

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari bidang ekonomi, pendidikan, sosial, hingga hiburan. Salah satu wujud dari kemajuan tersebut adalah munculnya fenomena digitalisasi dalam aktivitas keseharian masyarakat yang memungkinkan individu untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berkolaborasi tanpa batas ruang dan waktu. Teknologi digital telah menghadirkan bentuk-bentuk hiburan baru yang tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga menjadi sarana interaksi sosial yang kompleks. Salah satu bentuk hiburan digital yang berkembang pesat di era ini adalah permainan daring atau *online games*. Permainan daring bukan hanya sekadar aktivitas bermain semata, melainkan telah menjadi ruang sosial dan kultural tempat individu berinteraksi serta membangun komunitas dalam dunia virtual.

Salah satu permainan daring yang memiliki popularitas tinggi di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda di Indonesia, adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Game ini dirilis oleh Moonton dan termasuk dalam kategori permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), di mana lima pemain dalam satu tim berkolaborasi untuk mengalahkan tim lawan. Keberhasilan sebuah tim sangat bergantung pada kerja sama, strategi, dan koordinasi komunikasi antarpemain. Mobile Legends memberikan pengalaman interaktif dengan menghubungkan pemain dari berbagai daerah bahkan negara melalui jaringan internet. Interaksi ini tidak hanya berkaitan dengan strategi permainan, tetapi juga merepresentasikan dinamika sosial yang terbentuk dalam ruang virtual.

Komunikasi memainkan peran penting dalam setiap match Mobile Legends. Dalam sebuah pertandingan, pemain harus mampu berkoordinasi dengan rekan tim, menyampaikan instruksi, memberikan peringatan (alert), hingga mengekspresikan emosi dalam situasi permainan yang berlangsung cepat. Mobile Legends menyediakan fitur komunikasi berupa voice chat, chat box, serta berbagai simbol dan emote yang memungkinkan pemain menyampaikan pesan secara singkat namun bermakna. Bentuk-bentuk komunikasi tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu permainan, tetapi juga membentuk interaksi yang mencerminkan dinamika sosial dalam ruang virtual.

Berbeda dengan komunikasi tatap muka, komunikasi virtual dalam permainan Mobile Legends berlangsung secara instan, padat, dan terikat pada konteks permainan. Pemain harus mampu mengirim dan menafsirkan pesan dalam waktu yang sangat singkat agar keputusan yang diambil tetap relevan dengan situasi permainan. Hal inilah yang menjadikan komunikasi virtual dalam Mobile Legends memiliki karakteristik unik, seperti penggunaan bahasa singkat, istilah khas permainan (in-game terms), serta simbol-simbol visual yang memiliki makna tertentu. Karakteristik ini menjadikan interaksi dalam permainan sebagai fenomena komunikasi yang menarik untuk diteliti lebih dalam.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan daring telah menjadi ruang sosial yang memungkinkan terbentuknya interaksi lintas latar belakang budaya, usia, dan wilayah geografis. Menurut Wijaya dan Paramita (2019), komunikasi dalam game tidak hanya berfungsi untuk mendukung strategi permainan, tetapi juga membentuk relasi sosial dan identitas pemain di ruang digital. Selain itu, Putra (2023) mengungkapkan bahwa permainan daring seperti Mobile Legends menjadi wadah pertemuan berbagai individu yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama, sehingga tercipta komunikasi yang khas dalam setiap match.

Tidak hanya itu, Abie dan Rosmilawati (2023) menegaskan bahwa komunikasi dalam permainan daring memiliki fungsi ganda, yaitu fungsi strategis dan fungsi sosial. Fungsi strategis tampak ketika pemain berkomunikasi untuk mengatur strategi, membagi tugas, mengoordinasikan serangan, atau memberikan informasi terkait pergerakan lawan. Sementara itu, fungsi sosial muncul dalam bentuk pemberian motivasi, humor, candaan, bahkan konflik verbal yang kerap muncul ketika pertandingan berlangsung dalam kondisi tegang. Kedua fungsi tersebut menunjukkan bahwa komunikasi virtual dalam game tidak hanya terkait dengan permainan, tetapi juga mencerminkan dinamika interaksi manusia pada konteks digital.

