

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi adalah alat atau barang-barang dari keseluruhan sarana yang digunakan untuk kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi sudah berkembang sangat cepat dari tahun ke tahun. Perkembangan teknologi yang paling tampak adalah telepon, komputer, dan internet, ketiga ini telah memperkecil hambatan fisik terhadap komunikasi dan memungkinkan manusia untuk berkomunikasi secara bebas dan global.

Pada era modernisasi sekarang, perkembangan teknologi sudah semakin canggih. Perkembangan teknologi juga telah diiringi oleh kemajuan teknologi internet. Perkembangan teknologi juga tidak lepas kaitannya dengan perkembangan jaringan komputer itu sendiri. Sekarang ini sudah ada teknologi *smartphone* yang di dalamnya terdapat aplikasi *game online* yang mudah sekali untuk diunduh dan dimainkan. Jadi, permainan dengan menggunakan jaringan komputer saat ini tidak harus dilakukan di dalam rumah. (Mustika Sari et al., 2017)

Internet (*interconnection-networking*) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani dan menghubungkan jutaan bahkan miliaran pengguna di seluruh dunia. Internet telah memunculkan

berbagai kesenangan baru yang bisa dinikmati pula sebagai sarana komunikasi dan penyaluran identitas bagi penggunanya. Sekarang ini penggunaan internet sudah sangat semakin mudah dengan adanya fasilitas-fasilitas yang di sediakan oleh pemerintah maupun perusahaan-perusahaan tertentu. Internet dapat dipakai jika sebuah tempat sudah mendukung jaringan yang sudah di sediakan oleh operator-operator yang ada di suatu Negara.

Jumlah pengguna Internet yang besar dan semakin berkembang, telah mewujudkan budaya Internet. Internet juga mempunyai pengaruh yang besar atas ilmu, dan pandangan dunia. Hanya dengan berpandukan mesin pencari seperti Google, pengguna di seluruh dunia mempunyai akses Internet yang mudah atas bermacam-macam informasi.

Ponsel cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, memori, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini. Sudah banyak beredar ponsel-ponsel cerdas yang mempunyai keunggulan di masing-masing sisi. Mulai dari kamera, prosesor, ram, layar, dan ketipisan sebuah ponsel pintar. Namun, dari semua keunggulan itu peneliti melihat bahwa penggunaa ponsel pintar di Indonesia lebih condong memilih ponsel cerdas dengan keunggulan kamera dan *processor*. Hal ini tidak lepas dari kebutuhan pengguna ponsel cerdas saat ini yang hanya digunakan sebagai sarana untuk berfoto dan melakukan aktivitas-aktivitas ringan seperti berselancar di media sosial dan *gaming*.

Kehadiran ponsel cerdas yang fungsinya hampir menyerupai komputer semakin lama semakin banyak diminati. Ponsel cerdas juga mempermudah manusia saling terhubung dan berkomunikasi secara bebas.

Perkembangan ponsel pintar saat ini yang sudah menjadi penunjang aktivitas sehari-hari membuat para pengembang aplikasi berlomba-lomba menciptakan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan dan mempermudah manusia khususnya dalam hal komunikasi. Sudah banyak di jumpai aplikasi-aplikasi yang dapat menunjang aktivitas dan mempermudah manusia dalam hal komunikasi. Namun, disisi lain, para pengembang aplikasi juga menciptakan aplikasi game atau permainan sebagai sarana hiburan.

Satu *smartphone* bisa digunakan untuk menjalani banyak aktivitas, misalnya seperti *game online*. *Online game* atau *game online* adalah permainan

yang hanya bisa dimainkan disaat kita terhubung ke jaringan internet/LAN, jadi tanpa penggunaan jaringan internet /LAN seseorang tidak akan bisa bermain *game online* baik itu melalui komputer maupun melalui ponsel pintar (*smartphone*).

Game online bisa berkembang sangat pesat karena didukung dengan perkembangan ponsel cerdas yang semakin banyak digunakan. Pertumbuhan pengguna ponsel cerdas di Indonesia semakin bertambah pesat setiap tahunnya. Di Indonesia, netizen (sebutan untuk pengguna internet) menghabiskan banyak waktunya di *mobile app* ketimbang *mobile web*. Sekitar 82% netizen di Indonesia mengakses *mobile web*, sementara 9% masing-masing mengakses di *mobile web* dan melalui desktop. Populasi netizen di Indonesia yang mengakses hanya melalui *smartphone*, mayoritas berasal dari usia muda. Di usia 15-17 tahun saja, 80% mengakses hanya melalui *smartphone*, sisanya melalui desktop atau gabungan keduanya. Sementara 75% dari usia 18-24 tahun dan 79% dari usia 25-34 pun punya habit yang sama. (Perwita Arum et al., 2021)

