

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi yang terjadi di dalam *game* dapat dikatakan sebagai komunikasi secara *online* atau komunikasi virtual (Triyantama & Santoso, 2019). Sistem komunikasi virtual menyediakan lingkungan komunikasi tatap muka virtual di mana dua pembicara jarak jauh dapat saling berbagi interaksi tanpa tatap muka secara langsung (Watanabe et al., 2004). Pada game Mobile Legends terdapat fitur-fitur yang membantu dalam proses komunikasi virtual seperti *Voice Chat*, *Auto Chat*, dan *Manual Chat* (Wijaya & Paramita, 2019).

Pada saat menjalankan game Mobile Legends, terdapat banyak ragam bahasa yang memiliki keunikan. Uniknyanya adalah penggunaan istilah-istilah yang sebenarnya dimaksudkan sebagai kode tertentu sebagai ciri khas tim. Kode-kode yang digunakan dalam berkomunikasi, merupakan arahan dan petunjuk bagi seluruh anggota tim saat permainan berlangsung. Ragam bahasa atau kode-kode tersebut juga digunakan oleh setiap anggota tim atau para pemain untuk berkomunikasi dan menyusun strategi. Konten komunikasi virtual dalam *game online* sebagai upaya membangun interaksi, antara lain berupa: rancangan menyusun strategi (menyerang dan bertahan), informasi tentang kondisi lawan kepada anggota tim, percakapan obrolan sederhana, motivasi dan penyemangat tim, kadang berisikan candaan dan hinaan.

Komunikasi virtual dalam game online berbeda dengan komunikasi langsung atau komunikasi tatap muka. Komunikasi tatap muka lebih mudah dipahami karena komunikator dapat mengecek makna bahasa dan memahami alat

pendukung komunikasi, seperti interaksi gerak tubuh dan ekspresi wajah (Anggraini & Sugiyanto, 2021). Sedangkan komunikasi virtual ketika berlangsungnya permainan menjadi sangat menarik, karena setiap pemain menggunakan kata-kata atau istilah-istilah yang memiliki arti khusus yang hanya dapat dipahami oleh anggota timnya.

Hal tersebut yang membuat peneliti melakukan penelitian ini untuk melihat bagaimana tim dalam permainan tersebut menggunakan pemaknaan bahasa dalam percakapannya untuk mencapai tujuan tim dalam permainan tersebut. Penelitian ini berfokus pada komunikasi virtual yang terjadi pada kelompok game Moba Analog Team yang memainkan Mobile Legends serta bertujuan untuk mengetahui variasi komunikasi virtual kelompok-kelompok game Mobile Legends lainnya dan apa yang dihasilkan dari komunikasi tersebut.

Seiring arus globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Salah satu hal yang juga mengikuti perkembangan teknologi adalah dunia permainan (game). Kehadiran internet mengubah game tradisional menjadi game online. Menurut hasil riset dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2019 hingga kuartal kedua 2020 mengatakan bahwa jumlah pengguna internet mencapai 196,7 juta atau sekitar 73,7 persen dari total populasi di Indonesia (Agung, 2020). Berdasarkan pada riset APJII ini pun, bermain game online menjadi salah satu kegiatan yang paling banyak dilakukan (Agung, 2020). Game online mengalami perkembangan pesat karena kehadiran *mobile game* yang membuat seseorang bisa mengakses game hanya dengan menggunakan *smartphone*.

Seiring dengan berkembangnya game online di Indonesia, saat ini banyak

game online telah membuka peluang bagi para *gamers* (pemain game) untuk bermain dengan serius di game online yang mereka mainkan karena Era E-Sports (*Electronic Sports*) hadir untuk mewadahi para gamers untuk menjadi pemain profesional (Pro-Player). E-Sports adalah sebuah cabang olahraga baru yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pengertian E-Sports merujuk pada permainan game yang kompetitif dan melibatkan penonton (Freeman & Wohn, 2017). E-Sports dianggap sebagai olahraga yang serius karena cabang olahraga ini merupakan kompetisi antar tim yang berusaha memenangkan pertandingan secara kompetitif yang tentunya juga memiliki aturan profesional (Kurniawan, 2019).