Mobile Legends merupakan permainan yang menuntut respons cepat dan koordinasi intensif. Dalam satu match, terdapat berbagai situasi yang mengharuskan pemain berkomunikasi, seperti ketika melakukan war (pertarungan tim), memutuskan strategi rotasi lane, menentukan target serangan, atau memberikan peringatan tentang keberadaan musuh. Situasi tersebut membuat komunikasi menjadi elemen vital yang dapat menentukan kemenangan atau kekalahan tim. Oleh karena itu, komunikasi dalam

Mobile Legends bukan sekadar aktivitas pendukung, tetapi bagian utama dari mekanisme permainan.

Meskipun penelitian mengenai komunikasi digital dan permainan daring telah banyak dilakukan, kajian yang secara spesifik membahas pemanfaatan fitur komunikasi virtual dalam satu match Mobile Legends masih terbatas. Kebanyakan penelitian berfokus pada interaksi sosial jangka panjang dalam komunitas game, dampak permainan daring terhadap perilaku, atau komunikasi dalam konteks e-sports profesional. Padahal, memahami komunikasi yang terjadi dalam satu match penting untuk mengetahui komunikasi apa yang dominan, bagaimana pesan disampaikan, serta bagaimana pemain membangun kerja sama melalui media komunikasi yang tersedia dalam permainan.

Mobile Legends dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki dinamika komunikasi yang kompleks, intens, dan berlangsung dalam waktu singkat. Selain itu, game ini sangat populer di kalangan remaja, mahasiswa, serta masyarakat umum, sehingga temuan penelitian berpotensi memberikan kontribusi yang relevan bagi pemahaman komunikasi generasi digital saat ini. Melalui penelitian ini, peneliti berupaya mengidentifikasi bagaimana pemanfaatan fitur komunikasi virtual yang terjadi di antara pemain Mobile Legends serta bentuk komunikasi apa yang paling dominan digunakan selama interaksi dalam satu pertandingan.

Penelitian ini memiliki nilai akademik dan praktis. Secara akademik, penelitian ini dapat memperkaya kajian komunikasi digital, terutama dalam konteks interaksi virtual yang terjadi secara real-time. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi pemain untuk memahami pentingnya komunikasi efektif dalam permainan, serta bagi pengembang game untuk meningkatkan fitur komunikasi agar lebih mendukung kerja sama tim dan mengurangi potensi konflik verbal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunikasi virtual dalam Mobile Legends merupakan fenomena yang penting untuk dikaji. Karakteristik permainan yang menuntut respons cepat, penggunaan berbagai media komunikasi digital, serta interaksi intens antarpemain menjadikan Mobile Legends sebagai konteks ideal untuk memahami bagaimana teknologi digital membentuk komunikasi baru dalam masyarakat modern.

1.2 Rumusan Masalah

Dari ulasan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah yang akan diteliti dan kemudian dianalisis sebagai berikut :

Bagaimana pemanfaatan fitur komunikasi virtual yang terjadi di antara pemain *game* Mobile Legends?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah :

1. Mengidentifikasi pemanfaatan fitur komunikasi virtual yang terjadi di antara pemain *game* Mobile Legends.
2. Mendeskripsikan bentuk komunikasi yang dominan dalam interaksi antar pemain *game* Mobile Legends.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang penulis ajukan memiliki dua manfaat yang terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis

1.4.1 Manfaat Akademis :

Penelitian ini memiliki manfaat akademis dan praktis yang signifikan, di mana secara akademis penelitian ini dapat memperkaya kajian komunikasi digital dengan memberikan pemahaman mengenai pemanfaatan fitur komunikasi virtual dalam komunitas pemain *Mobile Legends*, memperkuat teori komunikasi interpersonal serta *network society*, dan memperkaya metode penelitian melalui pendekatan kualitatif yang memungkinkan analisis lebih mendalam terhadap dinamika interaksi di ruang digital.

1.4.2 Manfaat Praktis :

Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pemain mengenai pentingnya komunikasi efektif dalam tim, membantu pengembang *game* seperti Moonton dalam meningkatkan fitur komunikasi dan pengelolaan komunitas, menjadi referensi bagi akademisi serta peneliti yang tertarik pada studi komunikasi digital, serta memberikan pemahaman bagi masyarakat umum dan perhatian digital mengenai perubahan komunikasi di era teknologi yang semakin berkembang.