

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang semakin maju dapat memudahkan seseorang melakukan kegiatan, kemajuan teknologi juga dapat mempermudah pekerjaan seseorang atau mencari informasi yang sangat cepat menggunakan media seperti *handphone*. Melihat semakin cepatnya teknologi berkembang dapat dikatakan teknologi informasi sebagai nilai plus bagi masyarakat, terlebih penggunaan teknologi informasi tidak hanya untuk mencari dan mendapatkan informasi, tetapi juga mencari hiburan seperti bermain *game online* dengan menggunakan *smartphone* karena di era sekarang *smartphone* semakin canggih dan menawarkan *game* yang menarik seperti *mobile legends* ini.

Game online menurut Kim dkk (arif, 2019:5) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Untuk saat ini *game online* sangat mudah dimainkan karena bermodalkan paket data internet dan *smartphone* dengan *spesifikasi* yang memadai, sudah banyak permainan yang bisa dimainkan dimanapun dan kapanpun seperti *mobile legends* ini. *Game online mobile legends* adalah *game Moba (Multiplayer online battle arena)* *game* ini merupakan *game* yang berorientasi kerja sama yang di mainkan oleh sepuluh orang, lima orang tim kawan dan lima orang tim lawan. Permainan ini membutuhkan strategi dimana dua tim merebutkan kemenangan. Kemenangan akan di dapatkan jika salah satu tim bisa menghancurkan bangunan lawan.

Mobile legends merupakan permainan *multiplayer* yang sangat di minati banyak orang, sehingga *game* ini sangat tenar di kalangan remaja hingga orang dewasa, *mobile legends* bukan hanya permainan biasa dan hiburan saja, dengan tingginya popularitas *mobile legends* juga di jadikan olahraga elektronik (e- sport) dalam ajang internasional yaitu *segames 2023* kamboja.

Semakin tenarnya di era sekarang *mobile legends* saat ini banyak kalangan remaja hingga dewasa yang bermain *game* tersebut, tak sedikit para remaja dan orang dewasa menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online mobile legends* hanya untuk sekedar menaikan pangkat bersama teman hanya untuk menjadi rekan dalam *game* tersebut.

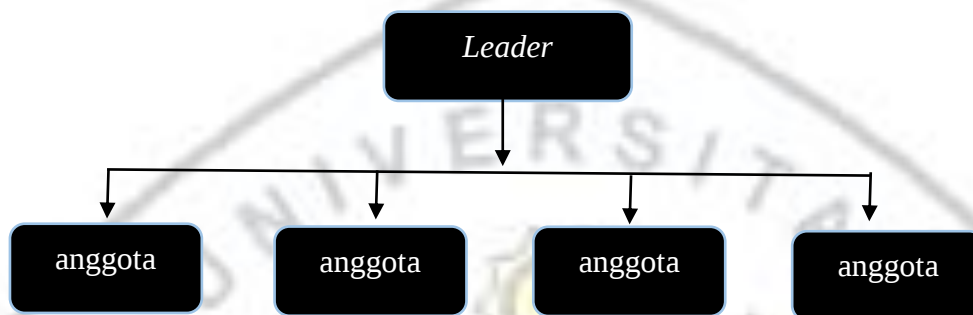
Bermain *game* yang berlebih dapat meningkatkan emosional, karena bermain *game online* menguras tenaga dan mental pribadi kemudian dalam melakukan kegiatan menjadi lebih malas dan kepuasan dalam hidup menjadi terganggu. Sehingga pemain bisa menjadi psikologis terganggu dan kerugian kepada pemain tersebut. Interaksi pemain sangat penting untuk membangun komunikasi saat bermain *game online*. Selain kedua kurangnya hubungan langsung antara para pemain akan mengakibatkan konflik komunikasi seperti berubahnya gaya komunikasi antar pemain karena adanya kesalahpahaman.

Komunikasi merupakan proses dimana terjadinya pemberian informasi, gagasan dan perasaan yang tidak saja dilakukan secara lisan dan tertulis melainkan bahasa tubuh atau gaya maupun tampilan pribadi atau hal lain di sekelilingnya yang memperjelas sebuah makna. (Wahlstrom, dalam Dyatmika 2020:3)

Gaya komunikasi akan berbeda terhadap situasi yang dihadapi. Setiap orang akan memakai gaya komunikasi yang berbeda, saat mereka sedang gembira, sedih, marah, tertarik, atau bosan. Begitu pula dengan seorang yang berbicara dengan teman atau orang lain yang baru dikenal akan berbicara menggunakan gaya yang berbeda. Gaya komunikasi terdiri dari sekumpulan perilaku komunikasi yang dipakai untuk mendapatkan respons atau tanggapan tertentu dalam situasi tertentu pula. Gaya komunikasi yang digunakan bergantung pula pada sifat yang dimiliki oleh komunikator atau komunikan.

