

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Di masa yang serba digital, membuat seluruh kegiatan masyarakat kini kerap mempergunakan *mobile phone* atau telepon pintar. Data.goodstats.id menjelaskan bahwa terdapat 209,3 juta warga di Indonesia telah beralih menggunakan *mobile phone*. Hal ini tidak hanya di dalam pekerjaan namun juga di dalam dunia hiburan yang kini bisa mudah diakses lewat *mobile phone*. Salah satunya adalah gim *daring* yang kini menjadi fenomena di dalam masyarakat.

Gim *daring* kini berhasil menarik perhatian banyak kalangan dan tidak hanya anak-anak dan remaja namun juga orang dewasa. Dengan adanya berbagai jenis pilihan dan *genre* di dalam berbagai pilihan gim membuat berbagai kalangan tertarik dengan pengalaman yang menarik dan interaktif. Hadirnya fitur-fitur sosial dan kompetisi dalam gim juga memperkuat daya tariknya dan menjadikan gim *daring* sebagai aktivitas hiburan di berbagai kalangan sebagai hiburan dan tempat berkomunikasi serta berinteraksi di dunia digital (Ningsih, 2024).

Perkembangan gim daring pada tahun 2020 hingga 2024 yang telah dipaparkan dalam *website* resmi Indonesia.go.id ini memang banyak mengalami perubahan serta perkembangan yang signifikan. Hal ini tentu saja diakibatkan oleh kemajuan teknologi yang dan perkembangan digital yang sangat pesat. Banyaknya jenis gim daring ini lah juga yang menjadi gim daring ditemukan diberbagai kalangan masyarakat. Salah satunya adalah *Mobile Legends: Bang Bang* yaitu salah satu gim *mobile* yang sudah ada sejak 2016 dari developer gim daring yaitu, MOONTON Games yang berdiri sejak 2014. *Mobile Legends: Bang Bang* juga berhasil meraih banyak penghargaan dan pencapaian 1,465 miliar kali di unduh dengan memiliki lebih dari 110 juta pemain aktif setiap bulannya serta termasuk di antara 10 gim yang paling banyak dimainkan di lebih dari 80 negara (MOONTON Games, 2024).

Dalam hal ini tentu saja *Mobile Legends: Bang Bang* masuk ke dalam gim daring yang juga digemari serta populer di kalangan masyarakat di Indonesia. Hal ini dibuktikan dari hasil survey digital dari Telkomsel lewat Survey.id. Ada 10 gim daring yang masuk menjadi gim favorit atau populer yang dipilih dan *Mobile Legends: Bang Bang* menduduki peringkat paling pertama (Mutia Annur, 2023).



Gambar 1.1 Infografis Persentase Gim Paling Disukai di Indonesia

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/> (2023)

Dalam Gambar 1.1 menunjukkan bahwa *Mobile Legends: Bang Bang* menduduki peringkat pertama sebagai gim daring paling diminati di Indonesia. Dengan presentase pemilih survey lebih dari setengahnya yaitu hingga 67% dengan responden sebanyak 86% adalah pelajar, mahasiswa dan orang dewasa (Mutia Annur, 2023).

Dari data lainnya juga membuktikan bahwa Indonesia bahkan menjadi negara dengan pemain gim *Mobile Legends: Bang Bang* terbanyak di negara Asia



Gambar 1.2 Negara dengan Jumlah Pemain Gim Mobile Legends Terbanyak di Dunia

Sumber: Escharts.com (2021)

Dalam gambar 1.2 merupakan grafik yang menunjukkan jumlah pemain MPL (Mobile Legends: Professional League) Indonesia mencapai jumlah pemain paling tinggi jika dibandingkan dengan negara di Asia lainnya.



Gambar 1.3 Mobile E-Sports Distribution in Asia Worldmap

Sumber: Escharts.com (2021)

Dalam gambar 1.3 bisa dilihat dari grafik *world map Mobile e-sport distribution in Asia* bahwa Indonesia juga secara mayoritas menjadi pemain aktif gim daring *Mobile Legends: Bang Bang*. Banyaknya ditemukan pemain *Mobile*

*Legends: Bang Bang* juga dikarenakan fitur komunikasi yang memudahkan komunikasi antarpemain di dalam kelompok bisa mendukung kerjasama tim selama gim berlangsung. *Mobile Legends: Bang Bang* sendiri menyediakan fitur komunikasi untuk para pemainnya agar dapat berkomunikasi dengan lebih mudah. Fitur yang disediakan adalah berupa fitur tulisan (*chat box*), fitur ini berfungsi untuk memberikan keleluasan kepada pengguna dalam berkomunikasi dengan cara menuliskan sesuatu. Fitur kedua yaitu suara (*Voice Call*), fitur ini memang dirancang untuk mempermudah komunikasi antara satu tim untuk menyampaikan informasi yang ada di dalam gim. Hal ini yang membuat banyak sekali bermunculan komunitas pemain gim *Mobile Legends* di kalangan para penggunanya (Studi Ilmu Komunikasi et al., 2022).

