

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet merupakan jaringan longgar dari ribuan komputer yang menjangkau jutaan orang diseluruh dunia. Internet menyediakan sarana bagi para peneliti untuk mengakses data dari sejumlah sumber daya perangkat keras komputer yang mahal. Namun, sekarang internet telah berkembang menjadi ajang komunikasi yang sangat cepat dan efektif, sehingga telah menyimpang jauh dari misi awalnya. Internet telah tumbuh menjadi sedemikian besar dan berdaya sebagai alat informasi dan komunikasi yang tak dapat diabaikan. Internet merupakan jenis media baru yang mulai diakses semua orang dan merambat jauh dengan adanya berbagai media sosial baru yang memudahkan para penggunanya dalam melakukan komunikasi jarak jauh.

Hadirnya internet memicu pergeseran bentuk komunikasi dalam platform medianya yakni pola komunikasi virtual, baik yang menggunakan smartphone maupun non-smartphone. pergeseran komunikasi tersebut terjadi dikarenakan kecanggihan teknologi yang semakin berkembang. Perkembangan teknologi yang berdampak positif kepada masyarakat yang menghadirkan bentuk komunikasi virtual dengan terkoneksi internet. Komunikasi yang dilakukan melalui media atau platform tertentu sebagai bentuk komunikasi virtual yang terjadi tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Berdasarkan data penggunaan internet diindonesia pada awal 2021 ini mencapai 202,6 juta jiwa. Jumlah ini meningkat 15,5 % atau 27 juta jiwa. Jika dibandingkan pada januari 2020 lalu. HootSuite melaporkan bahwa pengguna internet berusia 16 hingga 64 tahun diketahui memiliki beberapa perangkat elektronik berbeda, termasuk telepon genggam (baik smartphone maupun non-smartphone), laptop/PC, tablet, smartwatch, dan sebagainya. Pengguna internet Indonesia (usia 16 hingga 64 tahun) yang memiliki telepon genggam adalah 98,3 %. (sumber: tekno.kompas.com).¹

¹ <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta/> diakses pada tanggal 2 november 2022 pukul 11.00.

Komunikasi merupakan suatu aktivitas manusia dalam berinteraksi dengan orang lain. Dengan adanya komunikasi antara satu dengan yang lain, maka proses pertukaran informasi antara individu ataupun kelompok terjadi secara tidak langsung. Istilah komunikasi berasal dari bahasa latin *communis* yang artinya membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Komunikasi juga berasal dari akar kata *communico* yang artinya membagi. Komunikasi sangat berpengaruh penting dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat, baik dalam kehidupan sehari-hari, pekerjaan, lingkungan dan bahkan dalam teknologi komunikasi.

Komunikasi *virtual* merupakan cara berkomunikasi antara komunikan dan komunikator yang dilakukan dengan melalui *cyberspace* atau sering disebut dunia maya. Komunikasi *virtual* akan berjalan baik dan lancar ketika koneksi internet masih terhubung pada perangkat lunak yang digunakan. Komunikasi *virtual* menjadi pertemuan melalui media internet yang menggunakan jaringan internet dalam perangkat lunak komputer dan lain sebagainya. Komunikasi *virtual* yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak dan orang terdekat yang menggunakan teknologi internet yang berkembang saat ini. Komunikasi *virtual* ini dapat dilakukan melalui beberapa media sosial seperti whatsapp, instagram, facebook, twitter, telegram dan game online berupa *mobile legends*, *PUBG mobile*, *call of duty*, *clash of clans* dan *free fire*. *Game online* yang merupakan permainan hiburan yang digunakan oleh masyarakat dari kalangan anak-anak, remaja hingga orang dewasa.

