

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

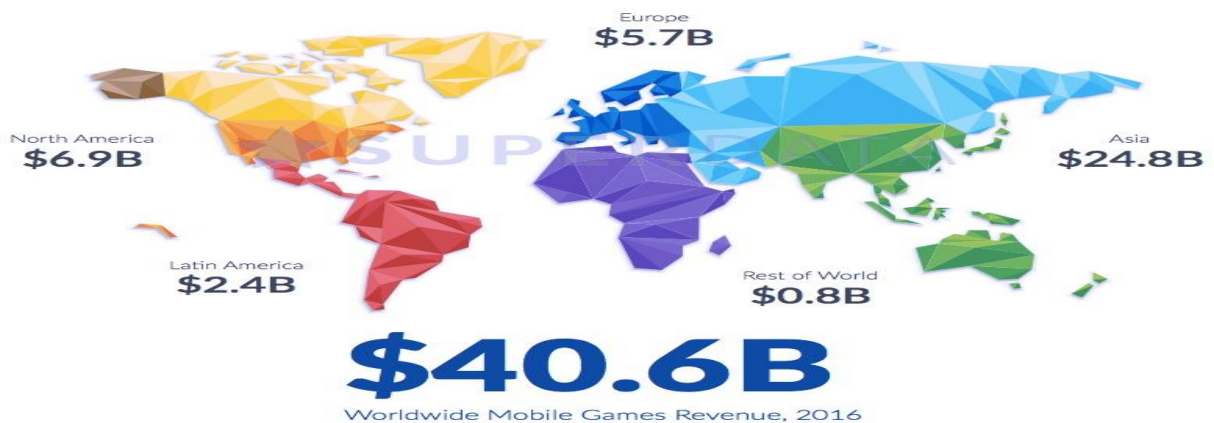
Perkembangan teknologi komunikasi berlangsung dengan sedemikian pesatnya, kegunaan internet menjadi teknologi andalan karena bisa mencangkup dunia. Jaringan internet memungkinkan terjadinya interaksi dimana saja melalui email, video call WhatsApp dan media sosial lainnya yang berhubungan dengan jaringan internet. Perubahan-perubahan yang terjadi dengan perkembangan jaringan internet terutama disebabkan oleh berbagai macam kemampuan dan potensi teknologi komunikasi internet tersebut, sehingga memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dan memenuhi kebutuhan komunikasi mereka secara hampir tanpa batas. Berbagai keterbatasan yang dulu dialami manusia dalam berhubungan satu sama lainnya sejalan dengan perkembangan itu pulalah, bentuk-bentuk media massa pun ikut berkembang. Internet merupakan jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan tersebar di seluruh dunia. Jaringan ini meliputi jutaan pesawat komputer yang terhubung satu dengan yang lainnya dengan memanfaatkan jaringan telepon (baik kabel maupun gelombang elektromagnetik). Internet merupakan cara baru sebagai batu lompatan teknologi yang memudahkan antar individu untuk berkomunikasi satu sama lain yang berada pada tempat berbeda dalam waktu yang bersamaan.

Selain dimanfaatkan untuk berinteraksi, berkomunikasi maupun pencarian informasi, jaringan internet juga dimanfaatkan sebagai media atau sarana hiburan diantaranya dengan adanya berbagai *online game* dengan berbagai *genre* yang bisa dinikmati melalui akses jaringan internet. Dengan menggunakan teknologi jaringan internet maka *game* sudah dapat diakses dimanapun dan menggunakan media apapun yang memungkinkan terkoneksi dengan jaringan internet. Perkembangan *game* secara *online* terus berkembang dan juga dianggap menguntungkan bagi para penyedia layanan game secara online tersebut.

