BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman di era globalisasi yang semakin maju telah mengubah pola hidup manusia dengan adanya berbagai kemajuan dalam dunia teknologi. *Smartphone* menjadi salah satu bukti dari hasil perkembangan teknologi yang mengikuti zaman. *Smarthphone* memudahkan setiap orang dalam aktifitas sehari-hari, salah satunya pada bidang hiburan. *Smartphone* sering digunakan orang-orang untuk mencari hiburan dalam bentuk *game online* (Satria, dkk., 2021). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada abad ke-21 telah membawa perubahan mendasar dalam hampir semua aspek kehidupan manusia, mulai dari pendidikan, ekonomi, sosial, hingga budaya. Transformasi digital yang ditandai dengan masifnya penetrasi internet dan gawai pintar telah melahirkan ruang baru bagi interaksi sosial, yakni ruang virtual yang mempertemukan individu dalam bentuk komunikasi daring (*online communication*).

Menurut data dari *We Are Social dan Hootsuite* (2024), jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai lebih dari 213 juta jiwa, atau sekitar 77% dari total populasi. Dari jumlah tersebut, 94,8% mengakses internet melalui perangkat seluler, dan salah satu aktivitas yang paling populer adalah bermain *game online*. Fakta ini membuktikan bahwa *game online* bukan sekadar aktivitas rekreatif, tetapi telah menjadi fenomena budaya populer yang melekat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di kalangan generasi muda. *Game online* saat ini tidak hanya dipandang sebagai media hiburan individual, melainkan juga sebagai arena interaksi sosial yang kompleks. Melalui *game*, individu dapat membangun jaringan pertemanan, membentuk komunitas, bahkan mendapatkan pasangan serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama.

Menurut Bodenheimer (1999) *game online* adalah program permainan yang terhubung dengan jaringan internet yang bisa dimainkan kapan saja. Permainan ini juga bisa dimainkan secara kelompok oleh penggunanya di seluruh dunia menggunakan perangkat internet. Salah satu game yang menempati posisi penting dalam lanskap budaya digital adalah *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) Mobile. Sejak diluncurkan pada tahun 2018, PUBG Mobile berhasil mencatat

jutaan unduhan di berbagai negara, termasuk Indonesia yang menjadi salah satu pasar terbesar. Laporan dari Sensor Tower (2023) menempatkan PUBG Mobile dalam jajaran lima besar *game mobile* terpopuler di kawasan Asia Tenggara, baik dari sisi jumlah pemain maupun besarnya pendapatan.

Player Unknown Battlegrounds atau kerap disebut sebagai PUBG Mobile adalah *gameroyale* multiplayer pertempuran *online* 2017 yang dikembangkan dan diterbitkan oleh PUBG *Corporation*, anak perusahaan perusahaan video *game* Korea Selatan Bluehole. *Game* ini didasarkan pada mod-mod sebelumnya yang dibuat oleh Brendan Greene *Player Unknown* terinspirasi oleh *film* 2000 *Battle* Jepang, dan diperluas menjadi *game* mandiri di bawah arahan kreatif Brendan Greene. *Battlegrounds* pertama kali dirilis untuk *Microsoft Window* melalui program beta akses awal *Steam* pada Maret 2017, dengan rilis penuh pada 20 Desember 2017 (Yulhaidir, 2023).

PUBG Mobile merupakan game bergenre *battle royale* yang menghadirkan 100 pemain dalam satu arena pertempuran dengan tujuan menjadi satu-satunya yang bertahan hidup. Dalam mode *squad*, permainan dilakukan oleh empat orang yang harus saling bekerja sama untuk mencapai kemenangan. Kondisi ini menuntut keterampilan komunikasi yang tinggi, karena setiap anggota tim harus mampu menyampaikan instruksi, mendengar masukan, memahami kondisi rekan, serta menyesuaikan strategi bersama. Dengan kata lain, komunikasi interpersonal menjadi kunci dalam keberhasilan permainan. Tanpa komunikasi yang efektif, koordinasi tim akan terganggu, strategi tidak berjalan, dan peluang kemenangan semakin kecil.