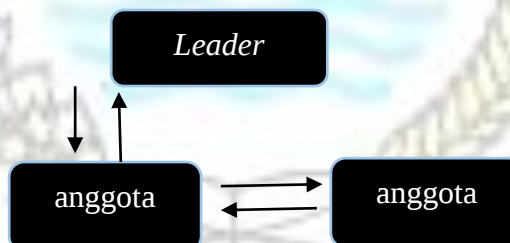
Gaya komunikasi pemain *game online mobile legends* dengan adanya *leader* dapat mengarahkan permainan melalui gaya komunikasi yang digunakan seperti inisiator. Inisiator

dalam permainan *mobile legends* sering digunakan oleh *leader* untuk mengatur permainan seperti menyerang lawan, kemudian ada *highground* dalam *mobile legends* istilah ini sering digunakan oleh *leader* ketika posisi sedang kalah untuk bertahan di area sendiri supaya menara tidak hancur. Kemudian jika posisi menang untuk mengunci lawan supaya tidak keluar dari area bertahan-nya kemudian *team* kita menghancurkan menara lawan supaya menang



Gambar 1.1 Komunikasi leader *mobile legends*
Sumber : peneliti 2023

Ketika anggota tidak dapat mendeskripsikan pesan yang dikirim *leader* dan akhirnya mereka kalah, maka dilihat dari gaya komunikasi yang terjadi seperti emosi kepada anggota lain.



Gambar 1.1 komunikasi *mobile legends*
Sumber : peneliti 2023

Ada beberapa peneliti yang membahas tentang komunikasi pemain *mobile legends*. Seperti yang dapat dilihat dalam penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Imran fauzi almutazam (2022) dengan judul pola komunikasi *gamers* dalam *game online mobile legends* pada mahasiswa fakultas ushuluddin adab dan dakwah hasil penelitian menunjukkan bahwa: proses komunikasi berlangsung dengan baik, dilakukan dengan tatap muka dan menggunakan sarana online yaitu berupa chatting dan voice. Kemudian terdapat stiker dan emoji yang menjadi

sarana mengekspresikan diri dan menekan suatu pernyataan sewaktu berkomunikasi secara online. Lalu efek positif dari segi bahasa yaitu gamer dapat mengetahui bahasa-bahasa daerah luar serta bahasa gaul, efek negatifnya berupa bahasa kasar dan kotor yang sering terbawa-bawa ke kehidupan sehari-hari, serta efek negatif dari segi sikap yaitu emosi yang tidak terkontrol dan menunda-nunda waktu. (fauzi almutazam imran, 2019)

Kenunikan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu adalah dalam penelitian ini, penelitian di Desa Lemahayu kepada pemain *mobile legends* yang sudah bermain sejak lama dan hebat dalam permainan, jika memfokuskan kepada gaya komunikasi tentu mempunyai sikap bagaimana gaya mereka berkomunikasi dengan pemain lainnya. Maka dari itu, peneliti ingin mengetahui lebih dalam lagi seperti apa komunikasinya. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui bagaimana gaya komunikasi pemain *game online mobile legends* di Desa Lemahayu Kecamatan Kertasemaya Kabupaten Indramayu, oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana bentuk gaya komunikasi yang dilakukan oleh pemain *game online mobile legends*. Apakah di setiap pemain memiliki gaya komunikasi yang berbeda-beda dengan melihat latar belakang yang dialami.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah yang di angkat adalah:

1. Bagaimana cara komunikasi pemain *game online mobile legends* di Desa Lemahayu Kecamatan Kertasemaya Kabupaten Indramayu?
2. Bagaimana hambatan komunikasi bagi pemain *game online mobile legends* di Desa Lemahayu Kecamatan Kertasemaya Kabupaten Indramayu?
3. Bagaimana cara mengatasi hambatan komunikasi pemain *game online mobile legends* di Desa Lemahayu Kecamatan Kertasemaya Kabupaten Indramayu?

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui cara komunikasi pemain *game online mobile legends* di Desa Lemahayu Kecamatan Kertasemaya Kabupaten Indramayu.
2. Mengetahui hambatan komunikasi bagi pemain *game online mobile legends* di Desa Lemahayu Kecamatan Kertasemaya Kabupaten Indramayu.
3. Mengetahui cara mengatasi hambatan komunikasi pemain *game online mobile legends* di Desa Lemahayu Kecamatan Kertasemaya Kabupaten Indramayu.

1.4 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian memberikan sumbangsih keilmuan khususnya kepada bidang Ilmu komunikasi mengenai gaya komunikasi pemain *game online mobile legends* di Desa Lemahayu Kecamatan Kertasemaya Kabupaten Indramayu

1.4.2 Manfaat praktis

Memberikan informasi kepada pembaca bagaimana gaya komunikasi dan hambatan komunikasi pemain *game online mobile legends* di Desa Lemahayu Kecamatan Kertasemaya Kabupaten Indramayu.