Unity Technologies merilis laporan terbaru mengenai perkembangan pasar *game mobile* dunia sepanjang tahun 2016. (<https://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-yang-tertinggi-di-0> diakses pada tanggal 6 Juli 2018, pukul 15.51 Wib) Melalui laporan hasil kerja sama Unity dengan perusahaan analitik SuperData tersebut,

didapati bahwa pemasukan industri *game mobile* global telah mencapai US\$40,6 miliar (sekitar Rp541 triliun) pada tahun 2016. Laporan tersebut menunjukkan peningkatan lima belas persen dari pencapaian tahun sebelumnya yang menyentuh angka US\$34,8 miliar(sekitar Rp480 triliun). Kenaikan ini salah satunya disebabkan oleh pertumbuhan angka pendapatan dari platform Android, yang mengalami kenaikan hingga 32 persen dibanding tahun sebelumnya. Situasi ini juga tak lepas dari semakin seringnya penggunaan perangkat *mobile* untuk kebutuhan bermain game menurut SuperData, rata-rata pengguna *smartphone* bermain *game mobile* bermain tiga kali sehari, dengan rata-rata tiap sesi permainan selama sepuluh menit. *Game* dengan *gameplay* simpel, singkat, dan mudah diakses lebih sering dimainkan dibandingkan *game* yang menawarkan permainan kompleks. (<https://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-yang-tertinggi-di-2016> diakses pada tanggal 6 Juli 2018, pukul 15.51 Wib).

Gambar 1.2 Worldwide Moblie Games Revenue, 2016



(Sumber: id.techinasia.com diakses pada 1 Juli 2018 pukul 13.30)

SuperData juga mencantumkan statistik penggunaan aplikasi *game* di Indonesia yang terus mengalami peningkatan signifikan. Berdasarkan data mereka, saat ini Indonesia merupakan pasar yang begitu potensial bagi para pengiklan di platform *mobile*, tak terkecuali di wilayah Asia Tenggara saja. (<https://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-yang-tertinggi-di-0> diakses pada tanggal 6 Juli 2018, pukul 15.51

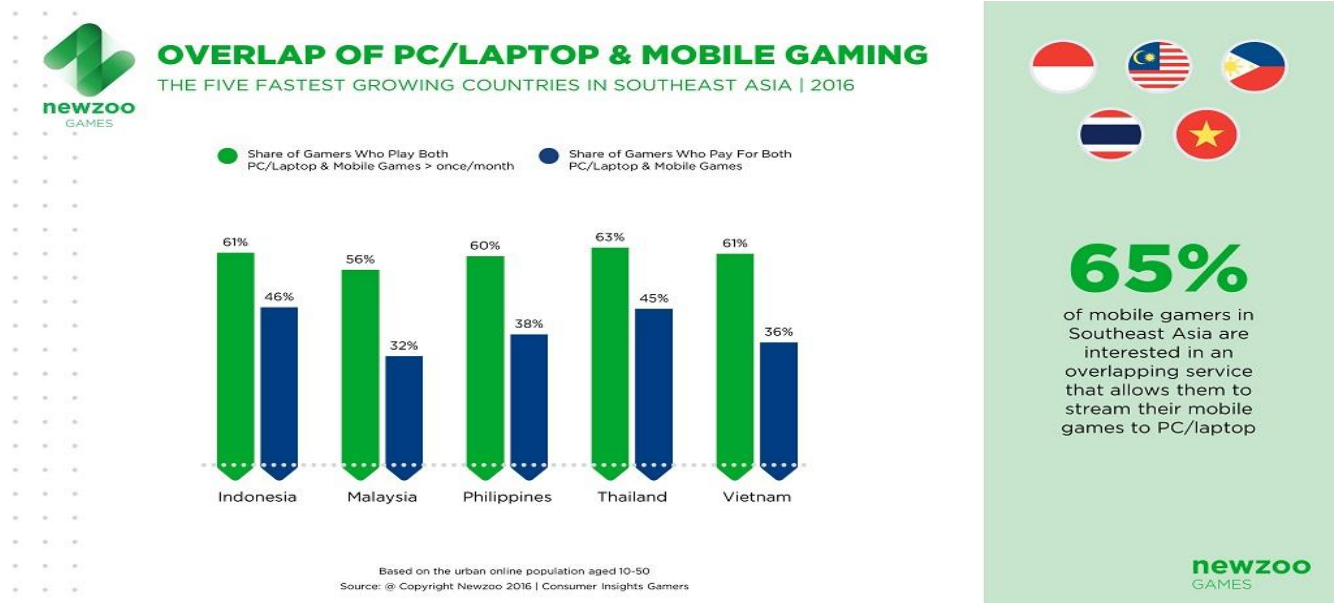
Wib). Hal tersebut dikarenakan jumlah perbandingan angka pemasangan aplikasi *game* yang begitu tinggi, hingga tiga kali lipat dari hasil survei di tiga negara lain seperti Amerika Serikat, Meksiko, dan India. Game Online mampu membuat para penggunanya merasakan sesuatu yang seru dan menyenangkan, hal ini yang kemudian membuat penggunanya ketagihan untuk bermain hingga larut dalam situasi. (<https://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-yang-tertinggi-di-0> diakses pada tanggal 6 Juli 2018, pukul 15.51 Wib).