Game merupakan sesuatu yang dimainkan beberapa orang secara individu maupun pertim, dengan tujuan memperoleh suatu kemenangan dan juga bisa memperoleh kekalahan dengan memainkannya sesuai dengan aturan dari permainan tersebut. Pengguna yang bermain *game online* biasanya memiliki tujuan masing-masing yang dimana, untuk mencari hiburan dan refreshing, namun sekarang ini banyak masyarakat dari berbagai kalangan yang menggunakan atau memainkan *game online* ini dengan serius untuk mengikuti pertandingan ataupun turnamen *game online*, mengikuti *trand*, serta sebagai bentuk mempertahankan hubungan sosial kepada teman dan yang lainnya, dan dengan tujuan mendapatkan kemenangan.

Game online adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan secara online melalui media jaringan internet sehingga dapat menghubungkan penggunaannya bermain bersama dengan pengguna lainnya. *Game online* memiliki kelebihan dibandingkan dengan game yang tanpa jaringan internet. Pemain atau pengguna *game online mobile legends* ini akan dapat bermain bersama dengan pemain yang lain, secara berbeda-beda pengguna atau pemainnya. Permainan *game online* ini tidak membatasi jarak jangkauan team yang akan di rekrut secara *random* dari seluruh dunia kapanpun dan dimana pun secara *real time*.

Game online berasal dari istilah MMORPG (*massively multiplayer online role-playing online game*), ialah perluasan jenis *game role-playing game* yang memiliki kelebihan multiplayer, pemain dapat menghubungkan perangkat komputer ke sebuah server, melalui server yang digunakan bersama orang lain. pemain dapat menggunakan secara bersama dengan pemain yang sedang online diseluruh dunia. Permainan ini serupa dengan jenis *role-playing game* yaitu pemain dalam permainan². Jenis permainan MMORPG (*massively multiplayer online role-playing online game*) ini, selalu dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan karakter yang di pergunakan oleh pemain *game online*. Salah satu *game online* yang berbasis sama dengan jenis MMORPG (*massively multiplayer online role-playing online game*) yang sering dimainkan oleh masyarakat mendunia ialah *game online mobile legends*.

Di Indonesia, kejayaan *game online* mulai terasa ketika memasuki awal tahun 2000-an. Saat itu *game* yang dimainkan dengan perangkat komputer seperti DotA, *League of Legends*, hingga *StarCraft* mengalami perkembangan yang pesat. Turnamen-turnamen besar pun mulai diselenggarakan dengan hadiah yang menggiurkan, mulai dari perangkat *game* terbaru hingga uang tunai. Hingga pada 2018, bertepatan dengan perhelatan *Asian Games*, *esport* secara resmi diperkenalkan sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan³.

² Agus hermawan, hiburan dunia maya, (bandung: pustaka setia,2009), hal. 20.

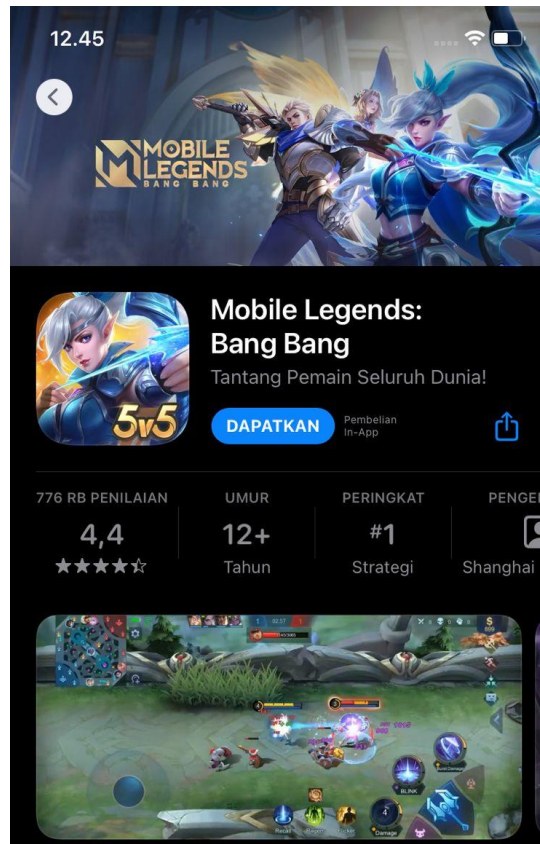
³ <https://kumparan.com/kumparantech/perkembangan-game-online-dari-hobi-jadi-peluang-menjanjikan-1uyzq22lrgF/full> diakses pada tanggal 3 november 2022 pukul 11.00.

