

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era yang telah menjadi modern dan terus berkembang, perkembangan teknologi menjadikan adanya perubahan bagi kehidupan manusia dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia permainan video. Salah satu game mobile yang populer, Mobile Legends telah menjadi fenomena global dengan jumlah pemain hampir di seluruh dunia. Facebook, sebagai salah satu media interaksi yang besar di dunia, menjadi wadah bagi berbagai kegiatan, termasuk jual beli akun game. Perkembangan media sosial bisa berpengaruh terhadap perilaku manusia maka dari itu terjadi perubahan meliputi aspek sosial, ekonomi, serta ilmu pengetahuan (Bukit, 2022) teknologi informasi ini selalu berinovasi untuk mempermudah kehidupan manusia.



Gambar 1. 1 Pengguna Internet Meningkat di Indonesia

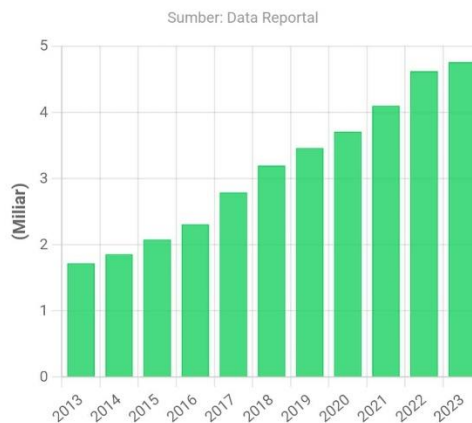
Sumber: Indonesiabaik.id

Pada Gambar 1.1 mengenai pengguna internet di Indonesia terjadi peningkatan pada tahun 2022-2023. Masyarakat di Indonesia semakin gemar menggunakan internet, terdapat jumlah pengguna internet dalam 2022-2023 sebesar 215,63 juta pengguna internet di Indonesia. Perubahan pola perilaku terjadi pada masyarakat di Indonesia dikarenakan adanya perubahan zaman. Dengan meningkatnya jumlah pengguna internet semakin banyak masyarakat

yang mengakses media sosial menggunakan internet, termasuk dengan pengguna media sosial Facebook dalam Forum Jual Beli akun Mobile Legends.

Menurut pendapat (Nasrullah, 2015) media sosial menjadi media yang umum di internet, yang memungkinkan bagi penggunanya merepresentasikan dirinya dalam berinteraksi, bekerja sama, berbagi, serta melakukan komunikasi dengan pengguna lainnya dalam bentuk sosial. Media sosial adalah memudahkan para penggunanya dalam berinteraksi antara pengguna satu dan pengguna lainnya. Tujuan lain dari media sosial adalah sarana lain untuk berkomunikasi agar lebih cepat dan mudah untuk bertukar informasi. Menurut pendapat Zarella dalam, (Aditya, R, 2015) media sosial merupakan sebuah wadah terjadinya tempat bagi pengguna untuk melakukan interaksi dan melakukan percakapan dengan teman-teman mereka, yang mereka kenal di dunia nyata dan dunia maya.

Menilik Jumlah Pengguna Media Sosial 2013-2023



Gambar 1. 2 Jumlah Pengguna Media Sosial

Sumber: Good Stats

Pada gambar 1.2 data dari Goodstats tahun 2023 terdapat total 4,76 miliar pengguna aktif sosial dengan yang tersebar secara luas di dunia. Jumlah dari *user* media aktif tersebut sesuai dari 60% populasi manusia di dunia. Masyarakat sebagai pengguna media aktif sosial telah mengalami pertumbuhan yang cepat selama lebih dari 5 tahun terakhir. Berdasarkan data tersebut dapat menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia aktif menggunakan media sosial baik untuk bertukar informasi maupun melakukan aktifitas lain di dalam media sosial.

