

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, kemajuan teknologi yang dinamis memberikan banyak perubahan dalam masyarakat saat ini, terutama dalam bidang komunikasi dan teknologi, Perkembangan yang begitu pesat. Teknologi menjadi sarana penghubung bagi para penggunanya, memberikan kemudahan dalam menyelesaikan berbagai tugas serta mempercepat proses pekerjaan. Media massa turut berkontribusi besar terhadap kemajuan teknologi, termasuk hadirnya media massa berbasis internet. Saat ini, media internet menjadi salah satu yang paling sering dimanfaatkan oleh masyarakat. Melalui internet, orang-orang dapat berkomunikasi sekaligus membentuk pola interaksi sosial yang baru. (Cindoswari and Diana, 2019)

Kemajuan teknologi di era globalisasi yang terus berkembang pesat telah membawa berbagai perubahan, salah satunya adalah munculnya game online. Game online merupakan jenis permainan digital yang terhubung dengan jaringan internet dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, maupun perangkat game lainnya. Permainan ini bersifat *multiplayer*, sehingga memungkinkan banyak pemain untuk bermain secara bersamaan dalam waktu yang sama (Akbar, 2020)

Game online muncul pertama kali di Indonesia pada tahun 2001, yang berawal dari nexia online, game online memberikan sensasi yang seru dan menyenangkan bagi para penggunanya saat memainkan game tersebut. Menurut (Yourlanda, 2023) dalam ilmu komunikasi, game online bisa dipahami sebagai *New Media*, hal tersebut disebabkan oleh proses interaksi yang terjadi melalui komunikasi interpersonal maupun komunikasi massa dalam penggunaan video game.

Khalayak seringkali mengatakan bahwasanya game online adalah sebagian dari genre dan jenis permainan. Hal itu sedikit berlainan dengan pendapat Andrew Rollings dan Ernest yang mengatakan bahwasanya game online adalah bagian dari teknologi, tidak seperti genre dan juga jenis permainan. Game online merupakan sebuah bentuk sistem yang digunakan untuk saling memadukan seseorang dalam

waktu yang bersamaan dibandingkan mekanisme tertentu dalam bentuk game. Game online merupakan sebuah permainan yang bisa dimainkan dengan bermodalkan data internet, terdapat bentuk interaksi antar beberapa personal dalam waktu yang bersamaan guna memperoleh hasil yang diharapkan, dan juga untuk menamatkan beberapa target tantangan hingga memperoleh prestasi terbaik di dalam permainan. (Rasyidi, 2024)

Industri game, khususnya pada industri e-sports akhir-akhir ini menunjukkan progress yang positif, baik secara lokal maupun global. E-sports tidak hanya sekedar menjadi sebuah opsi tontonan maupun hiburan, kini e-sports juga menjadi sebuah industri game yang cukup besar dengan banyaknya penggemar dari berbagai latar belakang. Berdasarkan laporan Newzoo Global Esports Market Report (2023), pendapatan industri e-sports secara global diperkirakan akan mencapai USD 1,87 miliar pada tahun 2025, didorong oleh pertumbuhan penggemar e-sports yang mencapai lebih dari 532 juta orang pada tahun 2023. Indonesia sebagai salah satu pasar e-sports terbesar di Asia Tenggara menunjukkan pertumbuhan yang signifikan, dengan Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) menjadi salah satu dari sekian banyak aplikasi permainan yang cukup populer. Berdasarkan data Sensor Tower (2023), MLBB mencatat lebih dari 31 juta unduhan di Indonesia, menjadikannya salah satu game paling dominan di industri lokal.

Mobile Legends barangkali sudah menjadi salah satu tren tersendiri bagi masyarakat dan cukup wajar jika kita melihat seseorang sedang bermain Mobile Legends. Kemudahan dalam melakukan pengunduhan, tampilan grafis permainan yang memanjakan mata serta cukup asyik untuk dimainkan bersama teman membuat game ini sudah selayaknya menjadi game yang disukai. Survei digital yang dilaksanakan oleh Telkomsel (tSurvey.id) membuktikan bahwa Mobile Legends: Bang Bang adalah game moba yang cukup banyak digemari di Indonesia. Sebagian banyak orang hingga 67% responden terbukti memiliki aplikasi game ini. Diikuti dengan PUBG Mobile yang menduduki peringkat kedua dengan 28% dan Clash of Clans (COC) yang berada di urutan ketiga dengan presentase 24%. (Annur, 2023).



Gambar 1. 1 Survei Digital Mobile Game Paling Disukai

Game ini memiliki komunitas yang besar dengan berbagai turnamen e-sports di tingkat nasional hingga internasional yang kerap kali disiarkan secara langsung dan diikuti oleh jutaan viewers baik melalui platform streaming online ataupun di televisi. Bahkan baru baru ini, seperti data yang disajikan pada (Dempsey, 2024) Dalam Esports Chart menunjukkan pada Final Turnamen MPL ID Season 14 antara Team Liquid ID vs RRQ Hoshi memecahkan rekor penonton yang dimana terdapat 3,99 Miliar penonton di berbagai platform diseluruh dunia dengan 2,6 juta diantaranya melalui platform Youtube. Dapat disimpulkan dari data tersebut bahwa antusias para penggemar Mobile Legends cukup besar baik dalam segi komunitas gamenya dan juga turnamen yang diselenggarakannya.



Gambar 1. 2 Viewership Statistik MPL Indonesia Season 14

Keberhasilan Mobile Legends: Bang Bang dalam menarik audiens tidak lepas dari kontribusi para streamer yang secara aktif mempromosikan game ini melalui platform streaming online salah satunya adalah melalui Youtube. Melakukan streaming online melalui Youtube memberikan peluang besar bagi streamer untuk menarik viewers sebanyak mungkin, karena bagi penggemar yang ingin menonton dan menyukai Mobile Legends, menonton melalui live streaming ataupun lewat konten yang diunggah oleh para streamer esports bisa menjadi pilihan.