Perkembangan *game* PUBG Mobile di Indonesia semakin meningkat pesat dari tahun ke tahun. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya peminat di kalangan usia remaja, dimana game ini bisa didapatkan secara gratis melalui ponsel mereka. Selain itu, banyak juga bermunculan beberapa komunitas atau tim *e-sport* di berbagai daerah yang dimana telah mengadakan berbagai *tournament* atau perlombaan setiap bulannya (Falah, 2024). Salah satunya adalah tim *New Era* yang berada di kota Kupang, tim ini bermula dari sekumpulan mahasiswa yang sering mendatangi *canteen café* dan memiliki hobi yang sama yaitu bermain *game* PUBG

Mobile untuk mengisi waktu luang sebagai mahasiswa, mereka mengikuti *tournament online*.

Dalam permainan ini, perilaku komunikasi para pemain untuk meningkatkan *chemistry* sangat diperlukan agar tim dapat bekerja sama dengan efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Komunikasi yang baik antara anggota tim dapat memperkuat hubungan interpersonal, menciptakan pemahaman yang lebih baik, serta meningkatkan koordinasi yang optimal dalam sebuah permainan. Sebaliknya, jika komunikasi interpersonal dalam tim tidak terjalin dengan baik, maka dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap dinamika permainan. Kurangnya komunikasi dapat menyebabkan miskomunikasi, dan penurunan koordinasi pada anggota tim, kondisi tersebut berpotensi memicu konflik internal, dan menurunkan kepercayaan antar pemain, serta menghambat keberlangsungan permainan. Selain itu dapat menyebabkan ketegangan dan tim menjadi tidak kondusif, sehingga menurunkan semangat kerja sama dan peluang untuk meraih kemenangan.

Peneliti tertarik untuk memahami bagaimana perilaku komunikasi Interpersonal pada para pemain PUBG Mobile tim New Era. Pada komunitas pemain PUBG Mobile, seperti tim New Era yang menjadi objek penelitian ini, aspek komunikasi interpersonal memiliki peran yang lebih krusial. Anggota tim tidak hanya membutuhkan kemampuan teknis dalam bermain, tetapi juga keutuhan tim yang dibangun melalui *chemistry* komunikasi interpersonal. *Chemistry* inilah yang menjadikan sebuah tim solid/kompak, mampu mengatasi tekanan kompetisi, dan tetap konsisten dalam performanya.

Penelitian yang membahas mengenai perilaku komunikasi interpersonal masih sangat jarang dilakukan. Sebagian besar, penelitian terdahulu lebih berfokus pada dampak negatif atau psikologis kecanduan game online, sedangkan penelitian mengenai dinamika komunikasi interpersonal antar anggota tim dalam konteks permainan daring masing terbatas. Padahal, efektifitas tim sangat bergantung pada kemampuan berkomunikasi antar anggota secara asertif, agresif, atau pasif serta penggunaan simbol verbal dan nonverbal. Kurangnya kajian mengenai hal ini, khususnya dalam konteks komunitas e-sport lokal seperti tim New Era di Kota Kupang, menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang penting untuk dikaji lebih lanjut. Akan tetapi, penulis dalam hal ini akan memfokuskan penelitian pada

perilaku komunikasi interpersonal dalam membangun *chemistry* tim, khususnya bagaimana tim New Era mengelola simbol komunikasi verbal dan nonverbal, memberikan makna terhadap simbol, merespons secara timbal balik, membentuk identitas dan peran sosial, melakukan *role taking*, serta menampilkan perilaku komunikasi asertif, agresif, atau pasif.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Online* PUBG Mobile pada Tim *New Era* yang berada di Kota Kupang?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk Mengetahui bagaimana Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Online* PUBG Mobile pada Tim *New Era*.

1.4 Manfaat Penelitian / Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Akademis

   Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan menambah pengetahuan mengenai pengembangan ilmu komunikasi dan dapat menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian tentang komunikasi khususnya perilaku komunikasi interpersonal para pemain *game online* yang baik.

2. Manfaat Praktis

   Dapat memberikan wawasan tentang bagaimana komunikasi interpersonal efektif meningkatkan kerja sama dalam tim, khususnya dalam permainan *game online*.