Facebook adalah media sosial dengan pengguna aktif sosial, dimana pemilik akun dapat terhubung ke dalam komunitas pilihan sesuai dengan kota, kerja, kampus, dan daerah untuk melakukan koneksi yang diinginkan dan berinteraksi dengan user lain (Hanafi, 2016). Media sosial ini tidak hanya ditunjukkan sebagai media interaksi antar sesama pengguna, tetapi media tersebut juga dapat digunakan untuk pengembangan bisnis jual beli bagi penggunanya, adanya fitur marketplace dapat digunakan untuk mempromosikan dan melakukan transaksi jual beli produk yang dimilikinya (Yeni Kustiyahningsih et al, (2021). Media Facebook telah diliris pada tanggal 4 Februari 2004 dan bertempat di Menlo Park, California, Amerika Serikat. Aplikasi facebook didirikan oleh Mark Zuckerberg dengan temannya.



Gambar 1. 3 Data Pengguna Aktif Media Sosial April 2023

Sumber: We Are Social 2023

Pada Gambar 1.3 Facebook menempati jumlah dengan pengguna aktif sebanyak 3 miliar, hal ini menandakan bahwa aplikasi Facebook merupakan aplikasi yang populer dengan banyak masyarakat di seluruh dunia menggunakannya. Dengan adanya facebook sebagai sarana pemanfaatan interaksi, masyarakat dapat dengan mudah melakukan pertukaran informasi dengan pengguna Facebook lainnya. Interaktivitas menurut Mc millan, (2002) terbagi menjadi *User to System* merupakan interaksi yang terjadi teknologi, *User to User* merupakan interaksi yang dilakukan antara pengguna dengan

pengguna lain, *User to Document* merupakan interaksi yang terjadi di antara dokumen dengan pengguna.



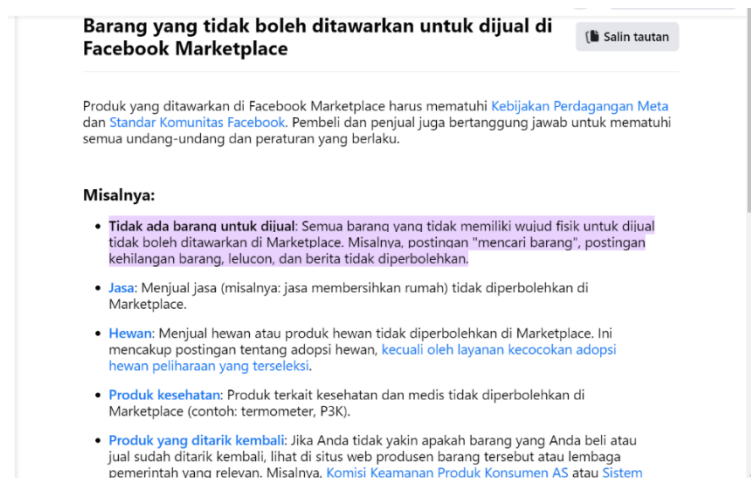
Gambar 1. 4 Penipuan Jual Beli Akun Mobile Legends

Sumber: Jabar.Inews.Id

Dalam gambar 1. 4 berita tersebut, dilaporkan bahwa seorang penipu di Bandung menggunakan modus jual-beli akun game Mobile Legends untuk menguras uang korban hingga puluhan juta rupiah. Pelaku menawarkan akun dengan harga menarik, tetapi setelah pembayaran dilakukan, akun yang dijanjikan tidak pernah diterima oleh korban. Polisi kini sedang memburu pelaku yang diduga telah menipu banyak orang dengan cara yang sama. Dalam penelitian ini mengenai forum jual beli akun Mobile Legends sebagai wadah interaksi jual beli ilegal, dengan berita mengenai penipuan jual-beli akun Mobile Legends di Bandung menjadi relevan. Kasus tersebut melibatkan penipuan dengan modus jual beli akun Mobile Legends yang mengakibatkan kerugian puluhan juta rupiah bagi korban. Fenomena ini mencerminkan isu serupa yang saya teliti dalam forum jual beli akun Mobile Legends, di mana aktivitas ilegal juga sering terjadi. Penipuan ini menunjukkan bahwa meskipun aktivitas jual beli akun Mobile Legends adalah ilegal, banyak anggota forum tetap terlibat dalam transaksi semacam ini.

