# BAB I

**PENDAHULUAN**

## Latar Belakang

*Mobile Legends* adalah salah satu *game* andalan dari MOBA yang sangatpopuler dan diminati berbagai kalangan. Mulai dari remaja hingga dewasa, game ini sangat digandrungi terutama di Asia. Sebanyak 10 juta akun diketahui telah mengunduh game ini di *Google Play Store* maupun *Apple App Store*. Bagi orang-orang yang belum pernah bermain game sejenis tidak perlu khawatir. Karena cara bermainnya yang simpel dan banyak tutorial untuk memainkannya ketika pertama kali membuka permainan. Mulai dari cara menembak dan memukul, menentukan arah gerakan yang tepat, menggunakan skill, bermain bersama player lain, hingga cara membeli item. Game ini dianggap sebagai Dota 2 dalam versi *mobile*, karena dari keseluruhan aspek permainannya serupa namun jauh lebih mudah untuk dimainkan dibanding Dota 2.

*Game* *Mobile Legends* ber ukuran terbilang kecil. Tidak sebesar *game-game* MOBA yang lain yaitu kurang lebih hanya 100 *megabytes.* Jauh dibandingkan *game* serupa, yang setidaknya bisa menghabiskan 500 *megabytes* lebih hanya untuk mengunduh *game*-nya saja. *Mobile Legends* pun bisa dimainkan di *handphone* yang memiliki spesifikasi rendah.

*Game Mobile Legends* memiliki *keyboard* *virtual* dimana *keyboard virtual* merupakan  inovasi dalam produk perangkat lunak yang memungkinkan alternatif untuk penggunaan komputer konvensional *keyboard*. *Virtual keyboard* yang menyediakan solusi sederhana dan efektif untuk orang yang tidak mampu untuk mengoperasikan *keyboard* standar. Pemain bisa mudah mengontrol semua gerakan *action figure* atau karakter. Untuk berjalan, menembak, memukul, mengeluarkan skill kemampuan dan lainnya. Tidak perlu mengarahkan jari kita ke musuh karena terdapat fitur *auto-aim* atau bisa disebut dengan cara menembak otomatis di dalam *virtual pad* yang mengatur gerakan karakter yang kita pakai.

Pemain memainkan sebuah *game* pasti melihat sisi grafiknya terlebih dahulu. Jika grafiknya bagus maka pemain akan tertarik untuk memainkanya. *Game* *Mobile Legends* ini memiliki grafik yang baik dari segi karakter, map, item, efek skill dan banyak lagi. Gerakannya pun tidak kaku ketika melawan musuh. Bisa dibilang hampir sempurna untuk sebuah *game* *mobile*.

*Game* ini menyediakan fitur agar kita bisa bermain bersama orang yang kita kenal di dalam semua mode permainan. Bisa terdiri dari 2 hingga 10 orang pemain. Caranya dengan mengaktifkan *Facebook* atau e-mail ID di dalam *game* ini agar semua teman kita memainkan *game* ini juga bisa terhubung dengan kita. Jika sudah terhubung kita bisa mengajak mereka bermain bersama untuk bekerja sama memenangkan pertandingan dan merasakan keseruan di *game* ini bersama dilengkapi dengan fitur *chat in game* agar kita tetap bisa berkomunikasi dengan rekan setim maupun tim lawan.

*Mobile Legends* memiliki salah satu hal yang paling menonjol yaitu karakter *action figure* dimana *action figure* merupakan karakter yang diambil dari film, komik, *video game*. Salah satunya Bruno dari Brazil, Yin Shun Shin dari Korea, Kagura dari Jepang, Chou dari Tiongkok, dan banyak lagi. Sebentar lagi Indonesia juga akan memperkenalkan *action figure*-nya dalam *game* ini yaitu Gatot Kaca. Terdapat puluhan karakter *action figure* dengan berbagai macam *skill* ini yang membuatnya lebih menarik untuk dimainkan oleh para *gamers.*

*Mobile Legends* memiliki sistem *game* yang adil, satu *action figure* tidak dapat membunuh 5 *action figure* musuh sekaligus dengan mudah. Tidak seperti game Moba lainnya yang bisa membunuh semua musuh sendirian tanpa bantuan rekan setim, yang Anda perlukan itu kerjasama tim dan strategi, tanpa itu semua sangat sulit untuk memenangkan permainan di *game Mobile Legends* ini

*Mobile Legends* diciptakan oleh Moonton, salah satu pengembang *game* yangcukup terkenal di Asia. Setelah dirilis pada 2016, *Mobile Legends* dibanjiri oleh banyak pemain. Sudah banyak kejuaraan yang diselenggarakan, baik kejuaraan internasional maupun domestik. Salah satunya adalah MSC (*Mobile Legends* *Southeast Asia Cup*) yang diselenggarakan beberapa waktu lalu.

*Game Mobile Legends* sampai saat ini di minati oleh banyak orang-orang yang mencoba mencari keuntungan dengan kepopuleran *Mobile Legends,* salah satu caranya adalah dengan membuat *channel Youtube Mobile Legends.* Tujuan daripada *Youtubers gaming* tersebutbukan hanya mencari pundi pundi rupiah dari penonton, tetapi mereka juga mengajarkan para *viewers*(penonton) cara bermain *game* ini dengan baik dan benar.