Permainan *game online mobile legends* ini banyak didominasi dari berbagai kalangan masyarakat, baik anak-anak, remaja dan bahkan orang dewasa sekalipun. Permainan ini mampu menampung dan melibatkan banyak orang dalam permainan, namun membutuhkan anggota *team* maksimal 5 vs 5 dalam satu pertandingan atau dalam permainan yang dilakukan membutuhkan pengguna atau pemain 5 orang dalam satu team. Permainan ini memiliki fasilitas yang baik, dalam karakter yang akan digunakan pada saat pertandingan di mulai. *Mobile legends* memiliki keunikan dan fantasi yang begitu menarik dari animasi karakter hero, grafik permainan atau maps permainan.

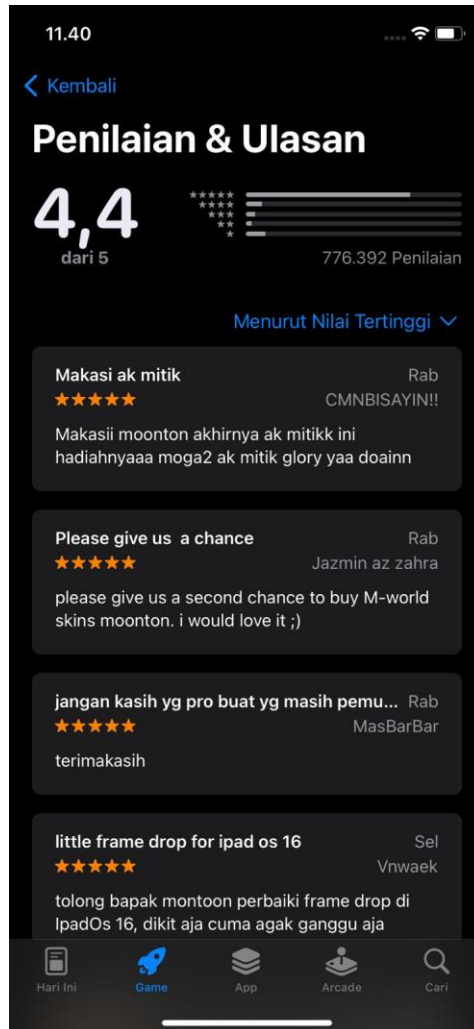


Gambar 1. 1 Grafik Beranda Game Online Mobile Legends Bang Bang

Game online mobile legends ini adalah salah satu *game* yang sangat digemari oleh masyarakat mulai dari anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami membuat *game* ini sangat dikenal dan diminati banyak kalangan. Dilihat dari download dan *rating* tingkat *game online mobile legends* diunduh dalam masing-masing seluler pengguna yang menempati no 3 *game* gratis terpopuler. Dengan banyaknya masyarakat yang bermain *game online mobile legends* membuat peneliti lebih tertarik untuk menggunakan *game online mobile legends* menjadi objek dalam penelitian ini. karena hampir seluruh kalangan usia masyarakat menggunakan atau bermain *game online mobile legends*.



Gambar 1. 2 Rating Game Online Mobile Legends Bang Bang Pada Appstore



Gambar 1. 3 Grafik Penilaian dan Ulasan Game Online Mobile Legends Bang Bang Pada Appstore

Dalam *game online mobile legends*, tidak hanya sekedar bermain, tetapi pemain cenderung mengajak pemain lainnya untuk berinteraksi, namun pemain tidak semua akan merespon balik atas pesan yang disampaikan oleh sesama tim melalui penyapaian pesan yang secara tertulis atau pun secara langsung yang tersedia didala fitur mobile legends (*chat room, voice chat*). Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengangkat atau meneliti pola komunikasi *virtual* yang terjadi didalam *game* tersebut.