Menurut (Sulastri & Prasetyawan, 2017). Pengguna aplikasi Facebook dapat memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh pihak Facebook. Dapat digunakan untuk berinteraksi dengan teman. Salah satu kegunaannya adalah grup Facebook yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk mendirikan komunitas online yang interaktif dan relevan. Menurut Kartini, et al. (2022)

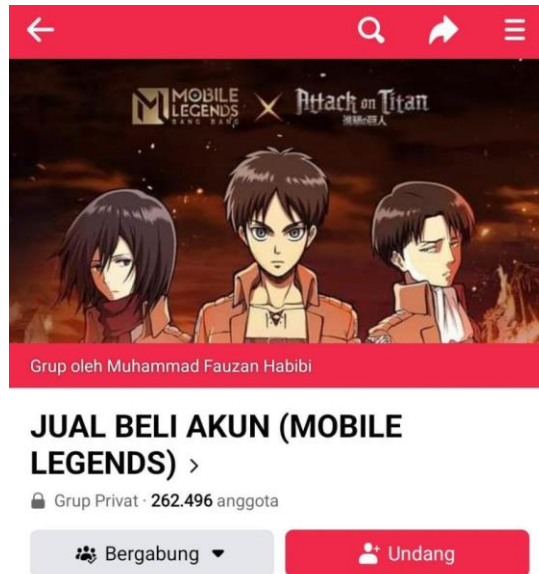
Grup Facebook dapat dimanfaatkan sebagai bentuk melakukan kolaborasi, pemanfaatan diskusi, acara, serta penggunaan aktivitas lainnya. Grup Facebook dapat digunakan sebagai cara yang memungkinkan kepada sejumlah orang berkumpul dan bertukar informasi secara online. Aplikasi Facebook merupakan sebuah media yang dapat dengan mudah untuk diakses oleh para penggunanya, oleh karena itu peneliti ingin mengetahui bagaimana interaksi yang terjadi dalam Facebook khususnya pada forum jual-beli akun Mobile Legends.



Gambar 1. 5 Ketentuan Barang yang di Facebook Marketplace

Sumber: Facebook

Pada gambar 1.4 dijelaskan bahwa Facebook memiliki sebuah kebijakan mengenai barang yang tidak boleh ditawarkan di Facebook *Marketplace*. Pada kebijakan diatas disebutkan bahwa pembeli dan penjual harus mematuhi dan bertanggung jawab pada peraturan kebijakan perdagangan Meta. Kebijakan yang dilarang oleh pihak Facebook salah satunya adalah tidak adanya barang untuk dijual. Namun beberapa oknum masih ada yang tidak mematuhi kebijakan tersebut terbukti dengan adanya forum jual beli akun Mobile Legends, akun Mobile Legends di perjual belikan di dalam forum tersebut, dapat diartikan bahwa akun Mobile Legends tidak memiliki wujud yang dapat disentuh dan merupakan saah satu larangan penjualan dari pihak *Marketplace* Meta.



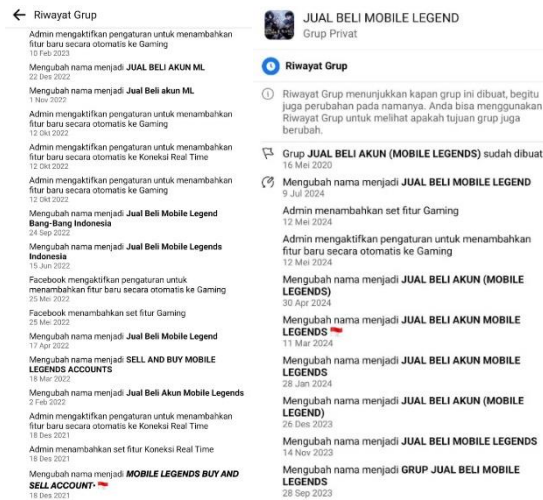
Gambar 1. 6 Forum Jual Beli Akun Mobile Legends