Newzoo mengatakan tingginya gamer yang menggunakan dua *platform* sekaligus adalah karena *gamer* Asia Tenggara ternyata lebih suka bermain *game mobile* di PC atau laptop. Selain karena layarnya lebih besar, bermain *game* di PC ternyata juga dianggap mampu menambah pengalaman bermain. Pemain yang bermain di dua platform juga diketahui memiliki tendensi yang lebih kuat untuk membeli berbagai penawaran di dalam *game* (*in-app-purchase*). Sebanyak 58 persen pemain *game mobile* yang menggunakan PC diketahui merupakan konsumen aktif di sistem *in-app-purchase* di dalam *game*, sementara sisanya cenderung tidak suka membeli item di dalam *game*. Tentu saja perubahan ini membuka peluang baru bagi *developer game mobile*.

Menurut riset dari Newzoo, pemain *game mobile* di Asia Tenggara telah menghasilkan pendapatan setidaknya USD1,4 miliar (Rp18,7 triliun) sepanjang tahun 2016. (<https://newzoo.com/insights/articles/the-big-screen-opportunity-in-southeast-asia/> di akses pada tanggal 6 Juli 2018, pukul 15.51 Wib). Angka tersebut diprediksi akan terus berkembang pesat dengan pendapatan mencapai USD4 miliar (Rp53,6 triliun) pada tahun 2019 hingga saat ini, pasar *game* terbesar di Asia Tenggara memang masih dipegang oleh *game mobile*. Namun, Newzoo memperkirakan akan adanya perubahan yang cukup signifikan. (<https://newzoo.com/insights/articles/the-big-screen-opportunity-in-southeast-asia/> di akses pada tanggal 6 Juli 2018, pukul 15.51 Wib). *Game mobile* juga ternyata mulai memainkan *game* yang dirancang untuk dimainkan di layar yang lebih besar, yaitu PC.

Berbeda dengan kondisi di wilayah Barat dengan para *developer* telah merilis beberapa judul *game* untuk perangkat *mobile*, di Asia Tenggara peluang lebih besar justru berada di pasar PC dan konsol. Perbedaan tersebut juga yang diperkirakan menjadi salah satu faktor mengapa Asia Tenggara merupakan pasar *game* dengan pertumbuhan tercepat di dunia. (sumber: [www.segitekno.com](http://www.segitekno.com) diakses pada juli tgl 6 2018, pukul 17.51 Wib).

Gambar 1.4 Overlap Of PC/Laptop & Mobile Gaming



(Sumber:<http://newzoo.com> diakses pada 1 Juli 2018 pukul 13.30)

Berdasarkan data di atas, terdapat lima negara yang merupakan pasar terbesar untuk game, yaitu Indonesia, Filipina, Vietnam, Thailand, dan Malaysia. Menariknya, sebagian besar *gamer* di lima negara tersebut justru memainkan game di lebih dari satu *platform* (*mobile* dan PC atau konsol). (<https://newzoo.com/insights/articles/the-big-screen-opportunity-in-southeast-asia/> di akses pada tanggal 6 Juli 2018, pukul 15.51 Wib). Riset Newzoo juga menunjukkan Indonesia merupakan negara dengan jumlah *gamer* terbanyak yang bermain di perangkat *mobile* dan PC. Sebanyak 61 persen *gamer* Indonesia aktif bermain game di lebih dari dua *platform* setiap bulannya. Sementara 46 persen *gamer* Indonesia dipastikan bermain game di perangkat *mobile* dan PC.

Fenomena berkembangnya akses terhadap jaringan internet serta game online juga berdampak kepada gaya hidup yang penuh ketergantungan pada internet dan game online. Dari sekian banyak game yang digemari khalayak, terdapat jenis game yang mulai menjadi primadona karena game tersebut dapat di akses melalui berbagai perangkat yang terkoneksi dengan internet. Jenis game yang semacam ini berkembang dan dikenal dengan sebutan “*Mobile Games*” .

