

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Dalam kehidupan sehari-hari, berinteraksi dengan sesama menjadi aktivitas rutin yang dilakukan. Dengan berinteraksi manusia dapat bertukar informasi dan memberikan *feedback* satu sama lain. Dari banyaknya jenis komunikasi yang terjadi, salah satunya terdapat komunikasi akomodasi. Dalam komunikasi akomodasi menjelaskan bagaimana seseorang dapat menyesuaikan atau meniru perilaku dan cara berkomunikasi dari lawan bicaranya. Sehingga dalam komunikasi akomodasi menjadi gambaran umum dari objek penelitian ini, untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana para pemain Mobile Legend divisi Alpha dalam berkomunikasi akomodasi selama mereka berkomunikasi di dalam tim.

Tabel 1.1 menunjukkan profil anggota divisi *Mobile Legend* Alpha dari UKM Telu Esports, dimana anggota terdapat anggota divisi *Mobile Legend* Alpha melakukan interaksi yang dilakukan secara berkelanjutan seperti *fun match*, latihan bersama, dan juga kejuaraan *game online*. Sehingga interaksi yang terjadi dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Tabel 1. 1 Anggota Telu Esport divisi Mobile Legend Alpha

No.	Nama	Umur	Asal divisi
1.	M. Rifqi Nauval Nibroos (K1) 	23 tahun	Divisi <i>Mobile Legend</i> Alpha
2.	Serghius Totti Destino (K2) 	21 tahun	Divisi <i>Mobile Legend</i> Alpha
3.	Atthoriq Muzhoffar Siregar (K3)	20 tahun	Divisi <i>Mobile Legend</i> Alpha

			
4.	<p>Abu Bakar Shidiq (A4)</p> 	20 tahun	<p><i>Divisi Mobile Legend</i> Alpha</p>
5.	<p>Firzza Edi Pratama (A5)</p> 	22 tahun	<p><i>Divisi Mobile Legend</i> Alpha</p>

Telu Esports merupakan unit kegiatan mahasiswa di Telkom University yang mewadahi kegiatan mahasiswa di bidang esport dengan beranggotakan lebih kurang 1500 mahasiswa. Terdapat beberapa bidang esport yang dinaungi oleh Telu Esport seperti Mobile Legend, PUBG, dan Valorant. Telu Esports juga telah mengikuti banyak kejuaraan esport dari kejuaraan lokal hingga nasional.

Dari berbagai jenis divisi *game online* yang dimiliki oleh Telu Esport, penelitian ini akan fokus pada divisi Mobile Legend yang akan berkorelasi dengan penelitian ini karena divisi *Mobile Legend Alpha* akan menjadi narasumber atau informan kunci dalam penelitian ini.

Sebagai satu-satunya tim esport universitas yang diundang langsung dalam acara FORNAS VII JABAR 2023, sebagai apresiasi dari institusi terkait terhadap perkembangan esport yang ada di Telkom University. Dilansir dari *website* resmi Kemenpora.go.id “FORNAS” merupakan acara Festival Olahraga Rekreasi Nasional yang diselenggarakan oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. Dengan adanya apresiasi tersebut tentunya terdapat juga kelompok pemain *game online* yang telah diakui oleh lembaga pemerintahan seperti halnya Tel-u esport.

Selain penjelasan diatas, Tel-u Esport juga telah mencapai banyak penghargaan di tingkat nasional yaitu sebagai pemenang di Gemastik XII, Gemastik XIII, dan Gemastik XIV. Dilansir dari *website* resmi pusatprestasinasional.kemendikbud.go.id GEMASTIK atau Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi yang menjadi program pemerintah dalam pengembangan talenta mahasiswa Indonesia. Sehingga dengan adanya kegiatan tersebut diharapkan dapat meraih prestasi dan menjadi agen perubahan dalam pendidikan di Indonesia.