Komunitas gim daring merupakan suatu kelompok yang terdiri dari beberapa penikmat gim untuk bermain gim bersama. Komunitas pemain gim membentuk wadah untuk saling bertukar pikiran dan berkomunikasi satu sama lain dengan minat dan hobi yang sama (Rahmat Lukito et al., n.d., 2022). Tujuan mereka dalam mendirikan sebuah komunitas gim daring untuk para penikmat atau pengguna gim daring tersebut memiliki ideologi atau pemikiran yang sama yaitu dalam kecintaannya terhadap sebuah gim (Setiawan, 2013).

Menurut Irwanti (2022) Komunikasi internal yang efektif sangat penting dalam sebuah kelompok karena membantu membangun pemahaman bersama, menyelaraskan tujuan, dan meningkatkan produktivitas. Dalam konteks komunitas gim daring, komunikasi internal yang baik juga menciptakan ruang bagi para anggotanya untuk berbagi pengalaman, memecahkan masalah bersama, dan mempererat hubungan satu sama lain.

Dengan memiliki peran yang setara dan harus bisa kompak dalam bermain gim, sehingga penting sekali untuk kelompok Mr. Boismortier memiliki komunikasi internal yang baik. Tim Mr. Boismortier adalah salah satu tim e-sport yang dikenal di dunia kompetitif *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). *Mobile Legends* adalah salah satu permainan mobile multiplayer online battle arena (MOBA) yang sangat populer di Indonesia dan di seluruh dunia. Game ini menuntut pemain untuk bekerja

sama dalam tim, mengatur strategi, serta menggunakan keterampilan individu untuk meraih kemenangan. Tim e-sport ini terdiri dari pemain yang memiliki kemampuan tinggi dalam bermain Mobile Legends dan bertujuan untuk berkompetisi di berbagai turnamen profesional. Mr. Boismortier merupakan tim yang dibentuk oleh para pemain yang memiliki pengalaman luas dalam dunia game Mobile Legends. Nama tim ini mungkin tidak sepopuler tim-tim besar lainnya, namun mereka telah menunjukkan kemampuan kompetitif yang cukup solid, terutama dalam turnamen-turnamen lokal. Kelompok Mr. Boismortier adalah salah satu tim yang terbentuk di tengah fenomena ini. Berdiri pada tahun 2019, tim ini dibangun atas dasar semangat kebersamaan dan kesenangan dalam bermain Mobile Legends. Nama "Mr. Boismortier" diambil dari salah satu nama karakter kartun yang mencerminkan kekompakan mereka sebagai tim. Selama bertahun-tahun, mereka berhasil menjaga keberlangsungan kelompok dengan komitmen dan komunikasi yang kuat.

Sebagai sebuah tim yang sudah bersama selama lebih dari lima tahun, Mr. Boismortier tidak hanya menghadapi tantangan dalam permainan, tetapi juga dalam menjaga hubungan antar anggota. Hal ini menjadikan kelompok mereka sebagai subjek yang menarik untuk dianalisis, terutama di dalam komunikasi internal. Studi ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang pola komunikasi, dinamika kelompok, dan faktor-faktor yang mendukung keberlangsungan kerja sama dalam tim Mr. Boismortier selama bertahun-tahun. Tim Mr. Boismortier terdiri dari sejumlah pemain yang memiliki keterampilan dan peran tertentu di dalam permainan Mobile Legends. Biasanya, setiap pemain di tim e-sport Mobile Legends akan memiliki spesialisasi dalam peran tertentu, seperti *tank*, *marksman*, *mage*, *assassin*, atau *fighter*. Dalam hal ini, kerjasama antar peran sangat penting karena setiap hero memiliki kekuatan dan kelemahan yang berbeda. Tim Mr. Boismortier, seperti halnya tim e-sport lainnya, menekankan pentingnya komunikasi dan koordinasi antar anggota tim. Dalam dunia e-sport, keterampilan individu memang penting, namun yang lebih penting adalah kemampuan untuk bekerja sama dan mengembangkan strategi yang efektif. Setiap pertandingan membutuhkan taktik yang berbeda sesuai dengan kondisi dan karakteristik tim lawan. Itulah mengapa latihan intensif dan diskusi rutin antara anggota tim sangat diperlukan untuk

mencapai performa terbaik. Sebagai tim e-sport, komunikasi tim merupakan hal yang sangat penting. Tim Mr. Boismortier memanfaatkan berbagai platform media daring untuk berlatih, berkomunikasi, dan berdiskusi mengenai strategi permainan. Platform seperti WhatsApp digunakan untuk menjaga komunikasi antar anggota tim, baik itu untuk merencanakan strategi, mendiskusikan pergerakan lawan, atau memberikan dukungan moral satu sama lain. Komunikasi internal sebuah kelompok merupakan proses memberi atau menyebarkan informasi serta membangun komitmen dan mengelola perubahan.