*Mobile Games* mulai banyak dikenal di Indonesia sejak tahun 2016, dan belakangan menjadi game yang banyak di akses dan ditunggu versi-versi terbarunya. Salah satu game yang muncul dan dikenal di kalangan *gamers* di Indonesia di antara tahun 2016, 2017 hingga 2018 yaitu: Game Mobile Legends Bang Bang yang menduduki peringkat tingkat pertama dalam kategori Top Free Games di toko aplikasi, Google Play. (<https://techno.okezone.com/read/2018/01/09/326/1842372/mobile-legends-bang-bang-puncaki-aplikasi-di-google-play> diakses pada tanggal 6 Juli 2018, pukul 13.00 Wib). Game tersebut memiliki jumlah pemain yang besar di seluruh dunia. Game ini mengusung permainan Multiplayer online battle arena (MOBA) dan menampilkan pertandingan 5 lawan 5, memungkinkan gamer untuk bermain bersama teman, melancarkan strategi dan kerjasama tim. Game yang dikembangkan oleh Moonton ini tidak hanya bisa dimainkan di platform mobile, tetapi juga di perangkat PC.

Berikut tampilan Logo Game Mobile Legends:

Gambar 1.3 Logo Game Mobile Legends



(Sumber: Google diakses pada 1 Juli 2018 pukul 13.30)

Game “*Mobile Legends: Bang bang*” juga menampilkan beberapa pilihan *hero* dan *gamer* bisa membangun tim untuk mengalahkan tim lawan. Permainan dianggap cukup menarik di kalangan *gamer* karena *gamer* bisa saling bekerjasama, melancarkan strategi untuk menghancurkan lawan. Menurut keterangan Play.google, *game Mobile Legends* telah di-

install hingga 50 juta pengguna dan memerlukan OS Android minimal versi 4.0.3 atau di atasnya. Game Mobile Legends: Bang Bang adalah Game Mobile bertema MOBA yang dikembangkan oleh Moonton, dapat diunduh untuk platform iOS dan juga Android. Game ini bersifat gratis untuk dimainkan tapi mengandung In-App-purchase (IAP). (<https://techno.okezone.com/read/2017/03/27/326/1652502/mengenal-lebih-dekat-game-mobile-legends-bang-bang> diakses pada tanggal 1 Juli 2018, pukul 13.30 Wib)

Untuk bermain dalam game ini, diperlukan sebuah tim, dimana setiap tim yang dibuat bisa bekerjasama untuk melawan tim lain untuk berkompetisi memenangkan permainan. Sebagaimana kerja dalam tim, tentunya ada proses dimana setiap tim harus melakukan komunikasi antar anggota tim untuk menetapkan strategi dalam memenangkan turnamen-turnamen atau in game itu sendiri. Dengan adanya bantuan komunikasi dalam bermain game, seluruh anggota tim menjadi tahu apa yang akan dilakukan oleh anggota-anggota tim tersebut dan apa saja tugas masing-masing tim. Mobile Legend: Bang Bang menyediakan fitur komunikasi dengan menggunakan chatbox dan microphone.

