

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan *video game* di tahun 2023 memudahkan orang – orang dalam memainkan *mobile games*, mudah sekali bagi orang - orang untuk mendapatkan *mobile games*. *Mobile games* banyak sekali peminatnya dikarenakan mudahnya akses dan ada yang bisa dimainkan secara gratis, *mobile games* juga mudah dibawa kemana – mana sehingga bisa menemani kita dimanapun. Spesifikasi untuk memainkan *games online* di *handphone* pun rendah makanya anak muda bisa menggunakan *handphone* yang murah saja tidak harus mahal (Juanji, 2023). Banyak sekali *mobile games* yang dapat diakses oleh anak muda seperti *Mobile Legends*, *PUBG*, *Free Fire*, *Call of Duty Mobile*, *COC*, *Growtopia*, *Genshin Impact*, dan masih banyak lagi yang bisa diakses oleh anak muda untuk bermain.

Pemain *games* di Indonesia memasuki jumlah pasar *mobile games* ke tiga terbanyak di dunia di tahun 2023 dengan jumlah unduh sebanyak 3,45 miliar *mobile games* dengan perkiraan naik sebesar 320 juta dari tahun sebelumnya (Glenn Kaonang, 2023). Menurut Kominfo pada tahun 2021 pemain *games* di Indonesia meningkat dari tahun 2020 menjadi 170 jutaan pemain dengan rincian 133,8 juta *mobile gamers* dan 43,4 juta *PC gamers* (Kominfo, 2022). Angka peningkatan dari tahun ke tahun ini membuktikan bahwa *mobile games* di Indonesia sangat diminati oleh orang Indonesia. *Mobile games* meningkatkan pesat dikarenakan adanya covid-19 yang membuat para pengguna internet memainkan *mobile games* dan tercatat pada tahun 2022 pemain *mobile games* di Indonesia meningkat sebesar 10 jutaan pemain menjadi 180 juta orang Indonesia memainkan *g mobile games*, dan bisa dikatakan sebesar 64,5% orang Indonesia merupakan *gamers* (Ellavie Amalia, 2023). Dengan banyaknya jumlah pemain *games* di Indonesia beragam juga waktu dalam sehari untuk bermain *games*.

Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet (APJII) melakukan survei kepada 8.510 orang mengenai waktu yang mereka habiskan untuk bermain

game online terdapat 42,23% orang menghabiskan waktunya untuk bermain selama 4 jam, 27,46% orang yang menghabiskan waktu bermain selama 3 jam – 4 jam sedangkan untuk 2 jam – 3 jam terdapat 11,94% orang, selanjutnya ada 11,10% orang yang bermain selama 1jam – 2 jam per harinya dan yang terakhir hanya sekitar 7,26% orang yang bermain *games online* kurang dari 1 jam (Nabilah, 2023). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet (APJII) berarti banyak orang menghabiskan waktunya lebih dari 4 jam untuk bermain gim saja, APJII juga menyatakan bahwa 89,64% orang hanya bermain gim untuk bersenang dan meluangkan waktu saja tidak mengikuti turnamen dan hanya sebanyak 10,36% orang memainkan *games online* untuk mengikuti turnamen – turnamen yang ada, bisa dikatakan 10,36% merupakan pemain yang bermain secara kompetitif.

Peningkatan dalam teknologi *mobile games* meningkatkan jumlah permainan yang ada di *mobile games*. Banyaknya permainan di *mobile games* meningkatkan daya tarik *gamers* untuk mencoba memainkan banyak permainan. Berikut jenis – jenis genre dari *mobile games* yang pertama ada *casual games* dimana dalam permainan ini ada tingkatan levelnya dimana simple hanya untuk menyelesaikan misi yang ada di dalam permainannya, permainan ini untuk menghilangkan kejenuhan sesaat contoh *gamenya* seperti *Candy Crush, Angry Birds dan Sky: Children of The Light* (Eraspace, 2022). Selanjutnya ada *battle royale* Dimana konsep dalam permainan ini meminta pemain harus bisa bertahan jadi orang atau tim terakhir di dalam permainannya dari jumlah 100 orang ataupun 25 tim dalam 1 permainannya contoh *gamenya* seperti *Apex Legends, PUBG, Fortnite, Free Fire*. Berikutnya Multiplayer Online Battle Arena atau biasa disebut MOBA, permainan ini berkonsep 5 vs 5 di dalam arena dan para pemain diminta untuk bekerja sama antar tim untuk meraih kemenangan contoh *gamenya* seperti *Mobile Legends, AoV, DoTa 2* genre permainan ini juga sangat digandrungi oleh anak muda untuk mengisi waktu kosong (Eraspace, 2022).