Sumber: Forum Jual Beli Akun Mobile Legends di Facebook

Seperti pada gambar 1.5 merupakan forum Jual beli Akun Mobile Legends. Forum jual beli di Facebook telah menjadi destinasi utama bagi individu yang ingin mencari barang/jasa sesuai dengan kebutuhan pribadi. Salah satu forum jual beli tersebut adalah forum jual beli Akun Mobile Legends. Menurut (Aprianto, Muhammad, 2022) Forum pada Facebook sekarang ini tidak hanya dapat digunakan sebagai pembagian opini dan informasi terkait dengan tema forum saja, namun forum Facebook sekarang ini dapat dijadikan sebagai wadah dari interaksi *Marketplace* untuk keberlangsungan jual-beli yang dinamakan dengan forum jual beli. (Turban et al., 2018) mengatakan bahwa keberlangsungan jual-beli produk maupun jasa di *e-commerce* sebagai tempat penjualan seluruhnya dimediasi oleh penggunaan internet, sehingga tidak dibatasi oleh penggunaan jarak dan waktu. Forum pada gambar 1.5 berisikan sekumpulan anggota yang memperjual belikan akun Mobile Legends. Anggota dari forum tersebut akan dengan mudah untuk mempromosikan keminatan anggota pada akun Mobile Legends maupun keinginan untuk menjual akun tersebut kepada sesama anggota di dalam forum jual beli akun Mobile Legends.

CMC merupakan sebuah bentuk komunikasi baru yang dapat dikatakan menandai era perubahan teknologi dan sosial, CMC dapat didefinisikan

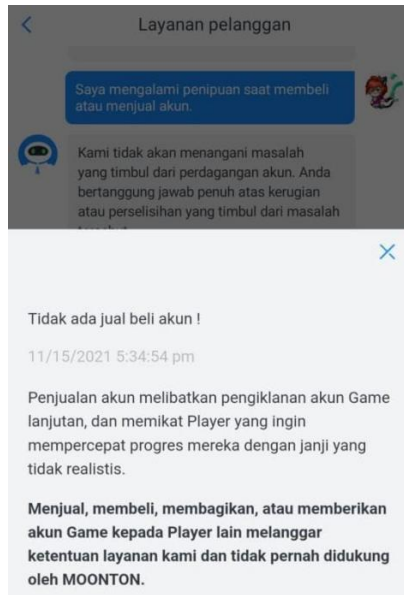
sebagai studi tentang perilaku manusia yang dipengaruhi oleh pertukaran informasi melalui mesin (Apriliani, 2020). Sedangkan John December (dalam Lauren Kurnia Tjokro, 2016) mengatakan bahwa CMC adalah proses komunikasi manusia melalui komputer, melibatkan seseorang, terletak dalam konteks tertentu dan terlibat dalam proses membentuk media untuk berbagai tujuan. Dalam penelitian ini proses komunikasi manusia terjadi di dalam forum yang didirikan melalui media sosial Facebook. Dalam penelitian ini, media sosial yang digunakan adalah Facebook, yang dapat dianggap sebagai alat CMC. Tjokro (2016) menyatakan bahwa CMC merupakan alat komunikasi asinkron yang dapat mengirim pesan secara *one-to-one* dan *one-to-many*, serta tidak harus dilakukan secara bersamaan.



Gambar 1. 7 Riwayat Nama Forum

Sumber: Forum Jual Beli Akun Mobile Legends

Berdasarkan gambar 1.6 Forum Jual Beli Akun Mobile Legends didirikan pada 18 Desember 2021, dengan nama awal forum yaitu Mobile Legends Buy and Sale Account. Forum jual beli tersebut sering kali mengubah nama forum. Perubahan nama forum tersebut tercatat pada riwayat forum. Pada system perubahan nama forum hanya dapat diakses oleh admin forum. Namun, pada akhirnya nama forum berganti menjadi Jual beli Akun Mobile Legends.



Gambar 1. 8 Ketentuan Layanan Pihak Moonton

Sumber : Layanan Pelanggan Mobile Legends

Berdasarkan gambar 1.7 dapat dilihat bahwa pihak Moonton tidak memperbolehkan dari adanya jual beli akun Mobile Legends. Pihak Moonton menyebutkan bahwa menjual, membeli, atau memberikan akun game kepada pihak lain merupakan tindakan yang tidak sesuai dengan peraturan dan ketentuan layanan dari pihak Moonton. Mobile Legends yang sering disebut sebagai game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), sangat digemari oleh para penggemar game online. Game ini dirilis pada tahun 2016 oleh Moonton, yang merupakan pengembangnya, dan menjadi game dengan jumlah pemain yang meningkat di Indonesia pada tahun 2017.

