

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah menyajikan berbagai platform yang memungkinkan interaksi sosial dalam ruang virtual. Salah satunya adalah platform *game online* yang telah berkembang menjadi media yang menarik, serta menghadirkan pengalaman yang mampu memikat pengguna dari berbagai usia (Arjay et al., 2024). Platform tersebut kini menjadi wadah bagi para pemain untuk membangun jaringan sosial yang lebih luas. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) menjadi salah satu *game online* paling populer di Indonesia dengan peminat dan pemain aktif (Amanda et al., 2024).

Hadirnya teknologi membawa berbagai perubahan pada bidang komunikasi. Adanya teknologi memungkinkan manusia dari berbagai penjuru dunia untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara mudah hanya melalui satu perangkat seluler (Safitri et al., 2023). Teknologi yang terus berkembang memungkinkan manusia mengakses berbagai bidang dengan lebih mudah. Salah satunya adalah menjalankan aktivitas olahraga melalui perangkat elektronik. *Electronic Sport* (*Esport*) merupakan bentuk olahraga yang berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi di bidang informasi dan komunikasi (Ananda et al., 2022).

Cabang olahraga *esport* menggunakan jaringan internet untuk mengakses permainan secara daring. Permainan yang termasuk ke dalam dunia olahraga *esport* adalah PUBG Mobile, Free Fire, Mobile Legends, dan permainan daring kompetitif lainnya. Salah satu cabang olahraga *esport* yang mempunyai banyak peminat adalah

game online Mobile Legends. Pengguna aktif bulanan *game* Mobile Legends adalah 100 juta pengguna dengan total unduh 1,2 miliar unduhan (Gank Content Team, 2024). Mobile Legends merupakan salah satu bentuk fenomena dari komunikasi digital yang berkembang melalui *game online*. *Game* ini tengah populer dan menjadi tren di berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa (Kurdaningsih et al., 2024).

Para pemain Mobile Legends memainkan *game online* ini dengan terbagi ke dalam dua tim. Para anggota tim harus mengalahkan tim lainnya untuk mendapatkan kemenangan. Setiap anggota tim harus bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik untuk meraih kemenangan dalam sebuah permainan serta mengalahkan lawan (Ariffudin, 2024). Komunikasi yang berjalan dengan baik antarpemain menjadi faktor kunci dalam menyusun strategi untuk meraih kemenangan.

Komunikasi antarpemain menjadi bagian penting dalam membangun dinamika komunitas pada ruang virtual. Interaksi virtual dalam *game* Mobile Legends berpotensi membentuk sebuah kelompok sosial, yaitu membentuk komunitas virtual. Komunitas virtual merupakan kumpulan kelompok sosial yang memiliki ketertarikan untuk saling berinteraksi melalui sebuah platform digital guna mencapai tujuan secara individu maupun kelompok (Fortino et al., 2020).

Mobile Legends memiliki komunitas virtual yang aktif di berbagai platform digital. Komunitas adalah perkumpulan suatu kelompok yang mempunyai tujuan dan ketertarikan yang sama. Komunitas adalah kumpulan beragam kelompok sosial yang berbagi tempat dan minat, sehingga mendorong interaksi dan kolaborasi

(Hamdani, 2024). Salah satu platform digital bagi para pemain Mobile Legends adalah Discord.

Discord merupakan aplikasi tidak berbayar yang menyediakan fasilitas bagi penggunaannya untuk berkomunikasi secara langsung melalui teks, suara, atau video (Sufah et al., 2023). Pada awalnya, hadirnya Discord untuk memenuhi kebutuhan komunitas gaming. Seiring waktu, Discord berkembang menjadi salah satu platform utama yang bermanfaat bagi berbagai komunitas *online* untuk berinteraksi, termasuk komunitas penggemar *game* (Kartika et al., 2024; Putra & Achmad, 2022).