Banyak orang memahami bahwa olahraga harus lebih aktif dalam melibatkan kegiatan fisik, tetapi E-Sports dapat dipahami sebagai permainan komputer atau video game dimana mereka dapat saling bertarung dan menonton pertandingan, dan dapat lebih mudah menjalin hubungan dengan pemain game lain di seluruh dunia. E-Sports saat ini tidak hanya sekedar bermain game, tetapi juga merupakan olahraga profesional yang dapat memberikan keuntungan tersendiri di bidang finansial dan pengalaman lain yang berkaitan dengan dunia game. (Huda, 2020).

Sejarah perkembangan E-Sports di dunia yaitu pertama kali budaya E-Sports berkembang dari sebuah kompetisi game (Akbar et al., 2019). Kompetisi game ini bahkan sudah ada sejak lama, tepatnya pada tahun 1972, pada masa yang mungkin ketika itu komputer masih amat jarang, tak ada internet, dan belum ada banyak judul video game. Ketika itu kompetisi game diadakan pada 19 Oktober 1972, diadakan di Universitas Stanford, ketika itu para murid diundang ke dalam

sebuah kompetisi yang diberi nama sebagai *Intergalactic Spacewar Olympic*, sebuah kompetisi untuk game bernama Spacewar. Kompetisi yang dikenal sebagai kompetisi E-Sports pertama tersebut hanya berhadiah satu tahun langganan majalah Rolling Stone (Kurniawan, 2019). Setelah itu, pertandingan demi pertandingan berdatangan. Pada tahun 1980, Atari mengadakan kompetisi bernama Space Invader. Saat itu Space Invader memiliki peserta terbanyak yaitu 10.000 peserta. Kompetisi game tersebut dianggap sebagai fenomena, dan diangkat oleh majalah ternama Amerika, Life and Time (Kurniawan, 2019).

Masuk tahun 1990-an, teknologi internet mulai berkembang di Amerika Serikat. Kompetisi game pun telah berkembang menjadi kompetisi online, serta organisasi yang tertarik untuk mengubah kompetisi game menjadi industri E-Sports. Beberapa kompetisi besar di tahun 90-an, salah satunya adalah Nintendo World Championship yang diadakan di Amerika Serikat saat itu. Selanjutnya, Nintendo melanjutkan persaingan pada tahun 1994 melalui acara yang bertajuk Nintendo PowerFest. (Kurniawan, 2019). Pada tahun tersebut, juga mulai muncul organisasi untuk mengatur liga E-Sports seperti *Cyber Athlete Professional League*, *QuakeCon*, dan *Professional Gamers League*. Ketika itu game yang dipertandingkan mulai beragam, seperti game Quake, Counter Strike, dan Warcraft.

Memasuki tahun 2000an, perkembangan E-Sports menjadi semakin pesat. Salah satu negara yang terbilang sangat menerima budaya ini adalah Korea Selatan. Ketika itu di Korea Selatan, game yang terkenal karena E-Sports adalah Starcraft. Pada tahun tersebut, juga mulai tercipta kompetisi dan organisasi E-Sports besar. Beberapa nama seperti World Cyber Games, Intel Extreme Masters, Major League Gaming, tercipta pada tahun 2000an tersebut.

Perkembangan E-Sports di Indonesia dapat dikatakan sangat cepat bahkan tak bisa dipungkiri bahwa E-Sports menjadi industri atau cabang olahraga yang sangat populer di Indonesia. Menurut keterangan dari okezone.com, Indonesia menjadi salah satu pasar game terbesar di Asia Pasifik (Luthfi, 2020). E-sports digemari di kalangan anak-anak hingga dewasa. Pemerintah Indonesia juga mengambil peran dalam perkembangan E-Sports. Berkembangnya E-Sports di Indonesia dikenal dengan adanya sebuah organisasi bernama Asosiasi Olahraga Elektronik Indonesia atau *Indonesia Esports Association* dengan nama singkatan resmi adalah IESPA pada tanggal 19 Desember 2012 (IESPA, 2013).

Organisasi ini kemudian disahkan dalam akte pendirian pada tanggal 1 April 2013 sebagai tempat dalam pembinaan dan perwujudan aspirasi, apresiasi, partisipasi, rekreasi dan prestasi komunitas penggiat E-Sports di Indonesia. IESPA sendiri merupakan sebuah organisasi yang berada di bawah pembinaan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). Pada tahun 2016, IESPA mengirimkan tim E-Sports nasional untuk mengikuti ajang *ASEAN E-Sports Games* (AGES) yang diadakan di Kuala Lumpur, Malaysia. Acara ini merupakan pertemuan pertama tujuh asosiasi E-Sports di negara-negara Asia Tenggara, dan sekaligus menjadi cikal bakal E-Sports sebagai cabang olahraga resmi Asian Games (IESPA, 2013).