Gambar 1. 1 Undangan FORNAS VII Untuk Tel-u Esport

Dari Gambar 1.2 Tel-u esport juga telah menjadi satu-satunya tim yang mendapatkan undangan langsung dari Indonesia Esport Association (IESPA) dalam acara FORNAS VII JABAR. Sebagai bentuk apresiasi IESPA terhadap Tel-u esport yang menjadi wadah esport bagi mahasiswa Telkom University. Selain itu Tel-u esport juga aktif dalam berbagai ajang kejuaraan esport baik lokal hingga nasional. Selain itu terdapat beberapa turnamen yang dimenangkan oleh Tel-u Alpha, berikut beberapa *list* pertandingan yang telah dimenangkan oleh Tel-u Alpha:

Tabel 1. 2 Kejuaraan yang dimenangkan Tel-U Alpha

No.	Nama Kejuaraan
1	Juara 1 BUMN <i>Goes to Campus</i> MLBB 2023
2	Juara 1 RRQ <i>Guild campus</i> MLBB 2023
3	Juara 1 <i>Lead Campus Heroes</i> Bandung MLBB <i>Tournament</i> 2023
4	Juara 1 Gopay Arena <i>Championship</i> 2024

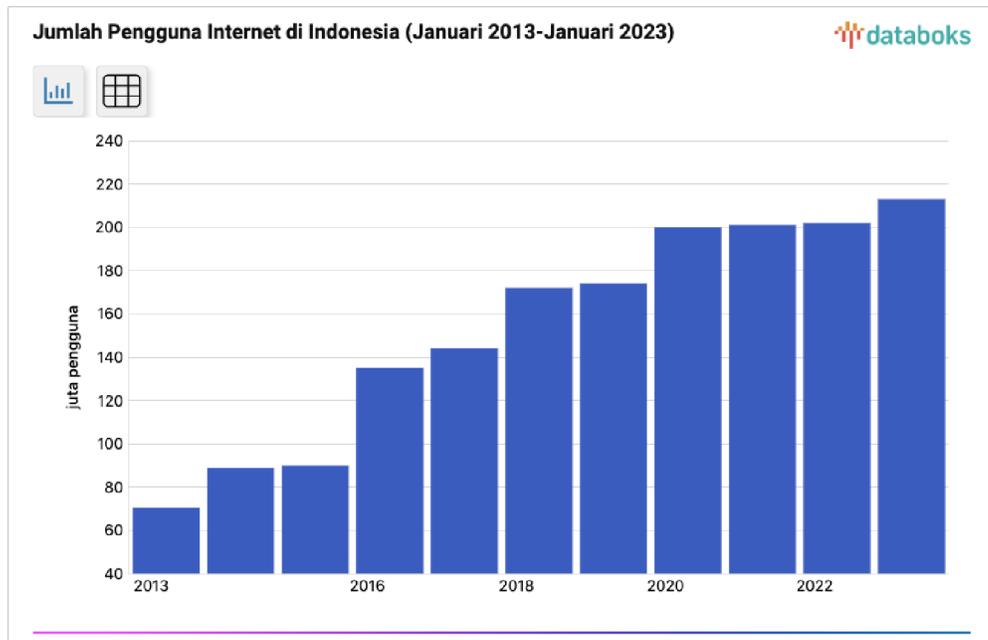
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

1.2 Latar Belakang

Peranan dari perkembangan teknologi membuat inovasi muncul dari berbagai aspek. Salah satunya adalah teknologi yang melibatkan media baru yang hadir sebagai bentuk dan cara dalam menyampaikan pesan. Salah satu media baru yang dimanfaatkan sebagai sarana berkomunikasi yaitu *video game*. *Video game* menjadi permainan dengan media elektronik yang melibatkan interaksi antar sesama pemain, hal tersebut bertujuan agar dapat mencapai tujuan bersama (Wardana & Laksana, 2023). Agar dapat mengakses *video game*, penggunaannya harus terkoneksi dengan internet, sehingga pemain dari *video game* tidak harus bertatap muka atau dapat dilakukan dengan jarak jauh.