Komunitas Team RRQ Official di Discord merupakan salah satu komunitas yang mempunyai peran penting dalam memfasilitasi interaksi antarpemain. Komunitas Team RRQ Official di Discord ini juga merupakan komunitas resmi dari Tim *esport* Rex Regum Qeon (RRQ) untuk memfasilitasi para penggemarnya, yaitu “RRQ Kingdom” untuk berkomunikasi (Trisdianto et al., 2024). Tim Rex Regum Qeon (RRQ) merupakan salah satu tim *esport* paling terkenal di Indonesia, khususnya dalam kompetisi Mobile Legends. Tim ini mulai berjalan sejak tahun 2013. Tim *esport* RRQ telah meraih lebih dari 200 kemenangan dalam turnamen *esport* baik pada skala nasional maupun internasional (Azis, 2023).

Tim *esport* RRQ juga menjadi salah satu tim *esport* dengan komunitas penggemar terbesar dan paling loyal di Indonesia (Azis, 2023). Tim ini mempunyai anggota komunitas di Discord dengan jumlah anggota yang lebih unggul daripada tim *esport* di Indonesia lainnya. Tim *esport* RRQ mempunyai anggota komunitas di Discord sejumlah 108.222 anggota. Sedangkan tim *esport* lainnya seperti

komunitas tim *esport* EVOS di Discord yang memiliki 63.131 anggota dan tim *esport* ONIC yang memiliki 53.366 anggota komunitas di Discord. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap komunitas tim *esport* RRQ di Discord dengan nama komunitas “Team RRQ Official”.

Anggota komunitas Team RRQ Official dapat berdiskusi, bermain bersama, ikuti informasi berbagai kegiatan, dan memperkuat solidaritas dukungan tim RRQ secara aktif di Discord. Komunitas tersebut sebagai wadah untuk para anggota komunitas yang memiliki minat pada *game* Mobile Legends agar dapat berkoordinasi untuk pembentukan tim untuk bermain bersama. Pada komunitas inilah muncul komunikasi virtual antaranggota yang terjalin melalui Discord.

Komunikasi virtual merupakan komunikasi secara *online* yang terjadi di dalam *game* (Ananda et al., 2022). Pada ruang komunikasi virtual ini, memunculkan dinamika gaya bahasa yang khas bagi anggota di Discord. Latar belakang dan lingkungan pergaulan masing-masing individu memengaruhi gaya bahasa yang mereka pakai dalam berinteraksi (Hasanah & Vitri, 2024). Secara umum, gaya bahasa terdapat empat kategori utama, yaitu gaya bahasa pertautan, gaya bahasa pertentangan, gaya bahasa perbandingan, dan gaya bahasa sindiran (Halawa, 2021).

Pada gaya bahasa sindiran terdapat empat jenis gaya bahasa, yaitu satire, ironi, sinisme, dan sarkasme (Margareta et al., 2022). Sarkasme merupakan bentuk ungkapan bernada sindiran, kritikan tajam, dan ejekan, individu dapat menyampaikan pendapat atau pemikiran mereka. Penggunaan sarkasme juga berfungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan secara tidak langsung.

(Dwiputra et al., 2024).

Penggunaan gaya bahasa sarkasme pada *game online* Mobile Legends untuk mengungkapkan kritik, ejekan, dan rasa frustrasi dalam situasi tertentu dalam permainan. Gaya bahasa sarkasme memuat bentuk umpatan yang mencakup celaan atau candaan dengan kata-kata kasar yang muncul sebagai respons terhadap luapan emosi atau kemarahan seseorang. Gaya bahasa sarkasme juga berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi atau berita kepada pihak lain (Cahyo et al., 2020).

Penggunaan gaya bahasa sarkasme dalam interaksi antaranggota dapat menyebabkan terjadinya misinterpretasi (Subhana, 2021). Hal ini menjadikan pemain Mobile Legends bermain kurang optimal, sehingga menimbulkan ketidakpuasan dari rekan satu tim. Kondisi tersebut kerap memicu anggapan bahwa pemain tersebut menjadi beban bagi tim, yang kemudian berujung pada munculnya ejekan maupun cemoohan dari anggota tim lainnya (Arifin et al., 2023).