Genre permainan selanjutnya *First Person Shooter* atau biasa disebut FPS permainan yang berkonsep tembak – tembakan dan perang antar tim. Dalam

permainan ini pemain diwajibkan untuk saling merebut poin untuk meraih kemenangan. Didalam permainan ini membutuhkan sebuah komunikasi dalam kelompok untuk meraih kemenangan, contoh *gamenya* seperti *Point Blank, Call of Duty, Counter Strike, Valorant*. Genre *games* yang terakhir yaitu *simulation* dimana genre *games* ini berkonsep simulasi dunia nyata dimana kita sebagai *player* bisa melakukan aktivitas sehari – hari contoh *gamenya* seperti *The Sims, SimCity, Growtopia, Truck simulator, Train simulator* dan masih banyak lagi mengenai permainan simulator ini. Banyaknya genre yang menjadi pilihan orang – orang untuk dimainkan ini salah satu daya tarik mereka dalam memilih genre dan *games* apa yang mereka akan mainkan.

Seiring perkembangan *mobile games* di Indonesia membuat di dalam permainan para pemain tidak ingin mengalami kekalahan makanya mereka menganggap game ini sebagai permainan kompetitif. Permainan yang kompetitif akan menimbulkan sebuah komunikasi antara tim atau ke tim lawan bertujuan untuk menentukan strategi didalam permainan untuk sebuah tim sedangkan untuk ke tim lawan untuk menjatuhkan mental mereka ataupun sekedar *toxic* saja. Perilaku ini sering terjadi di kalangan *gamers* yang menjadi *bad habit* para *gamers*. *Toxic behavior* ini bermunculan mulai dari *verbal abuse*, pelecehan secara verbal atau bahkan flaming ini bisa dikatakan sebagai *abusive communication*. Tidak hanya *abusive communication* saja yang bisa terjadi di *games* kompetitif tetapi pemain juga bisa mendapatkan tindakan yang bisa mengganggu alur permainan seperti *spamming, cheating* dan *griefing* (Pasha et al., 2022).

Toxic behavior berdampak bagi para pemain menjadi mudah emosi. *toxic behavior* merupakan perilaku buruk seseorang yang memberikan ketidaknyamanan terhadap orang lain secara sengaja (Mustofa, 2018). *Toxic behavior* biasa terjadi karena kondisi mental pemain belum matang sehingga mereka belum bisa mengontrol emosi mereka sendiri (Abie & Rosmilawati, 2023). Emosi terbagi menjadi dua yaitu emosi sensoris dan emosi psikis. Emosi sensoris di mana pemain akan merasa kelelahan karena tubuhnya dipakai secara terus menerus untuk memainkan *games* agar bisa memenangkan permainannya ataupun meningkatkan

rank mereka dan emosi psikis di mana para pemain yang sudah sangat kompetitif dalam permainan cenderung susah mengontrol emosi dikarenakan ingin meraih kemenangan bukan untuk mendapatkan kekalahan makanya cenderung pemain mudah marah, kesal dan bahkan sering melontarkan bahasa – bahasa kasar untuk meluapkan emosinya (Amran, Marheni, Hauw Sin, Yenes, 2020). *Player Mobile Legends* cenderung mengarah kepada emosi psikis di mana mereka tidak dapat mengontrol emosi mereka, banyak alasan kenapa memainkan *game online* mudah memicu emosi, pertama mereka bermain untuk melampiaskan emosi mereka yang ada di kehidupan nyata, kedua seringnya menahan emosi sehingga saat emosi meluap akan membuat ledakan yang besar terhadap emosinya, ketiga Adanya konflik di *game* biasanya terjadi kepada *player* yang sudah memberikan yang terbaik namun ada timnya yang tidak melakukan yang terbaik juga (Eraspace, 2021).