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi. Hampir semua

mahasiswa di universitas diyogyakarta menghabiskan waktu untuk bermain game online, baik sekedar penghibur maupun untuk mendapatkan uang, akibatnya game online yang terlalu sering kemungkinan komunikasi terhadap lingkungan menjadi terganggu. Pesan komunikasi yang sering diucapkan menggunakan bahasa yang kotor dan kasar, Sehingga dapat menyebabkan perselisihan karena tersinggung dan marah.

Game online mobile legends dapat mengakibatkan kecanduan tersendiri, yang dimana banyak pemain *game mobile legends* yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game* di smartphon mereka, sehingga perkembangan komunikasi terhadap orang lain dapat terhambat. Kebiasaan bermain *game online* dapat mengakibatkan seseorang menjadi individualis dan kemungkinan pemain (player) tersebut tidak mampu menyesuaikan diri kepada orang lain, baik disekitar lingkungan, keluarga, perkuliahan maupun di tempat kerjanya. Dikarenakan hanya berfokus pada permainan *game online*, maka inilah yang sebenarnya menjadi masalah yang sering dihadapi oleh para *gamers*. Maka dengan alasan tersebut peneliti ingin mengangkat sebuah penelitian dengan judul “Pola Komunikasi *Virtual Pengguna Game online mobile legends*”

B. Rumusan masalah

Dari penjelasan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah
“Bagaimana Pola Komunikasi *Virtual Pengguna Game Online Mobile Legends* ?”

C. Tujuan Peneltian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memahami dan mengetahui pola komunikasi virtual pengguna game online mobile legends, pada saat menggunakan *chat room* dan *voice chat* pada saat bermain.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat akademis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah literature pustaka di Universitas Mercu Buana Yogyakarta
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa yang mengambil penelitian mengenai permasalahan yang sama sebagai referensi
2. Manfaat Praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan terbaru khususnya bagi peneliti dan masyarakat
 - b. Sebagai implementasi teori yang telah didapatkan dari perguruan tinggi

E. Metodologi Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif . Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berusaha menggambarkan secara naratif dengan menggunakan kata-kata dan tulisan secara terstruktur dengan pendukung penelitian yang dapat berupa foto, video dan dokumen⁴. Dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang menggambarkan dan mendeskripsikan objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan, yaitu menggambarkan secara sistematis kebenaran dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti dengan tepat. Penelitian ini mendeskripsikan tentang pola komunikasi virtual pengguna game online mobile legends. Pada penelitian ini penulis mengembangkan pengertian tentang individu dan kejadian dengan memperhitungkan konteks yang relevan. Memahami fenomena sosial melalui gambaran pada pola komunikasi *virtual* yang berlangsung pada *game online mobile legends* yang lebih mendalam.

⁴ Lexy J. Moleong,. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Penentuan subjek pada penelitian ini adalah peneliti menentukan pemain game online mobile legend yang sudah sering bergabung dalam turnamen serta pemain jasa joki game online mobile legends dengan nama akun yang pertama Anto Baressy, yang kedua Muryono dan yang ketiga Ari Nugroho. Dalam proses pengumpulan data dilapangan, peneliti menggunakan beberapa informan terkait pencapaian dan hasil yang didapatkan pada permainan game onlin mobile legends, yang dimana dalam hal ini terkait penelitian ini lebih memahami terkait yang akan diteliti. Lokasi penelitian akan dilakukan di kota yogyakarta yang pertama Anto Baressy berlokasi daerah babarsar, dan yang kedua Muryono berlokasi didaerah blok O dan yang ketiga Ari Nugroho berlokasi di daerah Janti, ke-empat Amsal Wau yogyakarta, ke-lima Dionisius Riskal Imran Fau yogyakarta. Adapun objek penelitian yang mengfokuskan pada pola komunikasi *virtual* pengguna *game online mobile legends*.

F. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang dikumpulkan, diolah, dan disajikan oleh peneliti dari sumber pertama/utama yang digunakan berupa hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada pengguna pemain *game online mobile legends*, untuk memahami dan mendeskripsikan pola komunikasi *virtual*.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang sebagai pendukung sumber data primer. Data sekunder yang didapatkan oleh peneliti dalam internet, buku, artikel, dan beberapa sumber lain yang dijadikan sebagai pelengkap.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan hal yang utama untuk mendapatkan informasi dalam pengumpulan data, dengan memberikan beberapa pertanyaan secara langsung kepada

pemain *game mobile legends*. Menurut P. Joko Subagyo (2011:39) wawancara adalah “suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden. Wawancara bermakna berhadapan langsung antara *interview* dengan responden, dan kegiatan dilakukan secara lisan”⁵. Penulis dapat menyimpulkan bahwa wawancara ini salah satu teknik pengumpulan data berupa interview langsung dengan responden atau sebuah tanya jawab yang dilakukan secara langsung antara penulis dan pihak yang berhubungan dengan objek yang sedang diteliti oleh penulis dengan tujuan mengumpulkan keterangan serta pendapat para pengguna *game online mobile legends*.

2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dengan objek penelitian, serta mencatat setiap Pengamatan/situasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Metode observasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dalam permainan *game online mobile legends*. Menurut Supriyati (2011:46) observasi adalah “suatu cara untuk mengumpulkan data penelitian dengan mempunyai sifat dasar naturalistik yang berlangsung dalam konteks natural, pelakunya berpartisipasi secara wajar dalam interaksi”⁶. Penulis dapat menyimpulkan bahwa observasi ialah pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat setiap Pengamatan/situasi yang berlangsung dalam konteks natural, serta untuk mendapatkan bukti-bukti yang dapat mendukung dan melengkapi hasil penelitian kepada pengguna *game online mobile legends*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah catatan yang berisikan data berbentuk tulisan, gambar dan karya-karya yang mendukung dari tujuan penelitian ini. dokumentasi ini digunakan untuk mengambil keadaan data *valid* dalam sarana dan prasarana kepada pemain *game online mobile legends* fakultas ilmu komunikasi dan multimedia universitas Mercu Buana Yogyakarta. Menurut Sugiyono

⁵ P. joko Subagyo. 2011. Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik. Yogyakarta: Penerbit Rineka Cipta

⁶ Supriyati. 2011. Metodologi Penelitian. Bandung: Labkat press.

(2018:476) dokumentasi merupakan “suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan data dan informasi berbentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian”.⁷Penulis menyimpulkan bahwa dokumentasi ialah pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat dan mengumpulkan data, yang mendukung metode wawancara, observasi. Dokumentasi diperlukan untuk mengumpulkan data secara langsung dilapangan sesuai dengan keterangan yang mendukung penelitian

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini bersifat deskripsi kualitatif yang menggunakan analisis data dalam proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan menyempurnakan hasil data yang digunakan dan diorganisasikan data kedalam betuk teks naratif, dengan menjabarkan kedalam unsur-unsur kualitatif. Serta menyusun kedalam pola untuk memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari, kemudian menarik kesimpulan sehinga muda dipahami oleh diri sendiri maupun pembaca.

I. Kerangka Konsep Dan Defenisi Operasional

1. Kerangka Konsep

Kerangka konsep dalam penelitian ini, bertujuan untuk mempermudah dalam memahami isi dari penelitian, oleh karena itu peneliti membuat kerangka konsep peneliti sebagai berikut :