Adanya sarkasme ketika berkomunikasi dengan rekan satu tim pemain Mobile Legends ini, menimbulkan dampak psikologis dan sosial bagi pemain yang terkena sarkasme tersebut. Sikap sarkastik seperti ini tidak hanya menciptakan suasana yang kurang menyenangkan, tetapi juga berdampak negatif pada konsentrasi dan motivasi anggota tim yang menjadi sasaran (Arifin et al., 2023). Pemain yang mengalaminya melaporkan efek psikologis negatif yang serius, seperti rasa kecemasan. Kondisi ini bahkan mendorong beberapa pemain untuk berhenti bermain secara total karena mengalami tekanan mental (Lim et al., 2024). Akibatnya, sarkasme dapat menimbulkan ketegangan, menghambat kerja sama tim,

dan merusak pengalaman bermain bersama (Arifin et al., 2023).

Pada gaya bahasa sarkasme, terdapat beberapa penanda untuk mengidentifikasi bentuk sarkasme (Olsen, 2015). Penanda tersebut antara lain, *self contradiction* adalah ungkapan yang memiliki unsur berlawanan yang tidak memungkinkan keduanya benar dalam keadaan yang sama, *hyperbolic combinations* adalah bentuk dari hiperbola yang mempunyai tujuan untuk melebih-lebihkan, *sentimental contradiction* mendefinisikan ketidaksesuaian antara perasaan seseorang dengan situasi yang ada, dan *manner violation* adalah pelanggaran dalam sarkasme dengan bentuk pengulangan yang secara terang-terangan bertindak kurang sopan dalam cara berkomunikasi (Lase, 2021).

Pada contoh pemain lawan yang menggunakan *hero* Kagura mengucapkan “Jago banget mainnya Lylia sampai mati 10” di *room chat* Mobile Legends. Makna dari obrolan tersebut menunjukkan bahwa secara tidak langsung pemain lawan yang menggunakan *hero* Kagura sedang mengejek pemain lain yang menggunakan *hero* Lylia. Pemain dengan *hero* Kagura mengatakan “Jago banget mainnya” yang mengungkap kata sindirian kepada pemain *hero* Lylia. Kata tersebut mengandung unsur *self contradiction* karena ungkapan dan realita situasi yang ada berlawanan (Lase, 2021). Pada realita situasi yang ada, kata “sampai mati 10” yang berarti *hero* Lylia mempunyai performa yang buruk karena sering mati.

Para penerima pesan umumnya menangkap makna sarkasme melalui intonasi suara dan situasi tertentu (Ramadhani et al., 2024). Pada situasi yang lebih serius atau ketika pemain sedang merasa tertekan, penggunaan sarkasme dapat menjadi lebih sensitif. Oleh karena itu, kesadaran akan konteks sangat penting dalam

komunikasi virtual seperti halnya para pemain Mobile Legends yang menggunakan gaya bahasa sarkasme ketika berkomunikasi secara virtual melalui fitur *chat box* atau melalui *voice chat*.

Salah satu hasil studi pada siswa di SMPN 10 Kota Surabaya yang bermain *game* berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), mengungkapkan bahwa penggunaan sarkasme berlangsung melalui fitur *chat box* digunakan kepada teman satu tim yang tidak dikenal. Para siswa sudah terbiasa mengucapkan kata-kata sarkas saat permainan tidak berjalan sesuai dengan keinginan mereka (Ariffudin, 2024). Penelitian lain dengan subjek permainan Mobile Legends, membahas fenomena *trash-talk* yang terjadi di dalam komunikasi virtual pada permainan Mobile Legends. Temuan dalam penelitian tersebut adalah bentuk *trash-talk* pada *game* Mobile Legends terdapat enam kategori *trash-talk*. Kategori *trash-talk* tersebut yaitu, penggunaan ungkapan kata-kata hewan, merendahkan, seksualitas, kata benda atau kerja, merendahkan intelektualitas, dan ancaman (Solihin, 2024).

Hasil studi tersebut berbeda dengan penelitian terdahulu ini yang menguraikan temuan gaya bahasa sarkasme dalam siniar pada kanal Youtube Deddy Corbuzier https://youtu.be/yHldpZfSDWM?si=Hhh_UWuB_a7TJ20B (Corbuzier, 2022). Pada siniar tersebut terdapat empat bentuk gaya bahasa sarkasme, yaitu umpatan, kecaman, tuduhan, dan hinaan (Dwiputra et al., 2024).