Berdasarkan data dari Google Playstore, Mobile Legends menempati posisi ketiga dalam kategori game MOBA dengan lebih dari 500 juta unduhan. Azizah et.al, (2024). MLBB merupakan salah satu permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang serupa dengan Dota 2. Seperti Dota 2, permainan ini juga mengandalkan strategi untuk meraih kemenangan melalui pertarungan tim lawan melawan tim musuh. Terdapat 3 jalur yang harus diperkuat dengan menara, dengan tujuan kemenangan yang sama yaitu menghancurkan turret berdasarkan strategi permainan tim menggunakan hero yang dipilih Rani et.al, (2019). Aplikasi ML merupakan aplikasi yang mudah untuk diakses dan masih banyak di minati di Indonesia.



Gambar 1. 9 Postingan Penjualan Akun Mobile Legends

Sumber: Forum Jual Beli Akun Mobile Legends

Berdasarkan gambar 1.8, terdapat postingan promosi mengenai akun Mobile Legends yang ingin dijual oleh salah satu anggota tersebut, dan terdapat anggota lain yang merespon postingan tersebut dan adanya interaksi yang berupa tawar menawar antar penjual dan anggota lain. Interaksi adalah pertalian dalam sosial antara individu sehingga individu yang bersangkutan dapat saling mempengaruhi satu sama lainnya (Chaplin, 2011). Interaksi yang terjadi di dalam forum ini tidak hanya mencakup negosiasi harga, tetapi juga pembagian informasi terkait akun, serta pertukaran tanggapan dan ulasan dari pembeli terdahulu. Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap forum jual beli akun Mobile Legends, forum tersebut masih ramai dikarenakan masih banyaknya penjual akun Mobile Legends yang tetap melakukan penjualan dan promosinya di marketplace Facebook, padahal Facebook telah menetapkan kebijakan penjualan di dalam marketplace Facebook dan menetapkan larangan penjualan yang tidak memiliki wujud fisik.

Masih banyak dari anggota grup yang tidak mepedulikan kebijakan dan larangan dari Facebook. Forum jual beli akun Mobile Legends menghasilkan interaksi yang diantara pembeli dan penjual akun Mobile Legends. Menurut pendapat dari (Putri, 2016), interaktivitas merupakan komunikasi yang terjadi pada manusia yang termediasi dengan teknologi. Sedangkan menurut (McMillan dan Hwang, 2002) interaktivitas adalah persepsi pengguna terhadap tingkat kontrol yang mereka miliki dalam berinteraksi dengan konten atau sistem. Ini mencakup kontrol atas kecepatan, urutan, dan konten dari interaksi tersebut. McMillan dan Hwang (2002). Dapat

disimpulkan bahwa interaktivitas terjadi di dalam forum jual beli akun Mobile Legends dikarenakan adanya komunikasi yang terjadi antar manusia pada sebuah forum social media Facebook.

Terdapat dua penelitian terdahulu yang membahas tentang interaktivitas, pertama: “Interaktivitas Akun Instagram @Ezraalfatah dalam Membangun Motivasi Mahasiswa Menyusun Skripsi: Studi terhadap Mahasiswa Kalimantan Timur” oleh (Marhadina Dwi Lestari & Nurliah, 2023). Penelitian ini membahas mengenai konten kreator Instagram yang proaktif memberikan informasi dan tips dalam mengerjakan skripsinya. Hasil dari penelitian ini, akun Instagram @ezraalfatah sangat baik dalam meningkatkan interaktivitas akun Instagram menurut tiga metrik Mc Millan: *user to system*, *user to user*, dan *user to document*.

Kedua: Interaktivitas Netizen 24 Jam Pasca Deklarasi Bacapres AMIN (Mochammad Lucky Trita Sanjaya & Moch Fuad Nasvian, 2024) Penelitian ini berfokus pada respon yang terjadi pada pengguna online melalui kolom komentar multichannel YouTube dalam 24 jam pertama pasca deklarasi pasangan Anies Baswedan dan Muhaimin Iskandar. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hasil empat ragam tema yang muncul pada data komentar konten rekaman siaran langsung deklarasi pasangan AMIN dalam 24 jam pertama ini menunjukkan potensi platform Youtube dalam adanya perlakuan interaktivitas.