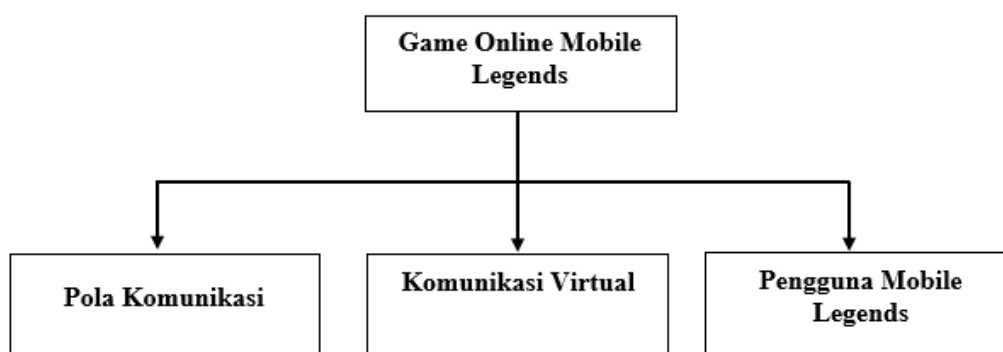


Table 1.1 Kerangka Konsep Penelitian

⁷ Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta

2. Defenisi Konsep

a. *Game Online Mobile Legends*

Game online adalah permainan hiburan yang terhubung dengan jaringan internet yang menggunakan teknologi saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Permainan game online ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer, *handphone* yang terhubung kedalam sebuah jaringan. Salah satunya *game online mobile legends*. *Mobile legends* merupakan media atau platform yang memberikan hiburan kepada setiap pengguna/pemain. *Mobile legends* berfokus pada permainan yang didalamnya melibatkan beberapa orang untuk bertanding. Pertandingan permainan ini membutuhkan minimal 5 orang per team. Pertandingan yang dialkukan tentunya menghadirkan komunikasi melalui media atau platform *mobile legends* dalam *chat rooms* maupun *voice chat*.

b. Pola Komunikasi

Pola komunikasi adalah suatu bentuk atau pola cara seseorang dalam berkomunikasi kepada dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan untuk mempengaruhi komunikan. Pola komunikasi sangat efektif ketika pegguan menggunakannya secara kreatif terhadap pola komunikasi yang mudah dipahami dan diartikan oleh penerima. pada saat proses komunikasi sedang berlangsung pola komunikasi tentunya memiliki banyak perbedaan dalam media atau platform yang dingunakan, namun pada hal yang terlihat, tentunya memiliki persamaan penggunaan internet, *chat rooms* dan *voice chat*. Pola komunikasi memiliki kelebihan masing-masing atas fitur yang disediakan media atau platform yang digunakan, dan di kreatifkan oleh penggunaanya dalam berkomunikasi.

c. Komunikasi *Virtual*

Komunikasi *virtual* adalah komunikasi yang dilakukan seseorang melalui internet. Komunikasi yang dilakukan antar individu maupun kelompok secara tidak langsung menggunakan platform atau media tertentu melalui jaringan komputer seperti internet dalam menjalin komunikasi tanpa harus *onside*

maupun bertatap muka. Komunikasi *virtual* merupakan bentuk komunikasi yang secara online yang nyata secara langsung bertukar informasi melalui penggunaan media atau platform yang memiliki fasilitas ruang chat dalam media atau platform yang digunakan. *Virtual* merujuk pada pemakaian komputer untuk mensimulasikan sebuah pengalaman dengan cara yang sama dengan realita. *Virtual* mencakup interaktivitas dan multidimensi yang beroperasi pada level yang sangat tinggi. Sistem *virtual* yang canggih dapat menjadi jawara komunikasi-sebuah format yang didalamnya kita dapat berbagi pengalaman dengan orang lain.

d. Pengguna/Pemain *Mobile Legends*

Pengguna adalah orang yang memiliki akun media atau platform yang digunakan, baik media sosial mau pun akun media lainnya. Pengguna/pemain *mobile legends* yang berdasarkan data tercatat per agustus 2021 jumlah pemain aktif bulanan *mobile legends* di indonesia mencapai 34 juta. Mengingat jumlah keseluruhan 90 juta, artinya sepertiga sebaran pemain *mobile legends* diseluruh dunia berasal dari tanah air. Namun tidak semua Pemain *mobile legends* punya kesempatan untuk menjadi pemain *pro players* dan bersaing diranah kompetitif.