Dilansir dari www.databoks.com data dari pengguna internet di Indonesia meningkat setiap tahunnya. Dari data terakhir yang didapatkan, terdapat 213 juta jiwa dari rakyat Indonesia telah menggunakan internet. Dengan banyaknya pengguna internet di Indonesia, membuat banyak perubahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari manusia khususnya dalam bidang komunikasi.

Komunikasi kini tidak hanya dilakukan secara tatap muka seperti sebelumnya, tetapi terdapat cara baru dimana media baru muncul dengan memberikan kemudahan bagi penggunaannya. Pada gambar 1.3 memberikan gambaran mengenai jumlah pengguna internet di Indonesia. Terlihat bahwa pengguna internet setiap tahunnya semakin meningkat.



Gambar 1. 2 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Komunikasi merupakan suatu proses yang relasional terjadi untuk menciptakan dan menafsirkan pesan, sehingga pada akhirnya mendapatkan respon dari pesan tersebut Griffin (2019). Komunikasi dapat terjadi di berbagai media yang ada seperti, komunikasi lisan maupun tulisan baik langsung maupun tidak langsung. Sehingga dengan perkembangan teknologi yang terjadi, membuat bentuk dari komunikasi yang terjadi juga berkembang.

Sebagai bentuk adaptasi terhadap berkembangnya *game online* dan juga teknologi di Indonesia, hal ini ditunjukkan dengan banyak komunitas *esport* yang bermunculan. Komunitas *esport* sendiri juga menjadi kurikulum dan ekstrakurikuler di beberapa sekolah dan universitas di Indonesia. Salah satu universitas yang memiliki komunitas *esport* adalah Telkom University, terdapat unit kegiatan mahasiswa yaitu “Telu Esport” yang mewadahi mahasiswa yang tertarik pada *game online*.

Tel-u Esport merupakan satu satunya tim yang diundang langsung oleh Indonesian Esport *Association* atau IESPA, sebagai bentuk apresiasi karena menjadi komunitas yang berprestasi dan memiliki banyak penghargaan di tingkat universitas di Indonesia. Sebagai komunitas yang aktif dalam *game online*, Telu Esport mengikuti berbagai jenis turnamen *game online*. Terdapat berbagai jenis *game online* yang dinaungi oleh Telu Esport seperti mobile legend, PUBG, dan valorant. Dalam sistem bermain *game online* tersebut adalah dengan bermain bersama tim, dimana satu tim terdapat lima orang pemain. Sehingga dalam permainan tersebut akan terdapat komunikasi kelompok yang terjadi agar strategi dalam permainan dapat berjalan dengan efektif.



Gambar 1. 3 *Game Online* Mobile Legend

Dalam penelitian ini akan fokus pada *game online* Mobile Legend. Mobile Legend yang terdapat pada gambar 1.4 merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *mobile* dengan perangkat *smartphone* yang dirilis pada 14 Juli 2016. Sejak perilsan Mobile Legend telah mencapai 1 miliar unduhan dan menjadi pemenang dalam kategori “*Most favourite game of the year*” dan “*Most favourite tournament of the*

year” versi EXGCON Indonesia *Gaming Awards* pada tahun 2019. Dengan jumlah *download* dan mendapatkan penghargaan menjadikan Mobile Legend sebagai *game online* yang populer di Indonesia. Dalam bermain *game online* ini, terdapat komunikasi yang terjadi secara berkelompok. Sehingga komunikasi yang terjadi secara berkelompok ini menjadi salah satu subjek dalam penelitian ini.

Komunikasi menjadi hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, contohnya dalam berinteraksi dengan individu lainnya. Terdapat beberapa jenis komunikasi yang terjadi didalam kehidupan sehari-hari salah satunya yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah komunikasi kelompok. Komunikasi kelompok yang terjadi dalam bermain *game* membuat setiap individu yang ada di dalam kelompok tersebut akan terdapat individu yang mempengaruhi satu sama lain, berinteraksi untuk tujuan bersama, dan terikat satu sama lain (Shaw, 1976). Sehingga dalam bermain *game online* komunikasi kelompok sangat diperlukan untuk tujuan bersama.

