

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada era modern saat ini, teknologi berkembang di berbagai bidang misalnya pada industri permainan daring, *game online* merupakan salah satu produk inovasi digital yang memiliki kaitan erat dengan perkembangan teknologi. Perkembangan *game online* pun berjalan beriringan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dahulu, sebagian besar pemain dapat memainkan *game online* melalui *personal computer (PC)*. Namun saat ini, pemain dapat memainkan *game online* hanya dengan melalui telepon pintar saja. Dengan adanya perkembangan teknologi seperti ini dapat menarik minat kompetisi para pemain *game online* mobile khususnya *game* yang cukup populer yang ada di Indonesia saat ini yaitu *Mobile Legends Bang Bang* atau yang biasa disebut dengan *MLBB*.

Kompetisi dalam ranah olahraga juga mengikuti perkembangan zaman seiring dengan adanya teknologi, olahraga saat ini tidak hanya bersangkutan dengan fisik akan tetapi *game* juga sudah menjadi olahraga dalam kategori olahraga elektronik atau yang bisa di sebut dengan *E-Sport*. Kompetisi *E-Sport* pertama kali di adakan pada tahun 1972 di *Stanford University* dengan menggelar turnamen *game Spacewar* yang dimainkan melalui *PC* dengan konsep *game* perlombaan pesawat luar angkasa yang dimainkan secara offline dengan cara mencetak skor tertinggi dalam *game* tersebut.

Pada tahun 1988 E-Sport mulai memasuki ranah lokal dengan menggunakan (LAN) dan online di setiap kompetisi E-Sport yang diselenggarakan. Dengan banyaknya game yang dikembangkan oleh pengembang serta perangkat dan teknologi yang semakin canggih, E-Sport menjadi semakin diminati dan dikenal oleh masyarakat khususnya kaum muda. Perkembangan *esports* juga diakui oleh Pemerintah. Dilansir dari website resmi Pengurus Besar Esports Indonesia) (Peraturan Tentang Pelaksanaan Esport Di Indonesia, 2021), *esports* lahir dari perkembangan teknologi sehingga lahirnya PBESI untuk menjadi kapal yang mampu membawa generasi muda untuk lebih semangat lagi di dunia baru. Selain itu, layaknya *esports* sebagai cabang olahraga berprestasi juga berdasar pada fakta bahwa keikutsertaan esports dalam ajang nasional dan internasional sudah terjadi dari tahun-tahun sebelumnya termasuk pada Asian Games 2018 dan SEA Games 2019. (Dinansyah et al., 2022)

Salah satu *game online* yang telah dirilis pada tahun 2016 dan terus berkembang dan digemari banyak orang termasuk Indonesia yaitu *game* Mobile Legends. Mobile Legends berhasil mempertahankan posisinya sebagai salah satu *game MOBA mobile* paling banyak diunduh pada tahun 2023 di Indonesia.



Gambar 1. 1 Game mobile paling banyak diunduh pada tahun 2023 di Indonesia  
Sumber : (Game Mobile Paling Banyak di-Download di RI 2023, 2024)

Salah satu permainan berbasis *online* yang dipertandingkan dalam *e-sport* adalah Mobile Legends Bang Bang (MLBB). MLBB merupakan permainan berbasis *online* beraliran *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan serta dipublikasikan oleh Moonton. MLBB merupakan permainan beregu yang terbagi menjadi dua tim, masing-masing terdiri atas lima anggota pemain. Sistem pada alur MLBB adalah saling menyerang antar kedua tim. Masing-masing tim harus menyerang *turret (tower)* musuh untuk mempermudah akses menuju *turret* musuh terakhir sehingga dapat memenangkan pertandingan. Sejalan dengan karakteristik *game online*, didalam permainan ini strategi kedua tim menjadi salah satu poin terpenting untuk memenangkan sebuah permainan. Permainan ini pun menyediakan ruang bagi para pemain untuk dapat berinteraksi dengan anggota

timnya untuk memaksimalkan strategi yang ada.



Dalam permainan Mobile Legends terdapat berbagai jenis hero yaitu Mage, Assassin, Tank, Fighter, Marksman dan Support. Setiap pemain harus menguasai role dalam permainan ini, terdapat lima role dalam Mobile Legends yaitu Jungler, Midlane, Goldlane, Explane dan Roaming. Dari kategori-kategori yang berbeda ini memerlukan komunikasi untuk menghubungkan ide-ide dalam suatu kelompok untuk mencapai suatu tujuan yaitu memenangkan pertandingan ini. Namun tidak semua kelompok atau kumpulan orang dapat disebut kelompok.

