

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu instrumen yang efektif untuk menjaga dan meningkatkan kenyamanan manusia adalah teknologi. Dalam era revolusi industri keempat, kemajuan teknologi berkembang pesat seiring berjalannya waktu. Menurut Profesor Klaus Schwab, konvergensi antara dunia fisik, digital, dan manusia mendorong terjadinya revolusi industri keempat. Konvergensi media mengacu pada perubahan cara kita memproduksi, mendistribusikan, dan mengonsumsi media dalam konteks teknologi digital yang memungkinkan berbagai bentuk media untuk saling berinteraksi lebih erat dan berkesinambungan (Hujanen, 2013). Konvergensi merupakan kenyataan pada mana banyak sekali bentuk media, teknologi, atau industri yg sebelumnya terpisah mulai berintegrasi & saling berinteraksi. Dalam konteks media, konvergensi mengacu dalam proses pada mana banyak sekali platform media (misalnya televisi, radio, internet, & media cetak) bergabung sebagai satu kesatuan yg terhubung, berkat perkembangan teknologi digital. Hal ini memungkinkan keterangan & konten yg sama buat disebarakan melalui banyak sekali saluran media, menaruh kemudahan akses bagi pengguna. Dalam industri teknologi, konvergensi merujuk dalam penyatuan banyak sekali fungsi pada satu perangkat atau platform. Konvergensi ini mempunyai impak akbar dalam cara orang mengakses keterangan, berinteraksi, & mengonsumsi media. Hal ini menunjukkan betapa konvergensi media mengubah lanskap komunikasi, mempertemukan berbagai media dalam satu platform yang lebih fleksibel dan dinamis. Revolusi ini membawa perubahan signifikan dalam cara produksi,

konsumsi, serta hubungan antar individu dan sistem yang saling terhubung. Setiap revolusi pasti akan membawa banyak perubahan yang signifikan dan pastinya hal ini memiliki dampak, apalagi ditambah dengan kemajuan teknologi yang berkembang cukup pesat. Kemajuan dari teknologi tentu saja memberikan perubahan besar bagi kehidupan manusia, baik dalam peradabannya maupun budayanya. Saat ini, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, karena berbagai aktivitas manusia sangat bergantung pada teknologi dan internet. Internet telah merevolusi berbagai aspek kehidupan serta menjadi salah satu sumber kebutuhan manusia saat ini, termasuk pada komunikasi. Komunikasi merupakan salah satu alat yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Secara dasar, kemampuan bersosialisasi sangat krusial karena manusia tidak dapat hidup sendiri. Pada awalnya komunikasi terjadi hanya dengan satu arah, dimana masyarakat hanya bisa menikmati konten yang ada pada media dan tidak dapat menyampaikan tanggapan atas konten yang dilihat. Menurut (Nainggolan, 2021) komunikasi satu arah adalah komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan pesan atau informasi tanpa memerlukan umpan balik atau *feedback*. Zaman sekarang dimana teknologi sudah sangat berkembang membuat masyarakat dapat mengakses dan mengisi konten-konten berupa foto atau video yang akan menjadi konsumsi publik. Selain itu, masyarakat dapat menyampaikan tanggapan mereka terhadap konten yang dilihat dalam kolom komentar. Dari perspektif komunikasi peradaban, kemajuan teknologi komunikasi memiliki peran strategis dalam mendorong perkembangan teknologi di bidang lain yang berkontribusi pada transformasi masyarakat. Media komunikasi dapat dipahami sebagai sarana yang dipilih secara khusus oleh komunikator untuk menyampaikan informasi kepada

komunikasikan (Daryanto, 2011:25). Oleh karena itu, pilihan dan penggunaan sarana komunikasi oleh komunikator menjadi komponen utama dalam media komunikasi. Ini menunjukkan bahwa pemilihan dan penerapan teknologi media komunikasi merupakan topik yang sedang diperbincangkan. Dengan demikian, media dapat dianggap sebagai fondasi peradaban manusia. Secara sederhana, media komunikasi berfungsi untuk menyampaikan informasi dari komunikator kepada komunikan, memastikan pesan atau informasi dapat terdistribusi secara efisien. Zaman sekarang teknologi sudah sangat berkembang membuat masyarakat banyak berkomunikasi dalam media dengan bantuan internet, mereka dapat bertukar kabar atau memberikan informasi kapan saja. Dengan adanya internet ini memungkinkan pengguna untuk mengakses sejumlah besar sumber daya seperti situs web, media sosial, dan game online.

Game online dengan genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) merupakan salah satu genre video game yang belakangan ini berkembang pesat sebagai jenis game online baru. Permainan ini menitikberatkan pada strategi pertarungan dalam arena. Keberadaannya telah memunculkan fenomena baru seiring dengan popularitas yang terus berkembang dalam industri game online. Pada permainan ini, pemain dituntut untuk menyusun strategi guna mencapai kemenangan di area pertempuran. Berdasarkan data yang diperoleh dalam laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah game online genre MOBA video game terbanyak di dunia mencapai 94,9%. Ini merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi komunikasi yang dikenal sebagai media baru. Seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi smartphone, jumlah pemain aktif game online juga semakin meningkat. Game online genre MOBA video game

(Multiplayer Online Battle Arena). Dimana dalam game ini memiliki konsep untuk membangun strategi dalam permainan dengan tujuan menghancurkan lawan, MOBA adalah jenis video game online yang memungkinkan pemain berinteraksi secara digital dengan pemain lain secara real-time dari berbagai lokasi. Game online umumnya memberikan opsi bagi pengguna untuk bermain secara individu atau bersama pemain lain. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan salah satu game dalam genre MOBA yang tersedia dalam platform game online ini.