Transformasi E-Sports dari olahraga rekreasional menjadi olahraga prestasi terjadi pada tahun 2018, ketika diumumkan bahwa E-Sports akan mengikuti Asian Games 2018 sebagai ajang demonstrasi (IESPA, 2013). Pada Februari 2018, IESPA diterima sebagai anggota tetap Komite Olimpiade Indonesia (KOI) melalui rapat keanggotaan KOI. Juga di tahun yang sama, IESPA diterima sebagai anggota tetap

Asian Electronic Sports Federation (AESF).

Dalam ajang demonstrasi E-Sports Asian Games 2018, IESPA bekerja sama dengan NOC Indonesia, INASGOC dan AESF untuk menyukseskan acara tersebut. Pada ajang tersebut tercatat Indonesia berhasil meraih 1 medali emas dan 1 medali perak sehingga menjadi runner-up. Pada 2019, E-Sports akhirnya menjadi olahraga resmi untuk memperebutkan medali di SEA Games Filipina 2019. Di bawah bimbingan IESPA, timnas Indonesia berhasil meraih dua medali perak, yakni Mobile Legend dan nomor AOV (IESPA, 2013). AESF merupakan federasi resmi yang diakui oleh Dewan Olimpiade Asia dan merupakan pengawas dan pengawas SEA Games E-Sports 2019. Hanya anggota AESF yang berhak memberangkatkan atletnya ke E-Sports SEA Games dan Asian Games.

Salah satu game yang sering dipertandingkan untuk ajang E-Sports baik lokal, nasional, maupun internasional yaitu game Mobile Legend. Salah satu game digital bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) atau biasa disebut action real-time strategy. Dalam permainan ini, pemain hanya bisa mengontrol untuk satu jenis karakter atau yang sering disebut dengan hero. Permainan ini membutuhkan kekompakan tim dalam suatu arena pertandingan untuk bisa memenangkan pertandingan tersebut.

Mobile Legends menjadi salah satu adaptasi games versi mobile yang paling populer pada tahun 2016 hingga sekarang. Mobile Legends merupakan game MOBA yang dapat dimainkan di Smartphone. MOBA sendiri merupakan sigkatan dari *Multiplayer Online Battle Arena* atau sebuah game yang dimainkan dengan beberapa pemain secara online serta bertema pertarungan di dalam arena. Pada permainan Mobile Legends dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2

tim. Permainan akan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 *hero* dari daftar hero yang bisa diakses oleh pemain. Hero yang tersedia adalah hero yang telah dibeli serta hero yang sedang ‘dipinjamkan’ secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua hero dapat langsung dimainkan. Tujuan utama dari permainan Mobile Legends sendiri yaitu untuk menghancurkan *base* lawan. Terdapat 3 *lane* utama dalam *map*, yaitu *middle*, *top*, dan *bottom lane*. Masing-masing *lane* tersebut dijaga oleh *turret* yang akan menyerang unit musuh secara otomatis. Permainan berakhir ketika base salah satu tim hancur.

Sejak dirilisnya game Mobile Legends pada tahun 2016, game ini telah memperoleh banyak penghargaan. Salah satunya pada acara Indonesia Gaming Awards tanggal 13 Desember 2019, Mobile Legends berhasil menyabet dua kategori penghargaan sekaligus yaitu *Most Favorite Game of the Year* dan *Most Favorite Tournament of the Year* melalui Mobile Legends: Bang Bang Professional League (MPL) (Septiyani, 2019). Pada tahun 2019, Mobile Legends sukses membuat turnamen dunia yaitu Mobile Legends M1 World Championship 2019 yang digelar di Malaysia (Esportsnesia, 2019).