Penelitian ini memiliki fokus pada interaktivitas dalam forum jual beli di Facebook dengan studi terhadap forum jual beli akun Mobile Legends dengan menggunakan metode netnografi dengan tujuan untuk memahami dan menganalisis pola perilaku serta interaksi manusia dalam konteks online, khususnya dalam komunitas atau kelompok tertentu di dunia maya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui interaktivitas di dalam forum Facebook. Menurut Robert V Kozinet (2018) metode Netnografi adalah metode penelitian kualitatif yang berfokus pada studi budaya dan komunitas online. penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana interaktivitas yang terjadi di dalam grup jual-beli akun Mobile Legends, penelitian ini yang dilakukan secara langsung oleh penulis dengan langsung ke bergabung di dalam lokasi penelitian.

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan partisipasi langsung dalam grup jual beli. Penelitian ini akan menjelaskan lebih lanjut tentang metode penelitian, pengumpulan data, teori yang digunakan, serta memberikan gambaran tentang judul penelitian "Interaktivitas dalam Forum Jual Beli di Facebook: Studi terhadap Forum Jual Beli Akun Mobile Legend".

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui interaktivitas yang terjadi dalam Forum Jual Beli Akun Mobile Legends di Facebook. Sehingga hasil penelitian ini adalah untuk melihat dan memahami interaktivitas yang terjadi antara penjual dan pembeli di dalam forum, yang direpresentasikan dalam *User To System*, *User To User* dan *User To Document*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dicantumkan peneliti, timbul pertanyaan yang akan dijadikan acuan dalam proses, metode, dan pencapaian tujuan penelitian. Sehingga, pertanyaan dari adanya penelitian ini adalah Bagaimana Interaktivitas yang di representasikan dalam *User to User*, *User to System*, dan *User to Document* pada Forum Jual Beli Akun Mobile Legends di Facebook?.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini mengenai interaktivitas di dalam forum jual-beli di Facebook, diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada penulis lebih dalam tentang bagaimana interaksi antara penjual dan pembeli dapat memengaruhi transaksi, membangun kepercayaan, dan memengaruhi reputasi penjual. Dengan memahami dinamika interaksi tersebut secara teoritis, kita dapat mengeksplorasi bagaimana faktor-faktor seperti responsivitas, kejujuran, dan kualitas komunikasi memengaruhi hasil transaksi dalam konteks forum jual-beli tertentu, seperti Jual Beli Akun Mobile Legend di Facebook.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan oleh penulis dapat menjadi salah satu wawasan dan pengetahuan bagi pembaca. Penulis juga merngharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu wawasan dan pengetahuan kepada pengguna Facebook dalam Forum Jual Beli Akun Mobile Legends.

1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah sebagai wadah jual-beli akun Mobile Legends. Waktu Penelitian dapat dijelaskan sebagai sebuah rangkaian kegiatan penelitian, diawali dengan penyusunan penelitian pendahuluan, seminar judul, membuat penyusunan proposal, melaksanakan seminar proposal, serta melakukan pengumpulan data, pengolahan dan analisis data, dan ujian skripsi. Lokasi dari penelitian ini adalah forum jual beli akun Mobile Legends.

Rangkaian kegiatan peneltian memiliki susunan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Rangkaian Kegiatan

| NO | JENIS KEGIATAN | 2023 | | | 2024 | | | |
|----|------------------------------|------|----|----|------|---|---|---|
| | | 10 | 11 | 12 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 | Penelitian Terdahulu | ■ | | | | | | |
| 2 | Seminar Judul | | ■ | | | | | |
| 3 | Penyusunan Proposal | | | ■ | ■ | | | |
| 4 | Seminar Proposal | | | | | ■ | | |
| 5 | Pengumpulan Data | | | | | | ■ | |
| 6 | Pengolahan dan Analisis Data | | | | | | ■ | |
| 7 | Sidang Skripsi | | | | | | | ■ |