Game online banyak diminati oleh berbagai kalangan mulai dari anak, remaja maupun sebagian kecil dari orang dewasa. Provider *game online* juga semakin banyak berkembang di Indonesia salah satunya yang berpusat di Jakarta seperti PT. Lyto Datarindo Fortuna yang mengembangkan game Crazy Kart, Cross Fire, Idol Street dan Perfect World. (Salis Hijriyani & Astuti, 2020)

Meledaknya skala *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Bahkan dengan semakin

banyaknya *game online*, permainan tradisional sekarang sudah sedikit peminatnya. Padahal permainan tradisional dapat dikemas lebih menarik dengan adanya pemandu permainan untuk melatih anak-anak menjadi lebih kompak, kuat jasmani, kuat mental, pantang menyerah dan tumbuhnya rasa senang terhadap tantangan. (Tas'au et al., 2017)

Aplikasi Mobile Legends: Bang Bang sudah diunduh sebanyak 35 juta kali dan ada 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia. Jumlah pemain aktif itu ditargetkan terus tumbuh seiring dengan inovasi dan fitur baru yang dirilis Moonton di Indonesia. (Fahmi, 2020).

Saat ini yang cukup populer dikalangan remaja akhir atau mahasiswa pengguna telepon seluler adalah Game MLBB. Fenomena game MLBB ini sudah tidak asing lagi dan sudah menjadi virus yang menjalar ke seluruh dunia. Game MLBB berjenis strategis ini sangat menarik sehingga membuat para pemainnya menjadi ambisius dalam bermain. MLBB itu sendiri adalah game yang bergenre *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang bertujuan menghancurkan tower milik tim lawan untuk mencapai kemenangan, perusahaan yang mengembangkan game ini adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota China yang bernama Moonton. Game MLBB sebenarnya baik untuk ajang hiburan seseorang dan baik dalam hal melatih ketangkasan dalam bermain, tetapi disarankan kepada orang yang bermain game harus dapat mengontrol dirinya sendiri, sehingga tidak berakibat kecanduan yang berlebihan.

Eksistensi olahraga E-Sport pada saat ini bukan dari definisi memainkan game saja, namun pada saat sekarang juga cukup banyak yang memiliki pikiran jika game membuat orang menghabiskan waktunya atau membuang-buang uang pada hal yang tidak berguna, bermain game sebetulnya bisa banyak menjadikan ke arah hal-hal yang positif, bahkan jika bisa masuk pada dunia profesional untuk gamer serta profesi gamers profesional bisa mempunyai banyak sekali keuntungan bagi para gamers E-Sport terutama dari segi finansial, pengalaman sampai berpergian untuk ke negara lain pada rangka mengikuti kejuaran-kejuaraan yang diadakan diluar negeri serta dapat membawa harkat dan martabat Negara Indonesia pada kancah serta ajang kejuaraan Internasional.

Perkembangan pertama budaya *e-sports* berasal dari kompetisi game. Salah satu *e-sports* yang paling berkembang pesat adalah Mobile Legends. Mobile Legends: Bang Bang adalah sebuah permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), karena game tersebut populer di Kawasan Asia tenggara. sehingga game Mobile Legends secara resmi dilombakan melalui Sea Games tahun 2019 di Filipina. Alasan lain dipilihnya Mobile Legends karena game tersebut sudah memunahi lima kategori *e-sports* yaitu, menggunakan video game sebagai ajang kompetisi, di ikuti lebih dari satu orang, memiliki genre permainan umum, terorganisir dengan baik, memiliki tournament tersendiri.

Terdapat sekitar 8 juta user aktif Mobile Legends: Bang Bang di Indonesia. Terlihat sekali disini bahwa Mobile Legends sangat populer, terlebih jumlah influencer Mobile Legends di Asia Tenggara. Tolak ukur sebuah game bisa masuk kategori *e-sports* ialah tidak harus game tersebut ada di tournament Electronic Sport

League. Seperti halnya Mobile Legends yang memiliki tournamennya sendiri, yaitu MPL atau Mobile Legends Professional League.

Mobile Legends telah berhasil mengadakan tournament Mobile Legends Bang Bang Professional League yang biasa disebut MPL, MPL adalah event kompetisi *e-sports* nasional yang sudah diadakan selama 7 kali. Event pertama diadakan pada tahun 2018, MPL Season 1 diadakan pada bulan Maret hingga April, bertempat di Mall Taman Angrek Center Atrium. Bahkan sekarang tournament Mobile Legend Bang Bang sendiri sudah marak dijadikan event tahunan di setiap kampus di Bandung.