Bermain *game online* dapat dilakukan secara bersama-sama atau tim, maupun dimainkan sendiri. Dalam bermain *game online* tidak hanya sekedar sebagai sarana hiburan, tetapi juga terdapat komunikasi atau interaksi yang terjadi yang terjadi. Komunikasi yang terjadi pada saat bermain *game online* biasanya bertujuan untuk menyamakan tujuan dari tim untuk mencapai kemenangan (Irwanto, 2023). Sehingga *game online* sekarang bukan hanya sebagai sarana hiburan bagi penggunanya, tetapi juga media berkomunikasi bagi sesama penggunanya.

Dalam berkomunikasi dengan kelompok, terdapat banyak faktor yang membuat individu saling mempengaruhi untuk menyamakan pendapat dan juga persepsi satu sama lain. Dalam Tutiasri (2016) menjelaskan bahwa komunikasi dalam kelompok diperlukan karena komunikasi kelompok menjadi bagian penting bagi

manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya mulai dari bertukar pesan hingga pengetahuan kepada orang lain. Dimana dalam penelitian ini membahas mengenai komunikasi kelompok yang akan terjadi pada divisi Mobile Legend Alpha pada Telu Esport. Dengan demikian akan tergambarakan dinamika komunikasi kelompok yang terjadi dan komunikasi akomodasi yang terjadi didalamnya.

Jika membahas mengenai komunikasi akomodasi, terdapat pembahasan mengenai suatu individu yang akan meniru lawan interaksi atau lawan bicaranya. Ditegaskan dalam (Suheri, 2019) komunikasi akomodasi merupakan adaptasi. Dalam beradaptasi seseorang akan menyesuaikan komunikasinya dengan orang lain mulai dari pola vocal dan lainnya untuk mengakomodasikannya dengan orang lain. Dalam jurnalnya juga dituliskan bahwa komunikasi akomodasi terjadi ketika anggota kelompok yang berbeda berinteraksi dan secara tidak langsung membandingkan dirinya dengan individu lain yang ada di dalam kelompok tersebut.

Dalam akomodasi komunikasi yang bertujuan untuk menyesuaikan dan beradaptasi agar dapat menyamakan persepsi yang ada di dalam kelompok. Tujuan dari adanya akomodasi komunikasi dalam kelompok adalah agar menghindari konflik yang ada dalam kelompok (Giles et al (1994). Dalam proses penyesuaian, terdapat banyak hal yang dapat disesuaikan oleh setiap individu dalam interaksi yang terjadi. Tetapi dalam fenomena yang terjadi tidak semua hal yang disesuaikan oleh anggota kelompok merupakan hal yang positif. Hal tersebut didukung oleh Damanik (2018) yang memberikan penjelasan bahwa dengan adanya proses interaksi tidak memberikan jaminan bahwa hal yang dicontoh atau disesuaikan adalah hal yang positif.

Dalam dinamika kelompok yang terjadi, terdapat interaksi yang memiliki peran dalam komunikasi yang terjadi. Pada proses interaksi tersebut, terdapat

perdebatan yang terkadang menggunakan kekerasan secara verbal. Dalam Arifin et al (2023), memberikan penjelasan bahwa para pemain Mobile Legend akan menghadapi beberapa masalah salah satunya adalah *toxicity*. *Toxicity* disini berarti bahwa terdapatnya pengekspresian diri dengan menggunakan bahasa kasar hingga memberikan kritik yang tidak membangun.

Dengan adanya penjelasan diatas, terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang berjudul “Pola Komunikasi Kelompok Squad Uwu Lurd pada Permainan Mobile Legend: bang bang” oleh Endra Bagas Tri Wardana. Dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa komunikasi akomodasi terjadi dalam kelompok ini karena adanya keinginan dari anggota kelompok untuk menurunkan pertentangan yang terjadi, sehingga adanya kestabilan dalam suatu kelompok.