Maka dari itu dalam penelitian ini, peneliti berfokus kepada strategi komunikasi internal yang terjadi pada kelompok Mr.Boismortier serta bertujuan untuk mengetahui efektivitas media komunikasi daring dalam kelompok Mr.Boismortier. Peneliti merasa hal ini sangat menarik untuk diteliti dan peneliti menemukan banyaknya ketertarikan orang dalam bermain gim sebagai tempat komunikasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, komunitas *e-sport* kini mengalami perkembangan pesat seiring dukungan teknologi dan kemudahan akses khususnya dalam berkomunikasi antar tim, sehingga tidak hanya sebagai sekadar hiburan semata. Namun, *e-sport* telah diakui sebagai olahraga non-tradisional yang mana menuntut keterampilan yang tinggi, strategi yang matang, dan kerja sama tim yang kompak dibutuhkan agar dapat meraih kemenangan. Sehingga strategi komunikasi dalam tim *e-sport*, khususnya pada tim *e-sport Mobile Legends* seperti Mr. Boismortier, menjadi sangat krusial dalam menjaga kekompakan dan menghindari kesalahpahaman.

Komunikasi internal yang efektif akan dibutuhkan di dalam tim, karena dapat mempengaruhi performa gim secara signifikan, dengan memperhatikan perbedaan gaya komunikasi, masalah interpersonal, serta persepsi tiap anggota tim. Evaluasi dan penyempurnaan strategi ini perlu dilakukan secara berkesinambungan agar tujuan kompetisi dapat tercapai dengan optimal, dan jika terjadi kesalahan pada komunikasi internal maka akan berdampak kepada tujuan

yang tidak tercapai sehingga mempengaruhi pada kualitas hubungan diantara anggota tim.

Komunikasi internal dapat di dukung dengan adanya fitur yang ada pada aplikasi *Mobile Legends* seperti fitur tulisan (*chat box*) dan suara (*Voice Chat*) yang sudah ada di dalam aplikasi *Mobile Legends*, namun, fitur komunikasi tersebut juga memiliki kendala, seperti gangguan suara pada voice chat yang terkadang terputus atau hilang ketika tim memasuki mode gim, sehingga dapat menghambat koordinasi tim secara optimal. Sementara itu, fitur chat box juga memiliki keterbatasan karena memerlukan waktu untuk mengetik pesan, yang bisa mengalihkan perhatian pemain dan mengurangi responsivitas dalam situasi gim yang membutuhkan tindakan cepat.

Dapat diketahui bahwa permasalahan penelitian difokuskan pada bagaimana strategi komunikasi internal yang diterapkan oleh kelompok tim Mr. Boismortier dalam gim *Mobile Legends: Bang Bang* serta apakah sarana komunikasi daringnya efektif dan sudah efisien.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan serta rumusan masalah yang telah dipaparkan, yang ingin peneliti ketahui adalah Bagaimana strategi komunikasi internal yang dilakukan oleh kelompok Mr. Boismortier dalam gim *Mobile Legends: Bang Bang*?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dijelaskan serta rumusan masalah yang telah dipaparkan, berikut merupakan apa yang ingin peneliti ketahui:

1. Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut untuk meneliti bagaimana strategi komunikasi internal yang dilakukan oleh tim Mr.Boismortier dalam gim *Mobile Legends: Bang Bang*.
2. Peneliti ingin mengetahui dengan adanya media komunikasi daring dapat membantu komunikasi antar tim anggota dengan efektif dan efisien dalam gim *Mobile Legends: Bang Bang*.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Kegunaan Akademis**

Secara akademis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dengan menjadi penelitian yang dapat membawa perkembangan pada bidang komunikasi internal, khususnya dalam pembahasan strategi komunikasi yang digunakan oleh kelompok pemain gim daring.

### **1.5.2 Kegunaan Sosial**

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan masyarakat di Indonesia mengenai komunikasi internal yang digunakan oleh kelompok pemain gim daring.

### **1.5.3 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 internal tim Mr. Boismortier terbatas karena setiap tim memiliki strateginya tersendiri yang tidak bisa disebarakan ke khalayak umum. Penelitian ini juga hanya melibatkan sampel terbatas dari tim Mr. Boismortier dari latar belakang budaya tertentu dan tidak ada tim lain yang di bahas di dalam penelitian ini. Selain itu, penelitian ini dapat dilakukan terhadap kelompok pemain gim lain akan tetapi tiap kelompok pemain memiliki perbedaan dalam hal strategi komunikasi internal.