

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industry teknologi kini semakin berkembang pesat sehingga mempengaruhi kehidupan khalayak dalam banyak hal. Ilmu terapan online dikembangkan oleh masyarakat melalui pengembangan ide-ide kreatif. Banyak sekali perkembangan internet yang dilakukan oleh masyarakat, salah satunya adalah dunia *happy fun*, misal bermain game dengan koneksi internet yang dapat dilakukan dengan mencari koneksi *wi-fi* atau jaringan seluler untuk menyambungkan koneksi game yaitu *game online*. Media game online telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pola pikir manusia modern yang diserap melalui dua Indera yaitu penglihatan dan pendengaran, seiring dengan berkembang dan majunya teknologi, game semakin meningkat pesat diseluruh dunia, termasuk game online yang kini marak digemari.

Game online adalah game yang dapat dijangkau oleh banyak orang dan alat yang digunakan oleh para anggota yang terhubung suatu jaringan, internet biasanya digunakan sebagai jaringan (Adams dan Rollings 2007). Dengan besarnya pengguna *game online*, para khalayak menjadi kecanduan game-game yang dimaksud apalagi game ini memiliki cerita yang panjang, dengan berbagai masalah yang harus dipecahkan melalui pemainnya. Permainan ini dirancang menjadi lebih sulit disetiap kenaikan levelnya, hal tersebut yang menyebabkan orang menjadi kecanduan.

Game online Mobile Legends dirilis pada tanggal 11 juni 2016, mendapatkan popularitas pada tahun 2017 dan pada 2018 Mobile Legends mulai memantapkan dirinya pada *game online* berbasis *mobile*. Game Mobile Legends dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton developer dan telah diunduh lebih dari 100 juta kali oleh pengguna Mobile Legends yang beroperasi pada sistem Android atau iOS.

Saat ini, *Mobile Legends* adalah permainan online yang paling disukai di Indonesia. Jumlah pengguna aktif MLBB (*mobile legends bang-bang*) mencapai 76 juta, dengan rata-rata 20 juta pengguna aktif dan masuk dalam kategori *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dirilis oleh Moonton pada tahun 2016. Permainan ini dimainkan oleh dua tim dengan lima pemain masing-masing. Setiap pemain dapat memilih karakter atau hero yang mereka inginkan untuk dimainkan. Karakter utama dibagi menjadi lima role, yakni *tank*, *marksman*, dan *assasin*. *Mage*, *support*, dan *fighter*. Pada konsep permainan Mobile Legend terdapat tiga jalur (*lane*) yang dikenal sebagai *mid*, *bottom*, dan *top*, setiap jalur memiliki tiga turret dan para pemain harus melindungi turret agar tidak hancur. Jika tim dapat menghancurkan menara utama lawan, maka mereka dianggap menang dalam pertandingan.

Game online Mobile Legends Bang-Bang melibatkan sepuluh pemain dan dibagi menjadi dua tim. Setiap tim memilih hero yang berbeda dan memiliki kemampuan unik. Selain itu, tergantung pada level pengguna, ada beberapa mode permainan yang dapat dimainkan, seperti *Custom mode*, *Classic mode*, *Ranked mode*, *Brawl mode*, *Human vs. AI mode*, dan *Brawl mode*. Mode

Custom adalah mode yang menjadi keunggulan *game online Mobile Legends* Bang-Bang. *Mobile Legends* Bang-Bang memiliki tingkat kesulitan yang dapat dikuasai selangkah demi selangkah, namun sayangnya, tertarik atau tidaknya seorang pemain dengan *Mobile legends* bang-bang biasanya ditentukan oleh pengetahuannya tentang game tersebut. Mengatasi tantangan dalam permainan ini membutuhkan kerja tim dan hal itu adalah tantangan yang ada di permainan ini.

Melalui fitur *open mic* yang terdapat di *Mobile Legends* bang – bang membuat pemain dapat berinteraksi seolah-olah mereka berbicara secara langsung dengan teman satu tim. Dari sini, pemain akan membentuk cara mereka berinteraksi, cara pemain lainnya menilai satu sama lain, dan sebaliknya. Hal menarik dari permainan ini adalah kita bisa bermain dengan orang-orang di seluruh dunia bukan hanya teman saja. Selain fitur *open mic*, juga ada fitur *chat* dimana pengguna *game online Mobile Legends* Bang-Bang bisa saling berkomunikasi, tidak hanya untuk menyusun strategi, tetapi juga konflik adu mulut, dan hinaan kasar saat bermain dengan salah satu pemain yang bermain secara buruk. Namun beda cerita jika pemain bermain bersama teman mereka.

