

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi yang pesat menimbulkan sebuah transformasi dan konvergensi dalam teknologi, salah satunya adalah *smartphone*. Menurut Nugroho (2020) konvergensi merupakan integrasi media melalui digitalisasi dengan menggunakan infrastruktur teknologi. Dengan adanya media baru yang berupa ponsel pintar yang dapat terhubung dengan internet, maka para pengguna ponsel pintar ini dapat saling berkomunikasi dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang tersedia. Tidak hanya terbatas pada aplikasi sosial media, aplikasi seperti game-game online juga dapat digunakan untuk berkomunikasi oleh para pengguna *smartphone*.

Perkembangan teknologi juga membantu mempercepat pertukaran pesan dengan menggunakan teknologi atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Computer Mediated Communication* (CMC). Menurut Rice dalam jurnal yang ditulis Budiargo (2015), *Computer Mediated Communication* merupakan pertukaran informasi yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komunikasi yang diproses antar kelompok maupun individu. Pemanfaatan kemajuan komunikasi ini salah satu penerapannya digunakan dalam berkomunikasi di *game online*.



Gambar 1.1 Mobile Legends merupakan game mobile yang paling populer di Asia Tenggara

Sumber: escharts.com

*Game-game mobile online* yang sekarang beredar di Indonesia memiliki banyak peminat yang memainkan game tersebut. Kemunculan *game mobile online* seperti Player Unknown Battleground Mobile, Free Fire, dan Mobile Legends menawarkan pengalaman bermain yang interaktif dan juga kompetitif, yang memungkinkan para pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya secara *online*. Pada penelitian ini peneliti memilih permainan Mobile Legends dikarenakan, menurut Tawakal (2023) kepopuleran permainan ini yang mencapai total 80 juta pemain pada bulan Desember tahun 2022 dan pada permainan ini, banyak sekali terdapat variasi bahasa yang baru yang berkaitan dengan permainan tersebut. Pada gambar 1.1 esport charts (2021) menuturkan beberapa *game mobile* yang populer di benua Asia. Mobile Legends menempati urutan pertama di Asia Tenggara. Menurut Akbar (2022) Mobile Legends menjadi *game online* yang paling populer di *Esports* Asia Tenggara, karena banyaknya peminat permainan dengan genre yang berupa MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) bertim dengan anggota tim 5 vs 5.

Permainan Mobile Legends, pertama kali dirilis pada 24 September 2016 dan seiring berjalannya waktu *game* Mobile Legends menjadi semakin diminati dan digemari oleh masyarakat Indonesia. Mobile Legends merupakan game yang dirancang untuk *smartphone*. Mobile Legends menyediakan fitur komunikasi untuk para pemainnya agar dapat berkomunikasi dengan lebih mudah. Fitur yang disediakan adalah berupa fitur tulisan (*chat box*) dan fitur suara (*Voice Call*). Fitur ini dirancang untuk mempermudah komunikasi antara satu tim agar memperlancar proses berjalannya permainan.

Mobile Legends yang sekarang berkembang sangat pesat, memiliki komunitas yang sangat besar di kalangan penggunanya. Hal ini yang membuat banyak sekali bermunculan komunitas *gamer* Mobile Legends di kalangan para

penggunanya. Menurut Nabilah (2021), komunitas gamer merupakan kelompok yang terdiri dari individu-individu yang memiliki ketertarikan dalam bermain *game*. Komunitas *gamer* membentuk wadah untuk saling bertukar pikiran dan berkomunikasi satu sama lain dengan minat dan hobi yang sama.

Komunitas *gamer* memiliki berbagai bentuk dan ukuran, mulai dari kelompok kecil yang berisikan orang-orang untuk sekedar bermain *game* bersama, hingga jaringan besar *game online* yang terdiri dari ribuan orang di seluruh dunia, dan ada juga komunitas kompetitif yang memiliki tujuan untuk mengikuti berbagai rangkaian turnamen skala nasional hingga internasional. Menurut Garrelts (2014), komunitas *gamer* dapat memiliki sub kelompok dalam *game* tertentu, yang memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda.

Dengan semakin berkembangnya *Game Online*, banyak bermunculan kompetisi-kompetisi skala nasional dan internasional serta memunculkan tren baru yang biasa dikenal dengan *e-sport*. *E-sports* merupakan cabang olahraga baru yang terus berkembang dengan seiringnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Freeman dan Wohn (2017) *E-sports* dianggap sebagai olahraga yang serius dan nyata karena *e-sports* merupakan kompetisi yang melibatkan 2 tim yang berusaha untuk memenangkan pertandingan secara kompetitif dan memiliki aturan kompetisi profesional yang berbeda dengan permainan biasa.

Banyak terdapat bermunculan komunitas-komunitas *E-sport* seperti RRQ, Evos, Alter Ego dan sebagainya yang berkompetisi di berbagai turnamen, baik di tingkat nasional maupun internasional. Dalam lingkungan universitas komunitas-komunitas *e-sport* juga turut berkembang, salah satunya adalah Fortius *E-sport*. Mengutip dari website Universitas Multimedia Nusantara, Fortius *Esport* merupakan sebuah wadah komunitas olahraga elektronik kampus Universitas Multimedia Nusantara.

