**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi besar dalam cara manusia berinteraksi, termasuk dalam konteks *gaming*. Salah satu *game* yang sangat populer di kalangan Generasi Z (Gen Z) adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) , sebuah *game multiplayer online battle arena* (MOBA) yang menawarkan pengalaman bermain secara kolaboratif. Menurut data dari *Sensor Tower* (2023), MLBB telah diunduh lebih dari 1 miliar kali di seluruh dunia, dengan Indonesia menjadi salah satu pasar terbesar. Berdasarkan data dari Statista (2023), sekitar 65% (422.500) pemain aktif Mobile Legends: Bang Bang di Kota Bandung berasal dari Generasi Z, yaitu individu yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012. Hal ini menunjukkan bahwa Gen Z menjadi kelompok demografis dominan dalam komunitas pemain MLBB di Kota Bandung.

Komunikasi non-verbal dalam MLBB menjadi elemen kunci dalam memfasilitasi koordinasi tim dan pengambilan keputusan cepat selama pertandingan berlangsung. Fitur seperti *emote* , fitur *ping* , pemilihan *hero* , dan *quick chat* sering digunakan oleh pemain untuk menyampaikan informasi tanpa menggunakan kata-kata. Misalnya, *emote* dapat digunakan untuk memberikan semangat kepada rekan setim atau mengindikasikan posisi musuh, sementara fitur *ping* membantu pemain mengarahkan strategi secara visual. Menurut Brown dan Lee (2021), penggunaan *emote* dalam *game multiplayer online* sering kali menjadi alat komunikasi utama karena kemampuannya menyampaikan pesan dengan cepat dan efisien. Data dari *Mobile Legends Developer Insights* (2022) menunjukkan bahwa lebih dari 70% pemain MLBB menggunakan fitur *emote* sebagai alat komunikasi utama selama permainan berlangsung. Namun, studi oleh Wong dan Lim (2022) menemukan bahwa pemain dari berbagai latar belakang budaya dapat memiliki interpretasi yang berbeda terhadap makna *emote* yang sama.

Salah satu tantangan utama dalam memahami komunikasi non-verbal dalam MLBB adalah variasi interpretasi terhadap simbol-simbol visual seperti *emote*, pemilihan *hero*, fitur *ping* dan *quick chat*. Menurut Garcia dan Santos (2022), sistem *quick chat* dirancang untuk mendukung komunikasi cepat dan efisien, tetapi efektivitasnya bergantung pada pemahaman bersama antar pemain. Misalnya, pesan seperti "Musuh hilang" atau "Serang turret" mungkin tidak selalu dipahami dengan cara yang sama oleh semua anggota tim. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana efektivitas komunikasi non-verbal selama permainan berlangsung memengaruhi performa tim dan pengalaman bermain di kalangan Gen Z Kota Bandung.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan adanya kesenjangan dalam memahami dampak komunikasi non-verbal pada *level* mikro, yaitu interaksi individu dalam tim kecil. Misalnya, studi oleh Zhang dan Chen (2021) hanya fokus pada aspek teknis komunikasi dalam game tanpa mempertimbangkan dimensi psikologis dan sosial. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan menganalisis bagaimana komunikasi non-verbal memengaruhi hubungan interpersonal dan performa tim dalam konteks MLBB di kalangan Gen Z Kota Bandung. Dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini akan memberikan wawasan baru tentang dinamika komunikasi dalam game mobile.

Meskipun demikian, tingkat pemahaman terhadap makna *emote* ini bervariasi, tergantung pada latar belakang budaya dan pengalaman individu. Sebuah penelitian oleh Wong et al. (2022) menemukan bahwa pemain dari negara-negara Asia Tenggara, termasuk Indonesia, lebih sering menggunakan *emote* dibandingkan dengan pemain dari wilayah lain. Namun, penelitian tersebut tidak menjelaskan secara rinci bagaimana penggunaan *emote* memengaruhi hubungan interpersonal dalam tim dan apakah hal ini berdampak positif atau negatif pada performa tim.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dalam konteks perkembangan industri game yang semakin kompetitif. Menurut Newzoo (2023), pasar *game mobile global* mencapai nilai $103,5 miliar pada tahun 2023, dengan 45% dari total pendapatan berasal dari Asia Tenggara. Dalam skenario ini, pemahaman yang lebih baik tentang komunikasi non-verbal dapat membantu *developer game* dalam merancang fitur yang lebih inklusif dan efektif. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi bagi akademisi dan praktisi dalam bidang komunikasi digital, terutama dalam memahami pola interaksi sosial di era digital.