Sedangkan penelitian lainnya mencermati variasi komunikasi virtual antaranggota tim Mobile Legends. Hasil dalam penelitian tersebut adalah adanya beragam bahasa yang meliputi istilah, kata-kata, dan kode tertentu yang merupakan ciri khas dari suatu kelompok. Variasi komunikasi virtual antaranggota tim *game*

Mobile Legends tersebut terjadi dengan menggunakan beberapa fitur, seperti *chat box*, *voice chat*, dan *quick chat* yang terdapat pada dalam *game* Mobile Legends (Ananda et al., 2022).

Berdasarkan penelusuran berbagai penelitian terdahulu tersebut, belum ada yang secara khusus meneliti gaya bahasa sarkasme dalam permainan Mobile Legends pada suatu komunitas virtual. Meskipun beberapa penelitian telah membahas sarkasme di berbagai platform digital, namun belum ada kajian yang secara khusus meneliti bentuk-bentuk sarkasme dalam komunitas Mobile Legends di Discord dengan menggunakan pendekatan etnografi virtual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut.

Penulis akan melakukan penelitian secara mendalam melalui studi etnografi virtual dengan cara melakukan pengamatan, interaksi, serta berpartisipasi aktif dalam komunitas sebagai pemain *game* Mobile Legends. Penulis menggunakan pendekatan etnografi virtual karena melalui pendekatan ini, penulis dapat menganalisis komunitas tersebut secara mendalam. Selain itu, tugas utama seorang etnografer virtual adalah mengidentifikasi dan memahami komunitas daring dengan cara terlibat langsung dalam praktik sosial para anggotanya (Rosaliza et al., 2023).

Penulis menjadikan Mobile Legends sebagai fokus penelitian terutama dalam kajian etnografi virtual karena permainan ini menyediakan wadah utama untuk berinteraksi secara virtual. Penulis dapat mengamati secara langsung berbagai fenomena komunikasi, seperti komunikasi yang terjadi dengan menggunakan gaya bahasa sarkasme di komunitas daring Team RRQ Official di Discord. Dengan demikian, studi ini memperdalam pengetahuan mengenai dinamika komunikasi

online di kalangan pemain Mobile Legends pada komunitas Team RRQ Official di Discord.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis akan mengkaji penelitian ini dengan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana bentuk-bentuk sarkasme yang terjadi dalam permainan *Mobile Legends* pada komunitas Team RRQ Official di Discord?
- 2) Bagaimana penggunaan gaya bahasa sarkasme terhadap pola komunikasi antarpemain Mobile Legends dalam komunitas Team RRQ Official di Discord?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi bentuk-bentuk sarkasme dalam permainan *Mobile Legends* pada komunitas Team RRQ Official di Discord.
- 2) Menganalisis bagaimana penggunaan gaya bahasa sarkasme terhadap pola komunikasi antarpemain Mobile Legends dalam komunitas Team RRQ Official di Discord.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Menambah pengetahuan tentang studi etnografi virtual pada komunitas daring terkait penggunaan sarkasme sebagai bentuk gaya bahasa dalam komunikasi digital dan *online gaming*.
- 2) Melihat bagaimana penggunaan sarkasme dalam komunitas virtual dapat mempengaruhi hubungan antaranggota, memicu kesalahpahaman, atau bahkan memperkuat identitas kelompok.
- 3) Memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian Ilmu Komunikasi, terutama dalam memahami perilaku komunikasi di dunia digital.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Memberikan wawasan kepada masyarakat dan anggota komunitas mengenai bentuk komunikasi dan makna dari gaya bahasa sarkasme dalam dunia *game online*.
- 2) Menjadi referensi bagi para pendidik, praktisi, dan pengembang permainan dalam memahami bagaimana bentuk komunikasi dan makna gaya bahasa sarkasme pada komunitas virtual dalam *game online*.