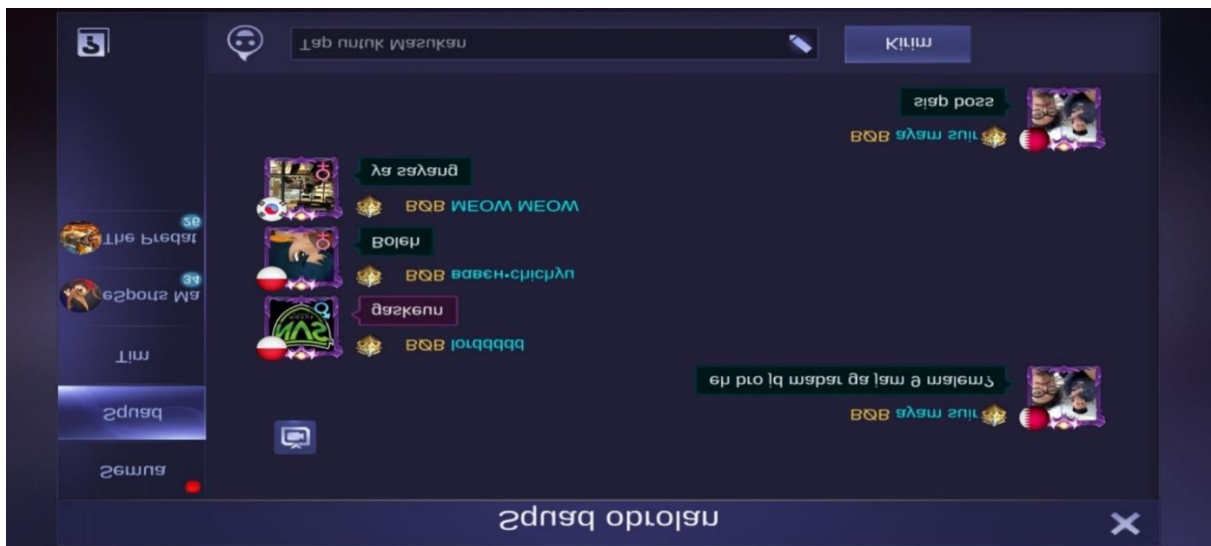
Tim yang terbentuk dalam game ini sangatlah banyak dan beragam dan khusus dalam Mobile Legends: Bang-Bang setiap tim dikenal dengan sebutan "*Squad*". *Squad* atau Komunitas game Mobile Legends ini juga mempermudah para pengguna game itu sendiri melakukan push rank (push pangkat) atau juga untuk saling mengenal satu sama lainnya. Adapun *squad* Mobile Legends di Indonesia yang terkenal ada 2 yaitu EVOS dan RRQ keduanya mempunyai player yang sangat hebat dan menguasai permainan sehingga kedua team ini saling bersaing satu sama lain, ada pula squad dari Indonesia lainnya akan tetapi hanya 2 squad ini yang sangat terkenal. (<https://www.viva.co.id/digital/digilife/995237-daftar-10-tim-terbaik-ml-indonesia> diakses pada tanggal 1 Juli 2018, pukul 13.30 Wib). Kompetisi yang mereka lakukan berupa MPL dan SEA CUP. MPL merupakan singkatan dari Mobile Legends Professional League yang merupakan ajang lomba game mobile legends. dan sesudah perjalanan panjang Online Qualifier (kualifikasi untuk masuk ke MPL Indonesia Season 1) yg menyeret-nyeret 2048 tim (bermula 8000 tim yg mendaftar), MPL Indonesia Season 1 akhirnya membuahkan 10 tim terbaik yg berlaga di MPL indonesia Season 1 ini. 10 Team Tersebut Adalah:

1. Rev (Online Qualifier #1)

2. Rex Regum Qeon Oxygen (Online Qualifier #1)
3. Louvre (Online Qualifier #1)
4. Bigetron Player Kill (Online Qualifier #2)
5. EVOS eSports (Indonesia Online Qualifier #2)
6. TEAMnxt (Online Qualifier #2)
7. Elite8 Critical Reborn (Online Qualifier #3)
8. Pandora eSport (Online Qualifier #3)
9. Domino's Hunters (Online Qualifier #3)
10. Saints Indo 2 (Online Qualifier #3)

10 Team tersebut merupakan team team yang kuat. Ada beberapa team yang sudah terkenal sejak MSC, dan ada pula team team yang namanya terbilang "Baru" dan belum banyak dikenal seperti team yang sudah berlaga di MSC. (<https://www.viva.co.id/digital/digilife/995237-daftar-10-tim-terbaik-ml-indonesia> diakses pada tanggal 1 Juli 2018, pukul 13.30 Wib).

Gambar 1.4 Future Chat Squad (komunitas) dalam Game Mobile Legen



(Sumber: Mobile Legens diakses pada 1 Juli 2018 pukul 13.30)

Komunikasi setiap squad dengan para anggota tim nya ini tidak terlepas dari karakteristik komunikasi via internet yang berbeda dibandingkan media komunikasi tradisional. Salah satu

yang membedakan komunikasi dalam permainan online sebagaimana komunikasi lainnya yang menggunakan jejaring internet yaitu memiliki sifat jejaring (network). Jejaring ini tidak hanya diartikan sebagai infrastruktur yang menghubungkan antara computer dan perangkat keras lainnya, namun juga menghubungkan antar-individu (Rulli Nasrullah, 2006, 2005: 16). Hubungan atau jejaring itu tidak hanya bertipe koneksi dengan dua individu, tetapi juga bisa melibatkan jumlah individu yang bahkan tidak di batasi.