Sebelum pertandingan para pemain berkomunikasi dengan menyusun strategi di awal untuk mengontrol permainan hingga memilih hero agar pertandingan sesuai dengan yang diharapkan. *Mobile Legends* Bang-Bang mempunyai daya tarik yang secara umum terletak pada tantangan untuk mengatasi rintangan melalui kerja sama tim, baik itu teman atau pemain yang

tidak dikenal. Tidak ada *game mobile* yang lebih menyenangkan untuk menghabiskan 20 menit untuk farming, ganking, dan merencanakan strategi pertempuran selain Mobile Legends Bang-Bang, hingga mencapai titik dalam pertempuran yang akan menentukan tim mana yang akan menang. Dari sini terbentuklah pola komunikasi kelompok untuk bekerja sama selangkah demi selangkah demi meraih kemenangan di *game Mobile Legends: Bang-Bang* sebagai sebuah tim.

Pemain Mobile Legends Bang-Bang membentuk kelompok yang disebut Squad, yang terbentuk dari sekumpulan orang yang memiliki hobi yang sama sehingga terjadi interaksi antara satu sama lain, sehingga akhirnya berkumpul untuk membentuk area dan kelompok baru. Dalam kelompok ini, pemain berkumpul untuk berbagi ide tentang apa yang mereka lakukan dalam *Mobile Legends: Bang-Bang* dan tentang persaingan yang mereka hadapi. Dalam game, mereka bertemu dan berinteraksi satu sama lain, menciptakan ruang baru untuk berinteraksi dengan pemain lain melalui internet.



Gambar 1.1 Logo Mobile Legends

Ada beberapa alasan meningkatnya minat terhadap *Mobile Legends*, salah satunya adalah perkembangan komunitas esports saat ini. Esports sendiri

merupakan istilah yang mengacu pada kompetisi video game yang dimainkan oleh para pemain profesional. Kompetisi besar mobile legends M *World Championship*, MPLI, MSC, MPL Indonesia, piala presiden Esports, MDL Indonesia.

Dalam game Mobile Legends Bang Bang, pemain saling berkomunikasi secara intens satu sama lain untuk memastikan bahwa strategi dan permainan berjalan sesuai rencana. Komunikasi yang digunakan dalam game *Mobile Legends* Bang Bang adalah komunikasi verbal, yang berarti pemain dapat menyampaikan pesan dan informasi dengan mengucapkan kata-kata mereka. Komunikasi ini terjadi secara langsung antar pemain dalam suatu game. Ini adalah komunikasi langsung dengan orang lain menggunakan Bahasa lisan.

Para pemain *Mobile Legend* tetap menggunakan gaya komunikasi mereka. Bahasa seorang komunikator, kata-kata yang dipilih, retorika, dan bahasa tubuh dapat mempengaruhi gaya komunikasinya. Menurut Norton dalam Allen, dkk (2006) mendefinisikan gaya komunikasi sebagai cara seseorang berinteraksi dengan cara yang tidak verbal dan dengan cara yang tidak verbal untuk menunjukkan bagaimana arti sebenarnya harus dipahami. Gaya komunikasi dalam game online mengacu pada komunikasi orang saat berbicara satu sama lain. Semua orang memiliki preferensi dan kecenderungan tertentu untuk berkomunikasi, yang dipengaruhi oleh kepribadian mereka, lingkungan budaya mereka, dan faktor lain. Cara orang berkomunikasi, berinteraksi, dan merespons orang lain dapat dipengaruhi oleh gaya komunikasi yang berbeda.

Berdasarkan teori diatas, kita dapat menyimpulkan, bahwa teori pola komunikasi itu merupakan alat perilaku interpersonal yang spesifik untuk memperoleh reaksi atau respons pada situasi tertentu.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pola komunikasi dalam permainan *game online Mobile Legends*? pada Pes Squad Ponorogo

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pola komunikasi yang digunakan dalam permainan *game online Mobile Legends* pada Pes Squad Ponorogo

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai peneliti adalah :

1. Manfaat Teoritis

Semoga penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif serta menambah keilmuan terhadap bidang ilmu komunikasi dan menjadi bahan referensi bagi mahasiswa ilmu komunikasi

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan penelitian selanjutnya dalam permainan *game online Mobile Legends bang bang*.