu tim dan lima orang

tim lawan. Permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan strategi dimana dua tim yang bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan bisa diraih jika tim dapat merebut kemenangan milik musuh.

Game Mobile Legends: Bang Bang merupakan permainan *multiplayer* yang sedang banyak dinikmati. Banyak juga pemain *Mobile Legends: Bang Bang* yang berasal dari Indonesia. *Game Mobile Legends: Bang Bang* bukan hanya permainan biasa dan hanya untuk hiburan saja. Banyak yang mengadakan kompetisi untuk *game* tersebut baik tingkat nasional maupun tingkat internasional. Di dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang* seorang pemain memiliki komunikasi yang kuat antar pemain hal ini dilakukan supaya strategi dan juga permainan dapat berjalan dengan rapi.

Komunikasi tersebut terjadi secara langsung di dalam permainan antara pemain satu dengan yang lain. Komunikasi yang digunakan dalam permainan *game mobile legends: bang bang* menggunakan komunikasi verbal. Komunikasi verbal proses penyampaian pesan atau informasi melalui kata-kata yang diucapkan secara lisan. Ini melibatkan penggunaan bahasa lisan untuk berkomunikasi dengan orang lain secara langsung. Menurut Indah (2016) komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata secara lisan dalam bentuk percakapan. Komunikasi ini paling banyak digunakan dalam hubungan antara manusia. Melalui kata-kata mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka menyampaikan fakta, data informasi serta saling bertukar perasaan pemikiran saling berdebat dan bertengkar.

Seseorang pemain *Mobile Legends: Bang Bang* tidak lepas dari gaya komunikasinya. Gaya komunikasi dapat dilihat dari bagaimana seseorang komunikator menggunakan bahasa, pemilihan kata, retorika, dan menggunakan bahasa tubuhnya. Menurut Norton dalam (Allen,dkk (2006)) Gaya komunikasi dapat didefinisikan sebagai cara seseorang dapat berinteraksi dengan cara verbal dan para verbal, untuk memberikan tanda bagaimana arti yang sebenarnya harus dipahami dan dimengerti.

Sedangkan menurut Widjaja (2000), gaya komunikasi dipengaruhi situasi, bukan tipe seseorang, gaya komunikasi bukan tergantung ada tipe seseorang melainkan kepada situasi yang dihadapi. Hal ini terjadi ketika dalam permainan *game online* ketika seseorang pemain dalam keadaan tertekan atau kalah dalam pertandingan, seseorang pemain akan mengeluarkan kata-kata, sikap atau gerak tubuh yang tidak terduga. Hal ini sesuai dengan pendapat Widjaja. Gaya komunikasi *game online* merujuk kepada seseorang berkomunikasi dengan orang lain. Setiap individu memiliki preferensi dan kecenderungan dalam berkomunikasi yang mencerminkan kepribadian, latar belakang budaya, pengalaman, dan faktor-faktor lainnya. Gaya komunikasi yang berbeda dapat mempengaruhi cara seseorang menyampaikan pesan, berinteraksi, dan merespon orang lain.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa teori gaya komunikasi sendiri adalah sebagai perangkat perilaku antar pribadi yang terspesialisasi dalam suatu situasi tertentu. Masing-masing gaya komunikasi

terdiri sekumpulan perilaku komunikasi yang dipakai untuk mendapatkan respon atau tanggapan tertentu dalam situasi yang tertentu pula. Kesesuaian dari satu gaya komunikasi yang digunakan tergantung pada maksud dari sender dan harapan dari *receiver*. Menurut Tubbs dan Moss (2008) menjelaskan tentang macam-macam gaya komunikasi antara lain : 1. *The Controlling Style* 2. *The Equalitarian Style* 3. *The Structuring Style* 4. *The Dinamic Style* 5. *The Relinquishing Style* 6. *The Withdrawel Style*. Berdasarkan dari keenam gaya komunikasi yang sesuai untuk squad FSM adalah gaya komunikasi *The Equalitarian Style* yaitu gaya komunikasi yang memiliki landasan kesamaan dan ditandai dengan berlakunya arus penyebaran pesan verbal secara lisan.

Pada penelitian ini metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis merupakan metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan sebuah gambaran metode yang bertujuan untuk membentuk sebuah gambaran atau deskriptif mengenai keadaan suatu objek sebagai pendalaman yang lebih spesifik dan transparan. Objek penelitian ini adalah squad *Fake Student MDN* (FSM). Squad ini didirikan pada 2019, yang beranggotakan lima orang alumni pondok pesantren An-Najjah Babussalam.

Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh dimana diharapkan dapat diperoleh hasil penelitian tentang **GAYA KOMUNIKASI DALAM PERMAINAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA SQUAD FAKE STUDENT MDN (FSM)**

B. Rumusan Masalah

Tentang latar belakang masalah yang dikaji diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : bagaimana gaya komunikasi dalam permainan *game online mobile legends: bang bang* pada squad fsm?

C. Tujuan Penelitian

Tentang rumusan masalah diatas, terdapat tujuan yaitu penelitian ini menjelaskan tentang gaya komunikasi dalam permainan *game online mobile legends bang bang* pada squad fsm.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis:

1. Manfaat Teoritis

★ Temuan penyelidikan ini memiliki manfaat teoritis, penelitian ini dapat digunakan untuk memajukan pengetahuan, khususnya di bidang komunikasi dan khususnya lagi dalam gaya komunikasi.

2. Manfaat Praktis

Temuan penyelidikan ini diharapkan dapat menjadi salah satu informasi gaya komunikasi dalam permainan *game mobile legends: bang bang*.