

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang penelitian

Komunikasi interpersonal antar rekan satu tim sering dilakukan oleh para pemainnya. Komunikasi interpersonal menurut Sugiyono dan Lestari (2021), merupakan proses komunikasi yang melibatkan dua individu atau lebih secara tatap muka sehingga memerlukan tanggapan. Dalam komunikasi interpersonal terdapat keintiman relasi, pengendalian hubungan, ketertarikan interpersonal, dan strategi pemeliharaan hubungan. (AW 2011)

Komunikasi interpersonal adalah turunan dari dua suku kata, menurut awalan inter yang berarti "antara" lalu istilah person, yang berarti "orang". Komunikasi interpersonal secara generik melibatkan dua orang, tetapi banyak hubungan melibatkan semua orang di dalamnya secara akrab. Komunikasi interpersonal bisa dikatakan sebagai proses komunikasi dua arah yang terjadi di antara dua orang atau lebih secara tatap muka, pribadi, dan melalui hubungan pribadi. Seperti yang diungkapkan Hardjana (2003), komunikasi interpersonal merupakan hubungan secara langsung yang melibatkan dua atau beberapa orang, di mana pengirim bisa mengungkapkan secara pribadi, dan penerima pesan bisa mendapat dan menanggapi secara pribadi pula. (AW 2011)

Devito (1997) menyatakan, komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau melibatkan sekelompok kecil orang secara impulsif dan bebas. Ketika komunikasi interpersonal dilakukan

ada pemahaman dalam proses komunikasi, kemudian terjalin interaksi antar manusia yang berkaitan dengan proses psikologis. Komunikasi interpersonal adalah ketrampilan dasar yang wajib dimiliki oleh seorang, dengan menggunakan keterampilan komunikasi interpersonal maka seseorang akan mampu mengungkapkan pesan pada orang lain dan bisa menjalin interaksi menggunakan orang lain. (AW 2011)

Game online merupakan game yang mempertemukan banyak pemain dari wilayah yang berbeda. Jaringan internet diperlukan untuk mengakses game online. Adam & Rollings, (2006) berpendapat bahwa game online tidak paling tepat digambarkan sebagai suatu jenis permainan, melainkan sebagai program yang menghubungkan pemain satu sama lain dan bukan sebagai pola tertentu dalam satu permainan. Saat ini, game online sangat populer di hampir semua kalangan. Bagi sebagian orang, game online telah menjadi kebutuhan utama. Dulunya game online hanya bisa dinikmati melalui *personal computer* (PC), namun seiring berjalannya waktu, game online bisa dinikmati di smartphone kapanpun dan dimanapun. (Al-Omari, Shidaifat, and Dardaka 2005)

Sejarah game *Mobile legends* di mulai pada tahun 2016, pada saat itu perusahaan game asal Tiongkok atau China mengembangkan game *Mobile Legend* di perusahaan nya sendiri yaitu *Moonton*. Perusahaan yang didirikan oleh Justin Yuan dan Watson Xu Zhenhua itu di mulai pada April 2014 di Distrik Minhang, Shanghai. *Mobile legend* pertama kali diluncurkan pada 11 Juli 2016 untuk pengguna Android. Game ini kemudian diluncurkan pada *platform* iOS pada 9 November 2016 (Admin52rakyatbenteng 2023)

Mobile Legend : Bang Bang sangat populer dan sangat di minati, terbukti dari *Mobile Legends Bang Bang live count* jumlah pemain *Mobile legends : Bang Bang* dari 30 Januari

2020 hingga 30 hari terakhir mencapai 81,59 juta pemain di seluruh dunia. Kami telah mengumpulkan angka-angka ini menggunakan data terbaru dari berbagai sumber online. Mobile Legends: Bang Bang live count jumlah pemain adalah jumlah pemain yang sedang memainkan *Mobile Legends: Bang Bang*. (Games n.d.)



Gambar 1.1 Jumlah Pemain Mobile Legend : Bang Bang

(Games n.d.)Sumber : Dari Activateplayer.io (2023)

Mobile Legends adalah permainan yang memerlukan kerja tim dan koordinasi antar pemain. Komunikasi yang efektif dapat menjadi kunci untuk mencapai kesuksesan dalam

permainan tersebut. Komunikasi yang terjadi pada game online *Mobile Legends: Bang Bang* sangat dipengaruhi oleh komunikasi yang dibentuk oleh para pemainnya.

Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik jika salah satu pemain tidak berkomunikasi dengan rekan tim lainnya. Fitur Chat diperlukan untuk memudahkan interaksi antar pemain. Komunikasi penting bagi pemain untuk meraih kemenangan. Pemain harus berkomunikasi untuk dapat menyusun strategi mengalahkan lawannya. Banyaknya hambatan dalam komunikasi seorang pemain dengan pemain lain juga dipengaruhi oleh sikap dan kepribadian pemain tersebut. Sebab komunikasi dua arah akan sangat membantu pemain memenangkan permainan. Pemain dapat bertukar informasi menggunakan fungsi obrolan atau berinteraksi langsung untuk mencapai tujuan mereka.