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran (channel) yang menimbulkan efek tertentu. Dalam proses komunikasi, terjadi suatu proses penyampaian pesan dari satu ke yang lainnya dan penyampaian pesan tersebut untuk mendapatkan suatu tujuan tertentu (Effendy, 2004).

Komunikasi virtual ini lebih fokus pada sistem komunikasi yang dilakukan dalam memainkan game online Mobile Legends Bang Bang, di mana komunikasi yang dilakukan menggunakan *chatbox* dan *microphone* yang telah disediakan di dalam game tersebut. Dalam dunia virtual terdapat teori yang dinamakan *hyper reality* dan *hyper personality*. Menurut Baudrillard, *hyper reality* adalah hasil dari simulasi sistematis, suatu proses di mana simbol semakin digunakan untuk menggantikan objek dan pengalaman yang sebenarnya. Ikon atau tanda berdiri

sebagai penyederhanaan dan emulasi kenyataan yang lebih jelas (Baudrillard, 1988).

Namun yang terjadi pada *Proplayer Game Online Mobile Legend* masih sering terjadi miss komunikasi, seperti pertandingan MPL (*Mobile Legends Professional League*) antara RRQ Hoshi melawan Alter Ego match kelima *grandfinal* MPL ID season 6, dari team RRQ ketika sang *leader* memerintahkan kepada salah satu anggotanya untuk membeli item yang mampu menahan serangan dari lawan, namun yang terjadi anggota tersebut salah membeli item yang hendak digunakannya, dikarenakan apa yang pahami oleh player tersebut item yang lain. Sehingga disini terjadi miss komunikasi antar pemain game online. Meskipun para players sering bermain untuk menghadapi turnamen, akan tetapi masih terjadi komunikasi yang kurang efektif.

Efektivitas merupakan kemampuan untuk berusaha dengan diri sendiri (berinisiatif) untuk mewujudkan tujuan bersama melalui komunikasi. Proses komunikasi memiliki peran besar bagi kehidupan manusia. Adapun peran tersebut antara lain untuk mencapai pemaknaan yang sama, menjaga kepercayaan mengontrol tindakan, mengatur sebuah strategi, mengkoordinasi pembagian peran dan pekerjaan, media aktivitas kelompok, dan untuk berbagi rasa dengan yang lain.

Sedangkan berkomunikasi efektif sendiri diartikan sebagai posisi komunikator serta komunikan memiliki pemahaman dan pengertian yang sama pada suatu pesan. Oleh karena itu terdapat istilah "*the communication is in tune*", yang artinya kedua belah pihak berkomunikasi antara satu dengan yang lain. Ciri-

ciri komunikasi yang efektif adalah terdapatnya pengertian, kesenangan perubahahan sikap, hubungan baik dengan yang lain, dan sebuah perubahan tindakan.

Dari uraian fenomena diatas maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Intensitas terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal antar Pemain Game Online Mobile Legend: Bang Bang”**

1.2. Identifikasi Masalah

1. Apakah Intensitas berpengaruh dalam Bermain *Game Online* Mobile Legend: Bang-bang?
2. Apakah Efektivitas Komuniikasi Interpersonal berpengaruh dalam bermain *Game Online* Mobile Legend: Bang-bang?
3. Apakah Intensitas Bermain *Game Online* berpengaruh terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal dalam Mobile Legend: Bang-bang?

1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai berdasarkan identifikasi masalah di atas sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui intensitas bermain *Game Online* dalam Mobile Legend:Bang-bang
2. Untuk mengetahui Efektivitas Komunikasi Interpersonal dalam Mobile Legend:Bang-bang.

3. Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap efektivitas komunikasi interpersonal dalam Mobile Legend: Bang-bang.

1.3.2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu sosial. Berkaitan dengan judul penelitian, maka penelitian ini terbagi menjadi kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yang secara umum diharapkan mampu mendatangkan manfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam kajian ilmu komunikasi tentang faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi antar pemain game online mobile legend: bang bang dikalangan Mahasiswa Fisip Unpas.

Penelitian ini dapat melengkapi kepustakaan mengenai faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi antar pemain game online mobile legend: bang bang dikalangan Mahasiswa Fisip Unpas

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan peneliti untuk mengetahui sejauh mana Game Mobile Legend: Bang Bang dikalangan Mahasiswa Fisip Unpas.

Penelitian ini berguna bagi mahasiswa UNPAS khususnya studi Ilmu Komunikasi sebagai *literature* bagi peneliti selanjutnya.