Secara konsep sederhananya permainan game online Mobile Legends Bang-Bang dimainkan sebanyak 10 orang pemain yang dibagi menjadi 2 tim yang dapat memilih hero secara individual dengan kemampuan masing-masing pemain. Dalam permainan Mobile Legends terdapat beberapa mode permainan, seperti Match up mode (classic mode), Ranked mode, Brawl mode, Human vs Ai mode dan Custom mode yang menjadi daya tarik dari game online Mobile Legends Bang-Bang, dan ada beberapa mode lain tergantung dari event yang sedang berlangsung. Mobile Legends Bang-Bang menampilkan tingkat kesulitan secara bertahap berdasarkan dari rank yang dimiliki oleh player tersebut, semakin tinggi rank yang dimiliki maka semakin sebanding dan sulit juga karena mengikuti kemampuan dari player tersebut.

Dalam konteks sebuah pertandingan, Mobile Legends membutuhkan koordinasi yang tepat dari masing-masing anggota tim untuk dapat menentukan pergerakan selanjutnya. Tentunya hal itu berkaitan pula dengan kerja sama tim dalam mengatur strategi untuk dapat menghancurkan pertahanan musuh. Hal

tersebut mengidentifikasi bahwa tiap-tiap pemain harus memiliki proses komunikasi yang tepat untuk mendukung kerjasama dan performa tim ditengah persaingan yang cukup ketat. Namun, komunikasi itu sendiri yang kerap kali menjadi titik permasalahan yang kerap kali ditemui dalam sebuah tim serta management tim didalamnya.

Dalam Mobile Legends itu sendiri terdapat kelompok atau tim disebut dengan Squad yang berisi suatu kumpulan individu yang memiliki arah dan tujuan yang sama, yang saling berhubungan sama lain guna memahami dan menganggap anggota Squad menjadi satu kesatuan, meski tiap anggotanya memiliki peran yang berbeda. Dalam pertandingan Mobile Legends komunikasi menjadi factor penting sebagai jembatan untuk menentukan bagaimana arah dan tujuan dalam memenangkan permainan tersebut. Namun, komunikasi itu sendiri yang kerap kali menjadi titik permasalahan yang kerap kali ditemui dalam sebuah tim serta management tim didalamnya.

Sunflower merupakan tim yang terbentuk pada tahun 2021 yang terdiri dari 10 Anggota aktif. Tim sunflower sendiri sudah memenangkan pertandingan mobile legends sebanyak 5 kali di tahun 2023. Tim ini dibentuk tanpa di sengaja, berawal dari bertemu di dalam game kemudian sering bermain bersama dan mengikuti turnamen.

10 Anggota aktif tim sunflower berasal dari daerah yang berbeda-beda, salah satunya ada yang dari Tangerang, Pontianak dan Jogja. Walaupun memiliki kesibukan masing-masing, 10 Anggota tim sunflower aktif untuk bermain bersama

(Soejanto, 2005)

walaupun memiliki kesibukan masing-masing, menurut salah satu tim sunflower yang pernah penulis wawancara secara singkat merasa kalau Mobile Legend adalah Permainan game online yang dapat menghibur mereka.

Pola adalah bentuk atau model yang biasa digunakan untuk membuat atau menghasilkan suatu bagian dari suatu yang ditimbulkan, secara Kamus Besar Bahasa Indonesia pola memiliki arti sistem atau cara kerja dan struktur yang tetap dimana pola itu sendiri bisa dikatakan sebagai contoh atau cetakan. Komunikasi secara umum memiliki arti proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar, angka-angka, dan lain-lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia komunikasi memiliki makna pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.

Pola komunikasi dapat dimaknai sebagai proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautan unsur-unsur yang dicakup beserta keberlangsungan, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis. Pola komunikasi adalah suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya (Soejanto, 2005) . Pengertian Pola Komunikasi menurut Soejanto adalah suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya.

Dari beberapa pengertian tentang pola komunikasi diatas, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi adalah suatu pola hubungan yang terbentuk dari beberapa unsur yang saling berkaitan dan melengkapi satu sama lain dan bertujuan untuk memberikan gambaran terkait proses komunikasi yang sedang terjadi. Pola komunikasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kebiasaan dari suatu kelompok untuk berinteraksi, bertukar informasi, pikiran dan pengetahuan dalam jangka waktu tertentu.