Turnamen tersebut berhasil membuat komunitas E-Sport di Indonesia merambah sangat pesat. Mulai dari tim E-Sport amatir hingga tim E-Sports besar seperti Evos Esports dan RRQ yang mengikuti turnamen tersebut dengan harapan dapat menjadi juara serta mewakili Indonesia di turnamen Mobile Legends M1 World Championship 2019. Salah satu tim E-Sports Mobile Legends yang berasal dari Indonesia yaitu Evos Esports berhasil menjuarai Mobile Legends M1 World Championship 2019 dan mewakili negara Indonesia di Malaysia. Kemenangan Evos Esports menginspirasi para pemain Mobile Legends untuk membuat

komunitas serta tim E-Sports sebagai representasi untuk menjadi pemain profesional dan mengikuti kompetisi resmi Mobile Legends. Menurut Hasyim Muhammad, perbedaan antara pemain profesional (pemain profesional) dan pemain biasa adalah mereka memiliki kontrak dengan tim dan harus melatih dan mendapatkan bayaran secara rutin, sedangkan pemain biasa hanya bermain game untuk hiburan atau hobi (Satria, 2019). Maraknya game Mobile Legends saat ini, tidak menutup kemungkinan bahwa pemain biasa yang berasal dari tim E-Sports amatir bisa memainkan kemampuannya dan menjadi pemain profesional.

Pada dasarnya manusia tidak dapat hidup sendiri, sehingga memiliki kecenderungan untuk berkomunitas. Demikian pula di dunia maya atau internet manusiapun ingin bersama orang lain membentuk sebuah komunitas untuk mencapai tujuan tertentu. Sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cyber community*). Di dalam game online pun, terbentuk komunitas-komunitas yang dibentuk oleh para pemain (gamers).

Moba Analog Team adalah tim yang dibentuk karena memiliki hobi dan kegemaran yang sama. Kelompok game ini dibentuk pada tahun 2019. Pada awalnya pertemanan dalam Moba Analog Team dimulai karena mereka merupakan teman di bangku SMA yang kemudian melakukan main bareng (mabar) games Mobile Legends. Setelah beberapa kali bermain bersama, akhirnya para pemain Moba Analog Team membuat grup di Whatsapp agar lebih mudah untuk mengetahui informasi tentang main bareng (mabar). Tentunya sebuah tim untuk memenangkan pertandingan di dalam sebuah turnamen atau sebuah match harus melakukan komunikasi. Adanya variasi komunikasi virtual yang dilaksanakan oleh

kelompok game Moba Analog Team di dalam game online Mobile Legends: Bang-Bang membuat peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut. Penulis ingin mengkaji bagaimana variasi komunikasi virtual yang dilakukan kelompok game Moba Analog Team di Mobile Legends: Bang-Bang. Hal ini menarik untuk diteliti karena selain mengkaji bagaimana variasi komunikasi virtual yang dilakukan kelompok game Moba Analog Team di Mobile Legends: Bang-Bang, penulis juga ingin mengetahui apa saja ragam bahasa atau ciri khas istilah (kode) tertentu yang dipahami dan dimaknai sama oleh semua anggota tim dengan komunikasi virtual menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam game Mobile Legends: Bang-Bang. Peneliti juga akan mendapatkan pemahaman tentang alasan anggota tim menciptakan variasi komunikasi dan kode tertentu ketika melakukan match dalam sebuah turnamen.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin menganalisis dan mengkaji bagaimana variasi komunikasi virtual kelompok game Moba Analog Team di game Mobile Legends: Bang-Bang dengan metode Etnografi Virtual. Dengan menggunakan metode etnografi virtual, peneliti dapat menganalisis budaya yang ada dalam sebuah kelompok secara mendalam. Peneliti juga merupakan bagian dari subjek yang diteliti dengan melakukan serta mengikuti kegiatan sebagai anggota kelompok game Moba Analog Team serta pemain dari game Mobile Legends: Bang-Bang. Teknik yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data yaitu observasi pada kelompok game Moba Analog Team dan wawancara dengan informan yang merupakan anggota dari kelompok game Moba Analog Team serta pemain aktif dari game Mobile Legends: Bang-Bang.

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimanakah variasi komunikasi virtual pada pemain game Mobile Legends di kelompok game Moba Analog Team?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui bagaimana variasi komunikasi virtual kelompok game Moba Analog Team.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan pengetahuan tentang studi etnografi virtual yang dapat dilakukan pada aktivitas komunitas-komunitas virtual pada ruang-ruang virtual. Variasi dan bentuk komunikasi pada berbagai komunitas virtual melupakan ranah yang dapat dikembangkan sebagai subjek penelitian ilmu Komunikasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Penulis mengharapkan penelitian ini untuk melatih diri peneliti dalam menganalisis suatu permasalahan yang terjadi dalam ilmu komunikasi khususnya dengan lingkungan sosial.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan gambaran yang berguna sebagai referensi bagi mahasiswa ilmu komunikasi.