Dalam penelitian ini peneliti meneliti *Mobile Legends* sebagai media untuk mencari tahu fenomena yang terjadi di lingkungan pertemanan saat bermain *Mobile Legends* di tim kenapa bisa terjadinya emosi saat bermain *Mobile Legends* kompetitif. Alasan peneliti memilih *Mobile Legends* sebagai media karena *Mobile Legends* memiliki *player* terbanyak di Indonesia dengan jumlah pemain sebanyak 80,76 juta orang pada desember 2022 dan 963,91 juta orang di dunia (Rizaty, 2023). *Mobile Legends* sangat diminati oleh anak muda dikarenakan permainan yang sangat kompetitif dan bisa dimainkan bersama – sama sehingga membuat anak muda sering kali memainkan *Mobile Legends* bersama teman tongkrongannya. Banyaknya *player* yang bersemangat untuk menjadi *pro player* makanya mereka sangat kompetitif dalam bermain biasa *gamers* menyebutnya *tryhard* dengan mereka bermain secara sungguh – sungguh dan meraih kemenangan akan meningkatkan popularitas *player* tersebut dikarenakan memiliki *rank* tinggi dalam *Mobile Legends*. *Mobile Legends* memiliki daya tarik sendiri untuk pecinta *game MOBA* mereka bisa mendapatkannya seiring perjalanan di mana jika kita ingin bermain *game MOBA* kita harus memiliki komputer sedangkan sekarang permainan *Mobile Legends* pembawa sensasi baru dengan cara memainkan MOBA

di *handphone* dan sangat mudah diakses oleh anak muda sehingga banyak sekali *player* yang masih muda dengan emosi yang belum bisa dikontrol secara baik membuat *verbal abuse* sering terjadi. Pada umumnya komunikasi kelompok itu penting untuk sebuah tim dikarenakan adanya komunikasi yang terbentuk untuk mengatur sebuah alur permainan dan meminimalisir adanya miskomunikasi antara pemain, komunikasi yang efektif akan memberikan kemenangan pada tim (Wijaya & Paramita, 2019).

Peneliti memilih *Mobile Legends* sebagai media untuk penelitian juga dikarenakan lingkungan peneliti hampir semua bermain *Mobile Legends* membuat peneliti tertarik dengan fenomena yang terjadi pada *player Mobile Legends* di lingkungan pertemanan peneliti. Pemilihan penelitian peneliti didasari dengan hobi peneliti dalam bermain *Mobile Legends* bersama teman – teman sehingga membuat peneliti ingin tahu mengenai emosi saat bermain pada tim di lingkungan pertemanan. Peneliti merupakan *player* yang sering bermain bersama teman – teman untuk membentuk sebuah tim dan seringnya terjadi komunikasi kelompok untuk sekedar berbicara, memberikan informasi mengenai permainan berlangsung, membahas strategi yang akan di dalam permainan dan terkadang seringnya komunikasi mengarah kepada *verbal abuse* apabila kita sering melakukan kesalahan dalam permainan sehingga membuat permainan menjadi susah.

Mobile Legends merupakan permainan 5 vs 5 sehingga membutuhkan komunikasi antara *player* untuk membangun kekompakan dalam permainan. Komunikasi dalam kelompok dilakukan untuk pertukaran informasi berupa fakta mengenai masalah, perencanaan kegiatan dan evaluasi (Wijaya & Paramita, 2019) *Mobile Legends* permainan yang membutuhkan strategi dalam permainannya yang membuat permainan menjadi berwarna karena kita harus saling komunikasi. Seharusnya dalam permainan *Mobile Legends* komunikasi yang terjadi pada sebuah tim merupakan komunikasi untuk membangun suatu *chemistry* namun seringnya terjadi pada *player* itu malah mencaci maki *player* yang memiliki *low mekanik* atau biasa disebut *noob*, mereka para *player noob* cenderung mendapatkan *verbal abuse*. Seringkali permainan yang seharusnya bisa untuk kita nikmati untuk meluangkan

waktu kosong dan bercanda bersama teman – teman menjadi *toxic* dikarenakan harus mencari kemenangan di game sehingga memaksakan kita di dalam tim untuk menjadi lebih kompetitif.