Komunikasi kelompok menunjuk kepada komunikasi yang dilakukan oleh kelompok-kelompok yang kecil, biasanya dengan bertatap-muka. *Feedback* dari seseorang anggota dalam komunikasi kelompok dapat ditangkap dan ditanggapi secara spontan oleh anggota yang lainnya. Komunikasi kelompok merupakan komunikasi yang dilakukan oleh sejumlah orang pada suatu kelompok kecil seperti dalam rapat, pertemuan, konvensi, dan lain-lain (Suhara et al., 2020). Komunikasi kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Mulyana, 2005).

Komunikasi kelompok dalam team ataupun squad dalam game Mobile Legends dikategorikan kedalam komunikasi kelompok kecil, dikarenakan dalam komunikasi tersebut hanya terdapat kesempatan untuk memberikan tanggapan secara verbal atau dalam komunikasi kelompok komunikator hanya dapat melakukan komunikasi antar pribadi dengan salah seorang anggota kelompok pada team ataupun squad Mobile Legends. Fenomena pola komunikasi kelompok pada

game online khususnya Mobile Legends telah akan diteliti untuk menjelaskan dan menunjukkan bahwa dalam game terdapat unsur proses komunikasi yang melibatkan strategi permainan untuk mencapai kemenangan dalam sebuah team.

Alasan penulis memilih tim sunflower untuk diteliti karena dalam permainan mobile legend dibutuhkan kerja sama tim, dalam permainan ini bukan hanya komunikasi satu arah saja yang terjadi, tetapi harus ada komunikasi dua arah dari 5 pemain yang bertanding. Dalam permainan Mobile Legend jika ada pemain yang berbuat kesalahan dan tidak berkomunikasi dengan baik maka akan berpengaruh kepada kemenangan tim, sehingga antar pemain harus saling mengerti cara bermain antar tim nya. Penulis tertarik untuk meneliti Pola Komunikasi seperti apa sehingga chemistry bisa terjadi sedangkan mereka hanya bertemu secara online saja.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian berjudul “POLA KOMUNIKASI TIM SUNFLOWER DALAM MENINGKATKAN KERJA SAMA PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS”. Penelitian ini akan berfokus untuk menganalisis bagaimana pola komunikasi yang dilakukan oleh Tim Sunflower sehingga dapat memiliki dapat meningkatkan dan memaksimalkan kerjasama serta komunikasi yang kuat sehingga dapat memenangkan sebuah kompetisi ataupun pertandingan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang ada dan identifikasi permasalahan diatas, Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana pola komunikasi para anggota tim sunflower dalam permainan Mobile Legends?

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Didasari dengan rumusan masalah yang ada, maka pertanyaan penelitian ini yaitu bagaimana pola komunikasi yang dilakukan tim sunflower pada saat sebelum pertandingan / pemilihan *hero*, di dalam pertandingan (*in game*) dan sesudah pertandingan (evaluasi) sehingga dapat memaksimalkan kerja sama tim?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti, maka tujuan penelitian ini untuk. mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana tim Sunflower di Tangerang melakukan pola komunikasi sebuah pertandingan yang ada sehingga dapat memaksimalkan kerja sama tim

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Kegunaan Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi tambahan ilmu yang berguna serta menjadi bagian dari perkembangan ilmu komunikasi dan menjadi bahan referensi. Peneliti juga berharap hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan kontribusi pemahaman tentang fenomena Game Online di Indonesia.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian ini terkhusus untuk tim Sunflower dan para pemain Mobile Legends lainnya yang aktif dalam mengikuti setiap kompetisi ataupun pertandingan agar dapat memperhatikan detail mendalam mengenai komunikasi sehingga dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap tujuan suatu kelompok atau tim.

### **1.5.3 Kegunaan Sosial**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjawab berbagai permasalahan yang terjadi setiap player mobile legends sehingga dapat mencapai tujuan objektif bersama.

## **1.6. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan penelitian ini adalah bahwa sulitnya memperoleh informasi secara mendalam dari para pemain tim Sunflower dikarenakan jarak, lokasi tempat tinggal para pemain tidak berdekatan, sehingga peneliti memiliki kendala dalam mengumpulkan para pemain secara bersamaan untuk memperoleh informasi yang sesuai dari setiap pemain tim Sunflower secara langsung. Faktor lainnya yaitu latar belakang dari tim Sunflower yang masih tergolong tim yang baru dibentuk sehingga setiap kemampuan dan pengetahuan dari setiap pemain berbeda-beda dalam memahami pondasi dasar permainan Mobile Legends.