Hal tersebut bisa dilihat dari data yang ada pada [globalmediainsight.com](https://www.globalmediainsight.com), pengguna Youtube di Indonesia mencapai 139 juta per bulan oktober 2024. Jumlah tersebut menjadikan yang terbesar ke 4 di dunia. India menjadi negara dengan pengguna Youtube terbanyak dengan 476 juta, lalu ada negara Amerika Serikat di urutan kedua dengan 238 juta pengguna, dan di urutan ketiga terdapat negara Brazil dengan 147 juta pengguna. Youtube memberikan fasilitas yang mumpuni bagi para penggunanya untuk berbagi video maupun menonton video orang lain. Youtube juga digunakan oleh orang-orang untuk mendengarkan lagu, menonton film ataupun menonton jenis hiburan lainnya. (GMI, 2024)

Youtube merupakan kumpulan data yang berisikan video konten yang populer di sosial media dan juga pusat berbagai informasi. Youtube berperan dalam pencarian sebuah pengetahuan dalam bentuk video atau menonton video secara *live*. Youtube dibentuk sebagai situs berbagi video yang populer dan berbagi informasi di era digital seperti sekarang ini terutama pada generasi muda. Bukan hanya anak muda, namun dari anak-anak sampai orang dewasa memakai Youtube dalam rutinitas setiap harinya. (Sianipar, 2013)

Melalui Youtube inilah para streamer esports menjadikan platform ini sebagai alat untuk berinteraksi dengan para penggemar. Lewat platform Youtube, streamer bisa berbagi konten-konten secara langsung, melakukan *live streaming* sambil bermain game, melakukan *review* skin, serta nonton bareng turnamen game. Selain itu juga interaksi dengan penonton melalui kolom komentar, *live chat* dan juga *link donate* memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang meningkatkan *engagement* antara streamer dan penonton. Dalam hal ini, gaya komunikasi yang dibawakan oleh seorang streamer menjadi penting dan vital

karena berpengaruh terhadap keberhasilan streamer tersebut untuk mempertahankan *fanbase* atau penggemar mereka. (Haryani, 2002)

Streamer memainkan peran sentral dalam membangun komunitas e-sports. Mereka bukan hanya gamers ataupun streamer, tetapi juga figur publik yang membangun interaksi dengan audiens melalui komunikasi yang unik. Penelitian yang dilaksanakan oleh Anderson serta Jiang (2018) membuktikan bahwa streamer memiliki kemampuan untuk menciptakan hubungan parasosial dengan audiens mereka melalui gaya komunikasi yang digunakan. Hubungan parasosial ini mengacu pada kedekatan yang dirasakan oleh audiens terhadap streamer, meskipun tidak ada hubungan personal secara langsung.

Salah satu streamer game Mobile Legends yang saat ini cukup menarik perhatian adalah Jonathan Liandi. Menurut (Sugiarti, 2024) Jonathan Liandi berada di urutan ke 3 sebagai streamer Mobile Legends Indonesia dengan subscriber terbanyak dengan jumlah 6,67 juta subscriber. Dengan ciri khasnya memiliki gaya komunikasi yang menghibur dan informatif, menciptakan kedekatan dengan penonton dan membuat penonton terlibat secara emosional dan memiliki keterikatan antara idola dan juga fans.

Hal ini yang menjadikannya terlihat berbeda dengan streamer-streamer lain yang lebih formal dan fokus ke aspek teknis permainan game Mobile Legends saja. Jonathan Liandi mampu memadukan informasi tentang game Mobile Legends dan hiburan dalam setiap unggahan kontennya yang membuatnya menjadi salah satu streamer yang menarik perhatian dan disukai penggemar Mobile Legends di Indonesia.

Meski banyak penelitian tentang e-sports dan pengaruh media digital, kajian tentang gaya komunikasi streamer di Indonesia masih terbatas. Sebagai salah satu pelaku industri, streamer tidak hanya memengaruhi pengalaman bermain game, tetapi juga menjadi penghubung utama antara audiens dan komunitas e-sports yang lebih luas. Analisis mengenai gaya komunikasi streamer seperti Jonathan Liandi dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana konten kreator membangun hubungan dengan penggemar serta bagaimana komunikasi ini berdampak pada perkembangan industri e-sports di Indonesia.

Melalui penelitian ini, diharapkan bisa menambah pengetahuan serta wawasan tentang gaya komunikasi Streamer e-sports dalam mempengaruhi interaksi bersama penonton yang nantinya dapat menjadi acuan bagi streamer lain untuk mengembangkan strategi interaksi mereka saat melakukan streaming.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apa Gaya Komunikasi Streamer E-Sports Mobile Legends yang paling sering digunakan Jonathan Liandi pada konten youtube @JonathanLiangi?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gaya Komunikasi Streamer E-Sports Mobile Legends yang sering digunakan Jonathan Liandi pada Konten Akun Youtube @JonathanLiangi

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis bagi para pembaca penelitian ini.

### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan studi di bidang ilmu komunikasi, terutama terkait komunikasi digital dan media baru. Temuan dalam penelitian ini bisa dimanfaatkan oleh mahasiswa, dosen, maupun peneliti yang ingin mendalami gaya komunikasi dalam aktivitas streaming game. Selain itu, penelitian ini turut memperkaya bahan kajian analisis isi, khususnya dalam menganalisis pesan komunikasi pada konten video di platform digital seperti Youtube.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengertian secara mendalam perihal gaya komunikasi streamer e-sports dalam mempengaruhi interaksi bersama penggemar lewat channel Youtube.