*Youtubers* terbilang aktif dalam mengeluarkan *video* garapan nya melalui *channel Youtube Mobile Legends*. Diantaranya mereka mengeluarkan *video* tutorial memakai *action figure*. Tidak hanya itu terkadang para *youtubers* membagikan hadiah berupa *diamonds* untuk para penonton yang beruntung. *Diamonds* merupakan mata uang dalam game *Mobile Legends*

*Mobile Legends* itu mempunyai keseruan ter sendiri selain dapat belajar sendiri alias otodidak, cara bermain *Mobile Legends* terbilang menarik, di mana para pemainnya dapat meracik dan mencoba-coba item untuk *action figure* yang digunakan. Namun, ada kalanya otak kita "panas" dan *"stuck"*, tidak tau mau apa dikala dilanda kekalahan atau *lose streak* berkali-kali. Ada yang mencari jalan pintas dengan menyewa joki atau membeli akun orang lain agar bisa memainkan akun level tinggi dengan *rank* yang sudah *Epic*, *Legend* atau bahkan di atas itu. Sebenarnya, ada banyak cara biar pemain pahambermain *Mobile Legends* dan tahu tips serta trik agar bisa jadi pemain profesional, Salah satu cara yang menarik adalah dengan menonton *video-video* di *YouTube*.

*Youtubers* gaming *Mobile Legends* jugamemiliki beberapa orang yang terkenal di kalangan anak muda, diantaranya adalah *Jess no limit* atau yang memiliki nama asli Justin, atau ada juga *Youtubers* yang bernama *Michael Souw*. Memang masih banyak *Youtubers* yang lainya, tetapi di sini peneliti mengambil 2 contoh tersebut karena kedua *Youtubers* tersebut memilik banyak banyak penonton, yaitu sekitar kurang lebih 1 juta *viewers*

Pengertian Komunitas Menurut Kertajaya Hermawan (2008), adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values.

Komunitas juga didasari oleh wilayah atau tempat sebuah komunitas dapat dilihat sebagai tempat di mana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis dan saling mengenal satu sama lain sehingga tercipta interaksi dan memberikan konstribusi bagi lingkungannya. Sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama, misalnya agama, pekerjaan, suku, ras, hobi maupun berdasarkan kelainan seksual. Komunitas berdasarkan minat memiliki jumlah terbesar karena melingkupi berbagai aspek, contoh komunitas pecinta animasi dapat berpartisipasi diberbagai kegiatan yang berkaitan dengan animasi, seperti mengambar, mengkoleksi *action figure* maupun film dan ada keterkaitan di dalam penelitian tentang komunitas *Mobile Legends*.

Komunitas *Mobile Legends* kini berkembang sudah begitu pesat di Indonesia. Mereka mendirikan komunitas ini dengan tujuan dan hobby yang sama, yaitu bermain game. Komunitas game ini sudah berkembang di seluruh indonesia, terkadang mereka mencari uang dengan mengikuti sebuah turnamen  *Mobile* *Legends*. Dengan mengikuti turnamen seperti itu, komunitas yang bersangkutandapat mendapat meningkatkan popularitas, selain mengikuti turnamen *Mobile Legends* salah satunya dengan membuat konten *Youtube*, pemain bisa merasakan sensasi, atensi, interpretasi dari memainkan game *Mobile Legends*, setelah itu menyalurkan nya dengan berbagai macam persepsi seperti salah satu contohnya meningkatkan popularitas salah satu pemain atau pembuat *chanel Youtube* tersebut dapat menghasilkan uang dari konten *chanel Youtube* *Mobile Legends*. Hasil sensasi, atensi, dan persepsi mungkin akan berbeda antara individu lain. Karena sensasi, atensi, dan persepsi bersifat individual.

## Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

### Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas maka peneliti memfokuskan penelitian pada **“Bagaimana Persepsi** **Anggota** **Komunitas MLBB Kota Bandung Terkait Channel** ***Youtube*** ***Game Mobile Legends*?”**

### Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka peneliti memperoleh beberapa pertanyaan penelitian yang akan di teliti adalah:

1. Bagaimana sensasi yang dirasakan oleh anggota komunitas MLBB Kota Bandung terkait *channel Youtube Game Mobile Legends*
2. Bagaimana atensi yang dirasakan oleh anggota komunitas MLBB Kota Bandung terkait *channel Youtube Game Mobile Legends*
3. Bagaimana interpretasi yang dirasakan oleh anggota komunitas MLBB Kota Bandung mengenai *channel Youtube Game Mobile Legends*

## Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Untuk mengetahui sensasi yang dirasakan oleh anggota komunitas MLBB Kota Bandung terkait *channel Youtube Game Mobile Legends*.
2. Untuk mengetahui atensi yang dirasakan oleh anggota komunitas MLBB Kota Bandung masyarakat mengenai *channel Youtube Game Mobile Legends*.
3. Untuk mengetahui interpretasi yang dirasakan oleh anggota komunitas MLBB Kota Bandung masyarakat mengenai *channel Youtube Game Mobile Legends.*

### Kegunaan Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat serba nilai guna bagi pengembangan ilmu pada umumnya dalam bidang Ilmu Komunikasi dan Hubungan Masyarakat (Humas) khususnya. Maka dari itu kegunaan secara umum dapat di bedakan.

### Kegunaan Teoretis

* 1. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat secara teoritis yaitu melalui sumbangan teori dan analisinya untuk kepentingan penelitian di masa yang akan datang dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.
	2. Penelitian ini dapat melengkapi kepustakaan terhadap Persepsi Penonton Mengenai *channel* *Youtube Game Mobile Legends* Di Kalangan masyarakat komunitas MLBB.

### Kegunaan Praktis

* + - * 1. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi Sebagai sumbangan pemikiran dalam menyikapi persepsi remaja.
				2. Memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat dalam bentuk karya tulis ilmiah yang dapat membantu masyarakat mengetahui dan memahami serta memberikan wawasan kepada masyarakat mengenai *Mobile Legends.*