Menurut Anggraini dan Sugiyanto (2021) Komunikasi virtual dalam permainan daring sangat berbeda dengan komunikasi secara langsung, komunikasi

secara langsung dapat dengan lebih mudah untuk dipahami karena pelaku komunikasi dapat melihat dan mengecek makna dari bahasa melalui interaksi gerak tubuh dan juga ekspresi wajah. Komunikasi virtual pada game online memiliki kode-kode atau istilah-istilah yang hanya dimengerti oleh setiap anggota tim, dan hal ini yang kemudian membuat penelitian ini menarik untuk diteliti untuk mencari tahu bagaimana para pemain profesional dalam tim tersebut menggunakan kode-kode dan istilah-istilah untuk mencapai tujuan dalam permainan.

Menurut Wijaya & Paramita (2019) komunikasi virtual yang umumnya dilakukan oleh para pemain *game* Mobile Legends untuk melakukan komunikasi adalah dengan menggunakan *chat rooms*. Fitur *chat rooms* ini digunakan oleh para pemain dengan alasan agar para pemain tidak merasa canggung karena tidak mengenal pemain lain. Menurut Ekklesia, Riyanto, dan Suryo (2022) komunikasi dalam dunia virtual khususnya dalam game Mobile Legends, komunikasi tidak akan dibatasi oleh status tertentu seperti kaya, miskin, muda, tua, dsb. Faktor ini dapat membuat cara berkomunikasi di dunia virtual menjadi lebih leluasa terutama dalam cara penyampaian pesan kepada rekan tim. Hal ini didasari karena tujuan yang sama yaitu, memenangkan permainan.

Komunikasi virtual memiliki banyak bentuk dan jenis, dari banyaknya bentuk komunikasi virtual, setiap komunitas atau tim memiliki cara komunikasinya tersendiri untuk menyampaikan pesan dengan makna sebagai strategi untuk memenangkan pertandingan. Jenis komunikasi virtual juga memiliki banyak ragam, mulai dari kode-kode yang berbentuk kata-kata singkat yang memiliki makna tersendiri bagi para pemainnya, kode-kode yang merupakan fitur yang disediakan oleh Game yang dimainkan, dan sebagainya.

Maka dari itu dalam penelitian ini, peneliti berfokus kepada strategi dan budaya komunikasi virtual yang terjadi pada komunitas Fortius E-sport serta bertujuan untuk mengetahui bagaimana budaya komunikasi virtual dan bagaimana penggunaan strategi dengan memanfaatkan variasi komunikasi yang digunakan dalam tim Fortius. Peneliti merasa hal ini sangat menarik untuk diteliti dan peneliti

menemukan tidak banyak penelitian yang melibatkan komunikasi para komunitas E-sport.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Industri perkembangan game online yang kini semakin berkembang, dengan maraknya pengguna game online di Indonesia membuat variasi komunikasi virtual di berbagai sarana menjadi sangat beragam. Komunikasi yang dilakukan pun akan berbeda jika dilakukan di media (game) yang berbeda, salah satu contohnya dalam game Counter Strike: Global Offensive menurut Trianto (2018) komunikasi yang dilakukan oleh pemain Counter Strike memiliki pola komunikasi multi channel yang dimana komunikasi tim bersifat terbuka, tidak terbatas dengan jabatan anggota, dan tidak melewati perantara untuk memberikan informasi. Berbeda jika dibandingkan dengan komunikasi virtual yang ada pada game Mobile Legends dan khususnya jika dilakukan oleh komunitas E-sport.

Komunikasi virtual memiliki banyak bentuk dan jenis, dari banyaknya bentuk komunikasi virtual, dan setiap komunitas memiliki cara komunikasinya tersendiri untuk menyampaikan pesan dengan makna sebagai strategi untuk memenangkan pertandingan. Perbedaan cara berkomunikasi ini yang membuat hal ini menarik untuk diteliti.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, komunikasi virtual memiliki cara, makna, serta tujuan yang berbeda-beda. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan tersebut, peneliti merumuskan masalah yang diteliti yaitu bagaimana kebudayaan komunikasi virtual yang ada pada komunitas Fortius dalam game Mobile Legends, dan bagaimana strategi komunikasi virtual yang digunakan oleh tim Fortius.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan serta rumusan masalah yang telah dipaparkan, peneliti ingin mengetahui yaitu:

1.3.1 Bagaimana kebudayaan komunikasi virtual yang dilakukan oleh para komunitas E-sport dalam permainan Mobile Legends?

1.3.2 Bagaimana strategi komunikasi virtual yang dilakukan oleh para pemain komunitas E-sport dalam permainan Mobile Legends?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1.4.1 Untuk meneliti bagaimana kebudayaan komunikasi virtual yang dilakukan oleh para komunitas E-sport dalam permainan Mobile Legends

1.4.2 Untuk meneliti bagaimana strategi komunikasi virtual yang dilakukan oleh para pemain komunitas E-sport dalam permainan Mobile Legends

#### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya.

##### **1.5.1 Kegunaan Akademis**

Secara akademis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dengan menjadi penelitian yang dapat membawa perkembangan pada bidang komunikasi virtual, khususnya dalam pembahasan komunikasi virtual yang digunakan oleh komunitas Esport.

##### **1.5.2 Kegunaan Sosial**

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan masyarakat di Indonesia mengenai kebudayaan komunikasi virtual yang digunakan oleh komunitas Esport.

### **1.6 Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, terdapat beberapa keterbatasan yang dialami seperti:

- Informasi yang didapatkan terkait strategi komunikasi tim Fortius terbatas karena setiap tim memiliki strateginya tersendiri yang tidak bisa disebarakan ke khalayak umum.
- Penelitian ini hanya melibatkan sampel terbatas dari tim Fortius dari latar belakang budaya tertentu. Hasil penelitian tidak dapat mewakili variasi budaya dan strategi komunikasi virtual dari seluruh komunitas dan tim dalam permainan Mobile Legends.