Setiap game online memiliki karakteristik masing-masing serta fitur-fitur berbeda dalam penyediaan ruang komunikasi bagi para gamer nya. Semakin lengkap fitur yang disediakan untuk media berkomunikasi para gamer, maka semakin memudahkan para gamer untuk melakukan koordinasi Bersama anggota timnya.

Perilaku berkomunikasi antar para gamer tersebut akan membentuk suatu pola, patron dan bahkan budaya tersendiri di kalangan para gamer itu sendiri. Setiap game akan memiliki patron dan budaya komunikasi yang berbeda tergantung media serta fitur yang disediakan oleh setiap game. Perilaku para gamer dalam melakukan koordinasi dengan sesama anggota timnya melalui komunikasi via media komunikasi yang di sediakan oleh *mobile game/online game* tersebut dapat di analisis dengan studi *etnografi virtual*.

*Etnografi* bukan hanya sekedar cara untuk melihat (*a way of seeing*) realitas budaya sebuah kelompok (Rulli Nasrulloh, 2008: 71) atau pekerjaan untuk mendeskripsikan budaya (*the work of describing aculture*) semata. Metode ini juga menjelaskan bagaimana masa lalu dan masa depan suatu kelompok melalui pendekatan tentang mengeksplorasi catatan-catatan mendalam bagaimana artefak itu bisa ada dan berlaku di sebuah kelompok.

Interaksi antar pemain Gamers berdasarkan Studi Etnografi yang digunakan dalam penelitian ini berupa interaksi para pemain untuk saling berkomunikasi satu sama lain di dalam aplikasi game Mobile Legen itu sendiri, melalui fitur chat yang di dalam game Mobile Legends yang disediakan untuk menjalin komunikasi antar anggota dalam squad.

Dalam hal ini, berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis tertarik untuk meneliti Studi Etnografi Virtual dengan mengambil judul Studi Etnografi komunitas Mobile Legends Bang Bang Mahasiswa Telkom University agar dapat menjawab masalah yang terdapat pada



penelitian ini yaitu bagaimana proses interaksi komunitas dalam game Mobile Legen pada Squad (komunitas mahasiswa Telkom University).

### **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan pada uraian latar belakang, fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu ; Bagaimana proses interaksi komunitas dalam game mobile legen pada squad (komunitas) Mahasiswa Telkom University

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat proses interaksi komunitas dalam Game Moblie Legends pada Squad Mahasiswa Telkom University

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan atas kajian dan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantara lain :

- a. Aspek Teoritis Manfaat penelitian ini terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dalam akademis adalah untuk memberikan perkembangan referensi lebih cermat dalam pemilihan pendekatan dan metode yang digunakan karena teknologi kini semakin berkembang dari waktu ke waktu.
- b. Aspek Praktis Penelitian ini berguna bagi penulis untuk menambah pengetahuan, pengalaman, dan pemahaman mengenai Etnografi Virtual dalam Games

### **1.5 Tahap Penelitian**

Dalam penelitian dibutuhkan langkah-langkah untuk menyusun penelitian tersebut. Langkah tersebut dimulai dengan menemukannya fenomena yang telah ditemukan. Perumusan masalah yang diajukan oleh peneliti adalah untuk mengetahui Etnografi Virtual Telkom University di dalam game Moblie Legends. Kemudian menentukan manfaat dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian.

Langkah berikutnya yaitu menentukan metode pengumpulan data pertama-tama, menentukan alat dan Teknik pengumpulan data dan sampel yang akan dijadikan subjek penelitian. Setelah itu melakukan wawancara kepada responden yang sesuai dengan kriteria peneliti. Kemudian setelah mendapatkan hasil dari pengelolaan data tersebut, penulis dapat menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan teori-teori dan hasil pengolahan data yang didapat, dan dapat memberikan saran berdasarkan fokus penelitian.

## **1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang dipilih oleh penulis adalah di kota Bandung dengan objek penelitiannya mahasiswa Telkom University yang bermain game mobile legends