Selanjutnya dalam penelitian “*Game Online dan Interaksi Sosial Menyoroti Identitas dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer*” oleh Dahliah (2015). Dalam penelitian tersebut memberikan gambaran mengenai bagaimana akomodasi menjadi penting dalam proses interaksi yang dilakukan *gamers* dalam kehidupan sehari-harinya. Akomodasi menjadi suatu proses untuk individu yang saling bertentangan di awal dapat saling menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan yang ada. Sehingga penelitian ini dapat menjadi dasar dalam peneliti dalam melakukan penelitian selanjutnya.

Terakhir penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang berjudul “Strategi Akomodasi Komunikasi Mahasiswa Asing Dalam Interaksi Antarbudaya” oleh Faida Hariyati (2020). Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa *game online* dapat dijadikan sebagai solusi dalam jika komunikasi

verbal yang ingin dijalankan tidak berjalan sesuai dengan semestinya. Disinilah *game online* mengambil peran dalam membentuk komunikasi antar negara yang sebelum adanya penyesuaian tentunya akan lebih rawan untuk adanya konflik.

Dari penjelasan diatas yang menggambarkan bagaimana komunikasi akomodasi memberikan peran dalam setiap individu dalam kelompok menyesuaikan dirinya dengan anggota kelompok lainnya. Komunikasi akomodasi dibutuhkan untuk mengurangi ketegangan yang terjadi atau konflik dalam interaksi pada pemain *game online* Tel-u Esport. Sehingga dalam penelitian yang akan dilakukan ini mengambil judul “Analisis Akomodasi Dan Faktor Komunikasi Kelompok Pemain *Game Online* Mobile Legend di Telu Esports”. Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, dengan pengambilan data berupa wawancara dan juga observasi yang telah dilakukan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat gambaran dalam akomodasi komunikasi kelompok pemain *game online* mobile legend di Telu esports. Selain itu, akan tergambar juga dinamika kelompok Tel-u Esport sebagai tim profesional di kelompok universitas di Indonesia.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana analisis akomodasi dan faktor komunikasi kelompok yang terjadi pada pemain *game online* Mobile Legend di Telu Esports?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk mengetahui akomodasi dan faktor komunikasi kelompok yang terjadi pada pemain *game online* Mobile Legend di Telu Esports. Sehingga akan dapat menggambarkan dan menjelaskan bagaimana akomodasi dan faktor komunikasi kelompok yang terjadi selama bermain *game online* Mobile Legend.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat seperti menjadi referensi bagi pembaca dan penelitian-penelitian selanjutnya. Penelitian ini diharapkan juga bisa ikut serta dalam memperkaya kajian ilmu komunikasi khususnya dalam bidang akomodasi komunikasi dan komunikasi kelompok.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai urgensi etika komunikasi yang terjadi pada saat ini. Sehingga harus dikaji lebih mendalam mengenai akomodasi komunikasi kelompok pemain *game online* Mobile Legend.

1.6 Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan penjelasan secara umum, ringkas dan padat yang menggambarkan dengan tepat isi penelitian. isi bab ini meliputi: gambaran umum objek penelitian, latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori dari umum sampai ke khusus yang akan menjadi dasar dalam penelitian, disertai penelitian terdahulu dan dilanjutkan dengan kerangka pemikiran penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menegaskan pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan dalam mengumpulkan dan menganalisis temuan yang dapat menjawab masalah penelitian. Bab ini juga meliputi uraian tentang: objek penelitian, subjek penelitian, lokasi penelitian, informan penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan diuraikan secara sistematis sesuai dengan perumusan masalah serta tujuan penelitian dan disajikan dalam sub judul tersendiri. Bab ini berisi dua bagian: bagian pertama menyajikan hasil penelitian dan bagian kedua menyajikan pembahasan atau analisis dari hasil penelitian. Setiap aspek pembahasan hendaknya dimulai dari hasil analisis data, kemudian diinterpretasikan dan selanjutnya diikuti oleh penarikan kesimpulan. Dalam pembahasan sebaiknya dibandingkan dengan penelitian sebelumnya atau landasan teoritis yang relevan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian, kemudian menjadi saran yang berkaitan dengan manfaat penelitian.