Pada dasarnya yang melatarbelakangi peneliti dalam meneliti komunitas atau salah satu tim mobile legend di daerah Antapani yaitu luminous, dimana berdiri sejak pertengahan 2021 lalu dibentuk dengan adanya kedekatan dan juga solidaritas yang tinggi tanpa memandang usia, latar belakang, budaya, status sosial, dan lain-lain sehingga menyebabkan komunitas ini dapat terbentuk dan berjalan hingga saat ini apalagi dengan didukung mobilitas dan komoditas dari masing-masing individu yang terbilang sudah cukup mapan dan memadai, diadakannya pertemuan-pertemuan dalam setiap turnamen yang diikuti guna mempererat hubungan masing-masing anggotanya sehingga pada jurusan peneliti dalam ilmu komunikasi dimana sebagai aspek acuan untuk meneliti kebiasaan, interaksi sosial, pola komunikasi, serta pemanfaatan teknologi yaitu khususnya game online dalam kehidupan sosial dan terbentuknya komunikasi interpersonal yang didasari atas kesukaan dalam bermain game online antara mereka dibidang keilmuan dapat menemukan hal-hal baru yang berkaitan dengan ilmu komunikasi

Dari fenomena tersebut objek penelitian *Mobile Legends Bang Bang* terhadap komunitas Antapani Luminous dari persepektif komunikasi interpersonal dimana dalam pemahaman komunikasi interpersonal itu sendiri adalah aktifitas dari komunikasi intrapribadi yang dapat dilakukan sehari-hari dalam upaya pemahaman diri pribadi dengan meninjau perbuatan dan reaksi hati nurani, mendayagunakan kehendak bebas, serta berimajinasi secara kreatif.(AW 2011)

Dari penelitian ini, peneliti menemukan kasus yang berbeda dari tim lainnya yaitu, pemuda di Antapani lebih banyak mengetahui tim Luminous dibandingkan dengan tim tim lainnya yang berada di Antapani, sehingga tim Luminous ini menjadi daya tarik untuk warga Antapani yang bermain *mobile legends*.

Dengan alasan dimana bahwa dikatakan komunikasi interpersonal yang dibangun oleh masing-masing anggota komunitas Luminous yang terbentuk dari kesamaan persepsi, kesenangan, spontanitas tanpa adanya unsur keterpaksaan dan secara alami terbentuk dari bagaimana mereka berinteraksi dimulai dari bermain game sebagai sarana media komunikasi interpersonal yang mereka jalin hingga saat ini dapat terbentuk dan tetap stabil mengingat latar belakang usia, budaya, dan status sosial yang berbeda-beda sehingga akan timbul temuan-temuan baru yang unik dan beraneka ragam sehingga dapat diteliti lebih dalam dan detail. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti di tim ini

Maka dengan alasan tersebut penulis ingin mengangkat game *Mobile legends : Bang Bang* untuk dijadikan sebagai objek penelitian dan subyek penelitiannya adalah komunitas di Antapani yaitu Luminous dari sudut pandang komunikasi interpersonal studi deskriptif kualitatif. Sehingga dapat memunculkan persepektif atau temuan-temuan baru dalam

penelitian yang bersifat kualitatif deskriptif dari kacamata ilmu komunikasi dalam komunikasi interpersonal.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas fokus penelitiannya pada Komunikasi Interpersonal yang dilakukan oleh tim Komunitas di Antapani yaitu Luminous pada saat bermain *Game Mobile Legend Bang Bang*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penyampain latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalahnya:

1. Apa peran simbol simbol tertentu dalam membentuk komunikasi interpersonal?
2. Mengapa simbol simbol tertentu dianggap efektif dalam menyampaikan informasi strategis dengan sesama anggota tim?
3. Bagaimana proses pembelajaran dalam game mobile legend mempengaruhi kemampuan anggota tim?

1.4 Tujuan Penelitian

Di antara tujuannya adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui peran penggunaan simbol simbol membentuk komunikasi interpersonal.
2. Mengetahui simbol simbol tertentu efektif dalam menyampaikan informasi yang strategis.
3. Mengetahui proses pembelajaran mempengaruhi kemampuan anggota tim.

1.5 Kegunaan Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan, dapat dikategorikan menjadi dua manfaat yang terdiri dari:

1. Kegunaan Teoritis

Dalam hasil penelitian ini diharapkan dapat memajukan, memperluas pengetahuan dan pengembangan Ilmu komunikasi. Khususnya dalam polakomunikasi antar personal

2. Kegunaan Praktis

Dalam hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pemain untuk bisa menerapkan peran komunikasi yang efektif dan kerja sama tim dengan sesama pemain sehingga terjadinya kemenangan dalam *game*

1.6 Sistematika Penulisan

- BAB I PENDAHULUAN, terdiri dari latar belakang penelitian, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, sistematika penulisan skripsi, lokasi dan waktu penelitian.
- BAB II TINJAUAN PUSTAKA terdiri dari rangkuman teori komunikasi, kajian/ penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka pemikiran.
- BAB III METODE PENELITIAN, terdiri dari pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, informan kunci, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.
- BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, terdiri dari obyek penelitian,

hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

- BAB V PENUTUP, terdiri dari simpulan dan rekomendasi

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di *Gaming House Luminous* yang beralamat di Jln Cibatu 2 no 8 Antapani, Kec Antapani Kota Bandung Jawa Barat 4291. Peneliti memasuki lokasi penelitian karena peneliti salah satu pemain di tim tersebut. Pelaksanaan penelitian dimulai dari September – Desember 2023.

Tabel 1.1
Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Obesrvasi awal						
2.	Penyusunan Usulan Penelitian						
3.	Pengumpulan Data						
4.	Wawancara						
5.	Penyusunan Laporan Dan sidang akhir						

Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti (2023)