Pada era saat ini, banyak kalangan masyarakat yang memainkan Mobile Legends (ML). Dimana ML merupakan game online bergenre MOBA video game, yang diproduksi oleh Moonton berasal dari Tiongkok. Mobile Legend saat ini banyak digemari oleh masyarakat, tidak hanya digemari golongan tertentu saja, akan tetapi hampir semua golongan menyukai game ini termasuk kalangan remaja. Mobile legends adalah platform game yang merupakan tempat dimana pemain dapat bertemu di suatu room dan berkomunikasi secara virtual, dengan membentuk tim sendiri atau bermain solo dengan pilihan random/acak dalam penentuan tim untuk melakukan pertandingan dalam arena, mengalahkan tim lawan dengan menghancurkan turetanya. Game Mobile Legends terdapat room dengan fitur voice dan chat yang dapat digunakan pemain untuk berkomunikasi dengan yang lainnya. Pemain dapat bertemu dan bermain dalam room pertandingan Mobile Legends Selama pertandingan berlangsung dapat melakukan komunikasi secara virtual dalam bentuk voice atau chat yang sudah tersedia dalam Mobile Legends, permainan ini dapat dimainkan di berbagai platform seperti komputer, konsol game, atau perangkat mobile.

Fenomena ini muncul ketika bermain video game online berkembang menjadi hobi baru yang menyenangkan, namun sering kali membuat pemain ketagihan, yang pada gilirannya menyebabkan kelelahan dan kecerobohan dalam melaksanakan aktivitas lain, sehingga memengaruhi perilaku mereka. Pemain sering memanfaatkan game online sebagai sarana untuk berinteraksi sosial. Mengingat bahwa memenangkan permainan memerlukan komunikasi, komunikasi virtual dalam game ini dianggap bermanfaat (Caroline Vinci Wijaya & Sinta Paramita, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa hasil yang saling menguntungkan dapat tercapai melalui komunikasi dan gaya keterlibatan pemain. Selain membantu pemain untuk bertemu dengan orang baru, interaksi tim juga dapat mempererat kerja sama antar anggota tim (Muhammad Arif & Sandy Aditya, 2022). Meskipun demikian, tidak jarang bagi pemain untuk berinteraksi dengan cara yang kurang sopan.

Peneliti juga memiliki alasan pendukung dalam pemilihan topik ini sebagai subjek penelitian. Mobile Legends; Bang Bang menjadi salah satu aplikasi hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat. sedikit orang kurang menyadari perilaku yang ditunjukkan selama permainan berlangsung. Faktor lain yang juga peneliti perhatikan, Mobile Legends: Bang Bang menjadi salah satu game yang dapat menghibur dan dengan mudah mengubah suasana hati pemain. dalam game ini tidak hanya bertanding dengan hero semata, tapi di dalam game ini juga terdapat cerita menarik mengenai asal usul dari hero dalam game. Selain itu, Mobile Legend diyakini sebagai tantangan permainan yang menarik, melalui fitur-fitur yang disediakan moonton, seperti tempat Pick hero, atau event, bahkan turnamen mingguan MCL, membuat penggunaanya sangat sering menghabiskan waktu

bermain Mobile Legend sehingga menimbulkan beberapa perilaku yang terjadi pada pemain tanpa mereka sadari. Selain itu, penelitian mengenai game online masih minim, sehingga peneliti ingin mengambil salah satu variabelnya yaitu perilaku komunikasi virtual permainan game online Mobile Legends. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti, peneliti ingin mengetahui dan menganalisis, perilaku komunikasi virtual pemain dalam room permainan game online Mobile Legends.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk perilaku komunikasi virtual pemain dalam room permainan game online Mobile Legends?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan, berdasarkan rumusan masalah di atas, antara lain:

1. Untuk mengidentifikasi bentuk perilaku komunikasi virtual pemain yang muncul dalam room obrolan permainan game online Mobile Legends.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dalam game online di era saat ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik dari segi teoretis maupun praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai referensi atau literatur pertimbangan bagi peneliti selanjutnya mengenai pengaruh komunikasi dalam game online.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan wawasan tentang perilaku komunikasi virtual dalam permainan, serta memberikan pengalaman tambahan dalam menganalisis penelitian yang dilakukan.

b. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan mengenai media baru, seperti game online, baik secara tertulis maupun sebagai referensi.

1.5 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini berpedoman pada rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya. Penelitian ini berfokus pada perilaku komunikasi virtual pemain dalam room yang dilengkapi dengan fitur komunikasi seperti voice dan chat pada permainan game online Mobile legends. Penelitian ini dapat melibatkan beberapa aspek dari interaksi yang terjadi dalam permainan. Peneliti lebih memperhatikan interaksi komunikasi virtual pemain melalui room obrolan.