Namun, penelitian ini tidak lepas dari tantangan metodologis. Salah satu kendala utama adalah mengukur efektivitas komunikasi non-verbal secara objektif, mengingat interpretasi terhadap simbol-simbol visual sering kali bersifat subjektif. Untuk mengatasi hal ini, penelitian ini akan menggunakan kombinasi survei dan observasi langsung untuk mengumpulkan data kuantitatif yang valid dan reliabel. Selain itu, penelitian ini juga akan mempertimbangkan variabel budaya dan gender sebagai faktor yang dapat memengaruhi persepsi terhadap komunikasi non-verbal.

Penelitian ini didukung oleh temuan dari beberapa jurnal akademik terbuka yang relevan. Misalnya, sebuah artikel oleh Smith dan Lee (2021) yang diterbitkan dalam *Journal of Digital Communication* menyoroti pentingnya memahami komunikasi non-verbal dalam konteks *virtual*. Artikel tersebut menekankan bahwa komunikasi non-verbal memiliki potensi besar untuk meningkatkan kohesi tim, tetapi masih memerlukan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi mekanisme spesifiknya. Penelitian ini akan memperluas temuan tersebut dengan fokus pada *game mobile* dan populasi Gen Z.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang komunikasi digital dan psikologi sosial. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang strategi komunikasi yang lebih efektif dalam *game mobile*, serta untuk meningkatkan pemahaman tentang dinamika sosial di kalangan Gen Z. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengeksplorasi topik serupa dalam konteks yang berbeda.

Penelitian ini hadir untuk mengatasi kesenjangan pengetahuan tersebut melalui penyediaan analisis kuantitatif yang komprehensif. Dengan mengkaji pengaruh komunikasi non-verbal secara sistematis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru yang berharga bagi industri game, kalangan akademisi, serta masyarakat luas, khususnya terkait dinamika interaksi dalam komunitas pemain MLBB di kalangan Gen Z Kota Bandung.

**1.2 Fokus Penelitian**

Bagaimana pengaruh komunikasi non-verbal terhadap efektivitas koordinasi tim dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang di kalangan Gen Z Kota Bandung?

**1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

**1.3.1 Tujuan Penelitian**

Mengetahui pengaruh komunikasi non-verbal terhadap efektivitas koordinasi tim dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang di kalangan Gen Z Kota Bandung.

**1.3.2 Kegunaan Penelitian**

**1.3.2.1 Kegunaan Teoritis**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan yang berharga dalam ilmu komunikasi, terutama dalam konteks pengaruh komunikasi non-verbal meningkatkan koordinasi tim, respons terhadap situasi dinamis, dan efektivitas strategi pertandingan berlangsung dalam permainan MLBB di kalangan Gen Z Kota Bandung. Dengan berlandaskan teori yang relevan dan referensi akademik yang kuat, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi signifikan dalam bidang akademik ilmu komunikasi. Lebih lanjut, hasil penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi mahasiswa di Kota Bandung untuk mengembangkan pemahaman dan kreativitas melalui koordinasi tim, pengambilan keputusan, dan adaptasi di MLBB, sehingga dapat memperkaya wawasan serta inovasi dalam ilmu komunikasi.

**1.3.2.2 Kegunaan Praktis**

Hasil penelitian ini memberikan wawasan mendalam tentang pengaruh komunikasi non-verbal digunakan untuk meningkatkan koordinasi tim, respons terhadap situasi dinamis, dan efektivitas strategi pertandingan berlangsung dalam MLBB di kalangan Gen Z Kota Bandung. Penelitian ini mengungkapkan berbagai aspek yang sebelumnya jarang diperhatikan, sekaligus menyoroti peran komunikasi non-verbal dalam mendukung pengambilan keputusan strategis dalam permainan. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bagaimana komunikasi non-verbal melalui MLBB dapat berkontribusi pada pengembangan potensi dan kreativitas mahasiswa di Kota Bandung.