Penelitian ini juga menggunakan konsep komunikasi kelompok untuk membantu peneliti dalam mencari tahu fenomena yang terjadi pada sebuah kelompok dalam berkomunikasi saat bermain *Mobile Legends*. Komunikasi kelompok merupakan interaksi antara tiga orang atau lebih dengan tujuan berbagi informasi, merencanakan kerja/rancangan untuk mencapai tujuan suatu kelompok dan dibawah pengarahan pemimpin untuk mempengaruhi satu sama lain (Curtis, Winsor, dalam Setiawan 2014). Komunikasi kelompok juga merupakan sebuah proses dinamis dimana sebagian kecil orang terlibat dalam percakapan dan menjadi sebuah pertukaran informasi (McLean, 2012 dalam Leani, 2022). Keterlibatan komunikasi pada orang dalam sebuah tim akan terjadi bertujuan untuk membangun sebuah kerjasama agar apa yang dituju tercapai, sehingga pentingnya komunikasi kelompok saat berada di tim.

Dalam penelitian ini ingin mencari tahu bagaimana komunikasi kelompok didalam sebuah tim berjalan. Komunikasi kelompok yang di dalamnya terdapat *verbal abuse*. Penelitian ini ingin mengetahui apakah komunikasi kelompok membawa pengaruh untuk setiap anggotanya. Komunikasi kelompok merupakan sarana yang diperlukan oleh kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kelompok ini terdiri dari individu – individu yang memiliki tujuan yang sama dan mereka perlu berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu interaksi itu membantu mereka saling mengenal dan mengidentifikasi diri mereka sebagai bagian anggota dari kelompok (Nurhanifah et al., 2022).

Penelitian ini juga ingin mencari tahu bagaimana *verbal abuse* bisa terlontarkan saat bermain. *Verbal abuse* merupakan sebuah tindakan seseorang dalam bentuk marah – marah, memaki, ngomel secara berlebihan atau bahkan menggunakan kata – kata yang tidak pantas (Rini, 2023). *Verbal abuse* sering sekali terjadi saat kita bermain *Mobile Legends*. *Verbal abuse* biasa terjadi kepada setiap pemain, *verbal abuse* bisa dilakukan kepada rekan satu tim ataupun kepada lawan (Rini, 2023).

Dalam penelitian ini ingin mengetahui apakah komunikasi kelompok dapat membawa pengaruh seseorang untuk melakukan *verbal abuse*.

1.2 Rumusan Masalah

Komunikasi kelompok didalam sebuah tim merupakan hal terpenting untuk menyatukan tujuan. Banyak sekali hal yang menyebabkan sebuah komunikasi dalam kelompok tidak berjalan semestinya seperti adanya miskomunikasi, provokasi dari musuh, tekanan saat bermain, ajakan untuk melakukan provokasi. Kejadian seperti itu yang membuat emosi negatif dalam seseorang keluar yang menimbulkan adanya *verbal abuse* yang dilakukan kepada tim ataupun lawan. Rumusan penelitian ini ingin mengetahui bagaimana komunikasi kelompok didalam sebuah tim berjalan saat adanya *verbal abuse* didalamnya.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana komunikasi kelompok didalam sebuah tim berjalan saat adanya *verbal abuse* didalamnya?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana komunikasi kelompok didalam sebuah tim berjalan saat adanya *verbal abuse* didalamnya?

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dalam penelitian ini adalah sebagai sarana referensi untuk peneliti selanjutnya yang akan menggunakan konsep dan teori yang sama dengan peneliti yaitu komunikasi kelompok dan meneliti mengenai bagaimana komunikasi dalam kelompok berjalan saat adanya *verbal abuse* didalamnya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Mengetahui hasil dari penelitian komunikasi kelompok saat bermain *mobile games* di lingkungan pertemanan dan penelitian juga diharapkan dapat menambah wawasan dan pengembangan dalam lingkup komunikasi kelompok.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Kegunaan sosial dalam penelitian ini bertujuan untuk menjadi tempat bertukar pikiran mengenai fenomena atau komunikasi dalam kelompok apa yang bisa terjadi saat kita bermain *mobile games*.

1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah menggunakan kelompok yang kecil yang berasal dari lingkungan pertemanan dalam medalami komunikasi dalam kelompok.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA