

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan bertambahnya struktur modernisasi digital, banyak kehidupan yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Salah satunya adalah industri hiburan yang fokus pada *game online*. Tahun 2023 perubahan ke arah digital telah memengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia khususnya dalam bidang permainan daring atau *game online*.

Perubahan ini disebabkan oleh digitalisasi sehingga memudahkan untuk mendapatkan dan menyebarkan informasi tentang *game online*. *Daily Social* mendefinisikan *game online* bukanlah sebuah *genre* melainkan teknologi yang menghubungkan pemain dalam mekanisme atau model permainan tertentu (Chairunisa, 2022). *Social gaming* merupakan salah satu perilaku dari efek perkembangan teknologi yang digunakan oleh rata-rata individu pada era ini. *Social gaming* adalah sekelompok orang yang terlibat dalam kegiatan *gaming* untuk tujuan bersosialisasi atau memiliki pengaruh sosial (Fernanda, 2018).

Berkembangnya *game online* dapat diketahui dengan banyaknya *developer* yang mulai merilis permainan pada setiap perangkat seperti *Personal computer (PC)*, *Xbox*, *PlayStation*, dan *Steamdeck*. Informasi tersebut didukung oleh data alinia, bidang *game online* diprediksi meningkat di tahun 2020 menjadi 28,1 juta pemain. Selain itu *game online* juga memiliki variasi sehingga pemain bebas bermain sesuai minatnya dan tidak akan kehabisan pilihan. *Game online* bertipe *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* dikenal sebagai permainan yang memiliki keunikannya sendiri dan memiliki mekanisme permainan yang rumit sehingga pemain tidak akan merasakan pengalaman yang repetitif (Kevino, 2018). MOBA biasanya menyajikan banyak pilihan seperti pengaturan strategi, pilihan item yang digunakan pemain untuk pertandingan hingga kustomisasi sistem untuk menghindari pemain yang berbuat curang sehingga merugikan pemain lain. Selain itu dalam permainan *game online* diperlukannya komunikasi sesama pemain agar tujuan permainan tersebut tercapai. Komunikasi yang telah dibentuk antar pemain khususnya dalam membangun kekompakan tim berperan penting dalam permainan *game online*. Ada beragam cara untuk berkomunikasi di dalam *game online*, salah satunya disajikan dalam fitur *chat*

seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Fitur *chat* pada *game online Mobile Legend*  
Sumber: Yoursay.id (Nabila & Solikhah, 2022)

Dalam *game online*, terdapat sebuah perencanaan yang dilakukan oleh para pemain untuk memenangkan suatu permainan. Hal ini biasanya dilakukan dengan berkomunikasi melalui aplikasi seperti *Discord* atau media lainnya, pertemuan secara langsung juga dilakukan jika semua pemain berada di dalam satu daerah atau tempat. Dalam perencanaan, pemain akan membahas strategi permainan seperti pemilihan karakter, *item*, rotasi sepanjang *game* hingga melakukan tinjauan ulang permainan sebelumnya. Dalam melaksanakan strategi terdapat simbol yang digunakan seperti kalimat yang disediakan di dalam permainan, *emote* yang menunjukkan ekspresi, hingga pengetikan kalimat secara manual yang dapat diakses oleh pemain. Penggunaan *mic* dalam game juga disediakan untuk berkomunikasi sesama rekan dan semua pemain yang berada di dalam satu lobi.

Setelah permainan selesai, pemain juga melakukan evaluasi untuk melihat kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh semua anggota tim, komunikasi yang dilakukan juga sama dengan penyusunan strategi seperti penggunaan aplikasi atau berjumpa secara langsung. Hal ini dilakukan tanpa melihat kemenangan dan kekalahan yang dialami oleh tim *game online*. Banyak pemain yang akan bertukar pikiran dan sampai berselisih untuk menentukan strategi permainan yang cocok untuk timnya.

Di sisi lain, kemungkinan menang atau kalahnya suatu permainan ditentukan oleh sifat individu dalam suatu tim. Sifat merasa superior juga berperan dalam berkomunikasi dikarenakan pemain akan mengatur setiap peran tiap pemain tanpa memperdulikan pendapat rekan timnya. Perilaku kasar atau *toxic* dapat berdampak terhadap pengambilan keputusan dan hanya mempersulit performa tim selama pertandingan (Khair, 2020). Kesalahpahaman khususnya saat berkomunikasi dapat

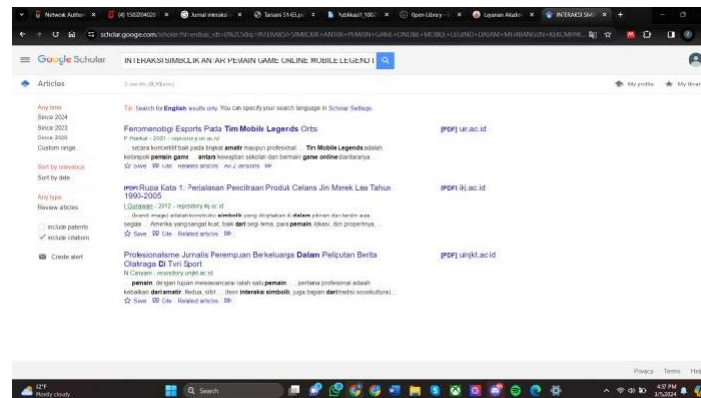
menurunkan *chemistry* semenjak dimulainya pertandingan dan memperkecil peluang untuk menang (Habiburrahman, 2021). Hubungan yang tidak baik akan mengganggu peran yang sudah diberikan dan akan berdampak terhadap tujuan yang sudah disepakati bersama. Maka dari semua penyebab tersebut perlunya sebuah interaksi yang baik khususnya dalam hal simbolik agar dapat mengatasi permasalahan internal tim.

Terdapat berbagai macam turnamen *Mobile Legend* yang diadakan oleh universitas di Bandung, khususnya di Universitas Telkom. Turnamen diadakan dalam bentuk daring atau secara langsung yang dapat disaksikan oleh warga universitas Telkom. Biasanya turnamen diadakan oleh organisasi setiap jurusan dengan peraturan yang berbeda-beda. Sering terjadinya kolaborasi antar jurusan untuk mengadakan turnamen akbar yang dapat diikuti oleh seluruh mahasiswa Telkom. Turnamen yang dibuat oleh universitas dikategorikan sebagai turnamen amatir, alasannya adalah pemain yang mengikuti kompetisi karena hobi dan bukan karena profesi. Sedikit turnamen yang memberikan hadiah kepada pesertanya, melainkan hanya diberikan sebuah sertifikat.

Salah satu tim *e-sport* yang berpartisipasi dalam dunia *game online* adalah SS (Suicide Squad). Tim SS terbentuk pada awal 2023 dimana mereka membuat tim untuk mencari kesenangan bersama serta mencari tantangan di dunia *game*. Selain itu, mereka juga mencari turnamen atau *scrim* dengan tujuan mendapatkan hadiah seperti piala atau uang tunai. Sepanjang berjalannya waktu, tim ini juga menambah tujuan mereka yaitu mendapatkan pengakuan baik dari lingkungan sekitar hingga tingkat nasional.

Kurangnya penelitian yang membahas secara khusus mengenai interaksi simbolik antar pemain *game online Mobile Legend* dalam membangun kekompakan tim amatir. Meskipun ada beberapa penelitian yang mencoba untuk menghubungkan antara interaksi sosial dalam *game* dengan kinerja tim. Namun belum ada penelitian yang fokus pada interaksi simbolik antar pemain dan dampaknya dalam membangun kekompakan tim. Penelitian ini penting dikarenakan masih banyak pemain yang tidak tahu urgensi akan keefektifan pola interaksi simbolik khususnya kepada tim yang amatir. Berdasarkan uraian di atas, penelitian lebih lanjut sangat diperlukan untuk memperdalam pemahaman tentang interaksi simbolik antar pemain *game online Mobile Legend* dan bagaimana hal itu mempengaruhi kekompakan tim dalam membangun kekompakan tim amatir.

Peneliti melihat bahwa urgensi dari interaksi simbolik antar pemain *game online* yang cukup tinggi karena belum ada penelitian yang membahas interaksi simbolik antar pemain *game online* khususnya *Mobile Legend* yang berkaitan dengan kekompakan tim amatir. Hal ini dapat dibuktikan pada gambar 1.2 hasil penelusuran di Google Scholar.



Gambar 1.2 Hasil Pencarian Penelitian Interaksi Simbolik Antar Pemain *Game Online Mobile Legend* Dalam Membangun Kekompakan Tim Amatir  
Sumber: Peneliti (2024)

Selain itu hasil penelitian juga ini akan memberikan peranan penting bagi *developer game online* untuk memperbaharui sistem permainannya. Tidak hanya dalam konteks sosial, kajian ini juga dapat memberikan kontribusi terhadap studi psikologi dalam konteks digital. Penjelasan tersebut menunjukkan penelitian ini perlu untuk dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan urgensi, peneliti memilih subjek pada penelitian ini yaitu pemain *game online*. Pemilihan pemain *game online* ini sebagai subjek berdasarkan dari banyaknya minat pemain untuk memainkan *game online* yang dijelaskan oleh kominfo mencapai 170 juta. Kekompakan tim merupakan hal yang paling penting dalam *game online* dikarenakan butuh kerjasama yang teratur untuk mencapai tujuan. Seperti halnya dalam kekalahan permainan antara tim RRQ dan Aura dimana terjadi *blunder* dan kesalahan saat memilih *Hero*. Dengan demikian penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan dampak signifikan terhadap pengembangan individu maupun kelompok.

Peneliti melakukan telaah pustaka dalam kurun waktu 5 tahun dari jurnal dan artikel nasional untuk menemukan *state of the art* penelitian yang dilakukan ini. Pengaruh Gaya Bermain pada Interaksi Simbolik dan Kekompakan Tim dalam *Game online*. Penelitian ini menunjukkan bahwa gaya bermain *gamer* dapat memengaruhi interaksi simbolik dan kekompakan tim dalam *game online*, perbedaan keterikatan

terhadap *game* digital dapat memberikan efek positif dan negatif. Menurut Przybylski (dalam Anggraeni, 2021) seseorang yang memiliki ketergantungan terhadap bermain *game* dengan meningkatnya waktu bermain perhari, akan menimbulkan dampak negatif. Interaksi simbolik antarpemain dapat menjadi mediator antara komunikasi dan kekompakan tim dalam *game online*. Dalam hal ini, komunikasi yang efektif akan memengaruhi peluang untuk memenangkan pertandingan (Paragian, 2020). Selain itu anggota *guild game DeadLine* yang memiliki kepribadian yang memang suka pada *game online* dan kemudian berinteraksi dengan individu lainnya yang memiliki kepribadian mirip (Sari, 2017).

Oleh karena itu analisis sentimen digunakan untuk menganalisis interaksi simbolik antar pemain dalam *game online*. Dari hasil percobaan, dapat disimpulkan bahwa NBC memprediksi polarisasi sentimen *Mobile Legend* dengan akurasi, *error*, *recall*, dan *precision* masing-masing sebesar 88.89%, 19.18%, 96.97%, dan 69.57% (Herodion, 2018). Hubungan antara Interaksi Simbolik dan Kekompakan Tim dalam *Game online: Peran Jenis Kelamin dan Level Pemain*. Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti jenis kelamin dan pemain dapat mempengaruhi hubungan antara interaksi simbolik antar pemain dan kekompakan tim dalam *game online*. Terdapat perbedaan gaya permainan antara laki-laki dan perempuan dalam *game*, yaitu laki-laki fokus pada ajang kompetisi dan kemenangan, sementara perempuan bermain dengan sikap sosial dan membantu rekan tim. Dengan bertambahnya struktur modernisasi digital, banyak kehidupan yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Salah satunya adalah industri hiburan yang fokus pada *game online*.

Berdasarkan fakta tersebut, maka peneliti menemukan peluang untuk melakukan penelitian dari sudut pandang komunikasi dengan kajian komunikator. Alasan peneliti menggunakan teori dan tradisi *symbolic interaction* karena menurut George Herbert Mead (dalam Littlejohn, 2007) teori tersebut mengungkapkan manusia berinteraksi satu sama lain sepanjang waktu dan informasi dengan syarat tertentu. Peneliti akan mencari narasumber yang berjumlah 5 orang dengan tujuan untuk mendapatkan data yang lebih mendalam tentang interaksi simbolik antar pemain, serta faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi dan kekompakan tim dalam konteks lingkungan sosial dan budaya.

Terdapat beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan tujuan untuk dijadikan acuan peneliti dikarenakan memiliki hubungan dengan tema penelitian yang diangkat. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Tantra dan Pribadi (2022) dengan

judul “Peran Interaksi Simbolik dalam Komunikasi Pemasaran Melalui *Facebook* (Studi Kasus Forum Jual Beli *Game online*)”. Hasil dari penelitian menyebut informasi yang diterima oleh konsumen melalui forum maupun pesan melalui *chat* bersama *admin* yang dirasakan masih adanya beberapa kekurangan dalam hal interaksi antara *admin* dengan konsumennya dalam penyampaian informasi yang kurang detail dalam menanggapi *chat* dari konsumen. Perencanaan komunikasi terpadu dalam kegiatan peningkatan pemasaran dari produk *game online* melalui interaksi simbolik adalah penentuan strategi perbaikan dari masukan para konsumen yakni memperbaiki kualitas dari pelayanan dan juga mendetailkan informasi mengenai produk yang diterapkan menjadi solusi penjualan untuk mempromosikan produk *game online* yang menarik bagi pembeli dan calon konsumen agar lebih interaktif dalam melakukan proses kegiatan pemasaran serta evaluasi pada Forum Jual Beli *All Game online* Indonesia. Penelitian kedua yang peneliti manfaatkan sebagai acuan adalah jurnal yang ditulis oleh Pribadi dan Herdiana (2023) dengan judul “Analisis Interaksi Simbolik *Gamers Mobile Legends* dalam Perspektif George Herbert Mead”. Berdasarkan penelitian tersebut, interaksi simbolik antar *gamers Mobile Legends* pada komunitas *Squad Waru Esports* di Desa Waru Kecamatan Bantarkawung Kabupaten Brebes sesuai dengan interaksi simbolik yang dicetuskan George H. Mead. Interaksi yang terdapat dalam komunitas *Squad Waru e-sports* menunjukkan adanya simbol bahasa baik verbal maupun nonverbal dimana makna dari simbol-simbol tersebut dipahami oleh anggota komunitas tersebut. Adapun tiga aspek penting yang ditawarkan George Herbert Mead yakni *mind, self, and society*, juga terdapat dalam komunitas tersebut dimana *Squad Waru Esports* mempunyai pemaknaan, aturan, dan norma yang sama dalam komunitas sebagai pemain *game Mobile Legends*. Penelitian ketiga yang ditulis oleh (Dzaky & Setyawan, 2022) dengan judul “Perilaku komunikasi kelompok dan pembagian role hero player video Gim Online *Mobile Legends* (Studi kasus pada squad RAVERYYS di Surakarta)”. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi yang dilakukan oleh mereka yang tergabung dalam squad RAVERYYS lebih banyak menggunakan komunikasi verbal yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi pihak ketiga discord atau lewat fitur in-game seperti chat dan voice chat apabila sedang mabar online, tapi mereka uga menggunakan komunikasi non-verbal apabila sinyal sedang jelek yakni dengan menggunakan tanda-tanda dalam game seperti attack atau retreat dan simbol lainnya yang berada didalam game.

Tidak berbeda dengan sebelumnya, penelitian keempat dengan judul

“INTERAKSI SIMBOLIK ANTAR GAMERS PADA KOMUNITAS GAME ONLINE CALL OF DUTY MOBILE ZOMBIESKY E'SPORT (KAJIAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL)” yang dibuat oleh Cahyani dan Destiwati, (2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi antar anggota dibangun melalui hubungan interpersonal secara nonformal. Terdapat pertukaran simbol secara verbal maupun non verbal yang dilakukan baik didalam pertemuan online maupun pertemuan secara langsung sehingga para anggota komunitas memahami makna yang sama antar satu sama lain dan memiliki kesepahaman makna. Hasil dari interaksi yang dibangun oleh para anggota komunitas sangat mempengaruhi konsep diri para anggota yang semula menganggap bahwa pertemanan dalam *game online* hanyalah pertemanan biasa yang membahas seputar *game* menjadi anggapan bahwa pertemanan didalam *game online* bisa terjalin seperti halnya persahabatan, persaudaraan dan juga kekeluargaan. Terakhir adalah penelitian yang kelima dengan judul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Penggemar *Game online* Di Desa Tanjung Gusta Sunggal Kabupaten Deli Serdang”. Nama peneliti yang membuat penelitian ini adalah Syafitri, Deni, dan Rozi (2023). Temuan penelitian ini terkait dengan bagaimana orang tua dan anak yang gemar bermain *game online* berkomunikasi satu sama lain. Anak-anak di Desa Tanjung Gusta memiliki kecenderungan untuk bersikap agresif terhadap orang-orang di sekitarnya, terutama jika berbicara dengan orang yang lebih tua. Mereka juga cenderung kalah dalam permainan atau melakukan kesalahan saat bermain *game online*. Bahkan, mereka sering menentang perintah orang tuanya semata-mata demi kesenangan *game online* mereka. Karena anak-anak percaya bahwa *game* adalah dunianya, banyak anak menghabiskan lebih banyak waktu bermain *game online* daripada orang tua mereka. Bahkan saat mereka berusaha untuk tidak patuh untuk menunjukkan bahwa mereka bukan anak-anak, pengaturan dapat dilakukan lagi. bahkan tak jarang kata-kata “ah” mereka ucapkan ketika mendapat nasihat atau kecaman dari orang tuanya. Orang tua harus membatasi waktu yang dihabiskan anak-anak mereka untuk bermain *game online* tidak lebih dari satu atau dua jam per hari untuk mencegah mereka menjadi kecanduan. Anda juga dapat memilih waktu siang hari, seperti sepulang sekolah atau sore hari atau malam hari sebelum tidur.

Penelitian-penelitian sebelumnya belum ada yang menggunakan pendekatan studi kasus untuk meneliti interaksi simbolik antar pemain *game online Mobile Legend* dalam membangun kekompakan tim amatir, sehingga peneliti akan menggunakan

pendekatan studi kasus Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti interaksi simbolik antar pemain *game online* dalam membangun kekompakan tim. Penyebabnya dikarenakan kurangnya penelitian yang membahas interaksi simbolik khususnya pada pemain yang bermain *game online*. Peneliti berharap dalam penelitian ini pemain dapat memahami interaksi simbolik dalam pertandingan dengan lebih bijaksana. Serta dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan pemahaman tentang fenomena *game online* dan bagaimana interaksi simbolik antar pemain dapat mempengaruhi kekompakan tim dalam pertandingan. Berdasarkan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Interaksi Simbolik Antar Pemain *Game online* Dalam Membangun Kekompakan Tim".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Peneliti mengacu pada paparan dalam latar belakang dan menghadirkan rumusan masalah yaitu bagaimana interaksi simbolik antar pemain *game online Mobile Legend* dalam membangun kekompakan tim amatir?

## **1.3 Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan interaksi simbolik antar pemain *game online Mobile Legend* dalam membangun kekompakan tim amatir.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap penelitian ini akan memberikan manfaat baik secara akademik dan praktis :

### **1.4.1 Manfaat Akademik**

- a. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi secara akademik khususnya dalam bidang ilmu komunikasi terkait interaksi simbolik dan kekompakan tim.
- b. Peneliti berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan teori interaksi simbolik.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi mahasiswa dan untuk peneliti selanjutnya dalam teori interaksi simbolik, kekompakan tim, dan *game online*.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi secara praktis dalam hal penggunaan teori interaksi simbolik pada permainan *game online*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi para pembaca khususnya teori interaksi simbolik, kekompakan tim, dan permainan *game online*.
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber dan referensi untuk pemain dan perusahaan yang bergerak di bidang *e-sport* mengenai interaksi antar pemain dalam pertandingan.

### 1.5 Jadwal Penelitian

Dalam penelitian jadwal yang direncanakan adalah mulai pada bulan September 2023 dan selesai hingga bab 5 pada bulan Juni 2024. Secara lengkap dan detail tahapan dan waktu observasi dapat diamati pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

| No | Kegiatan                    | 2023 |     |     |     | 2024 |     |     |     |     |      |      |
|----|-----------------------------|------|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|------|------|
|    |                             | Sep  | Okt | Nov | Des | Jan  | Feb | Mar | Apr | Mei | Juni | Juli |
| 1  | Menentukan Topik Penelitian |      |     |     |     |      |     |     |     |     |      |      |
| 2  | Pra Penelitian              |      |     |     |     |      |     |     |     |     |      |      |
| 3  | Penyusunan Proposal         |      |     |     |     |      |     |     |     |     |      |      |
| 4  | BAB 1                       |      |     |     |     |      |     |     |     |     |      |      |
| 5  | BAB 2                       |      |     |     |     |      |     |     |     |     |      |      |
| 6  | BAB 3                       |      |     |     |     |      |     |     |     |     |      |      |
| 7  | Seminar                     |      |     |     |     |      |     |     |     |     |      |      |

|    |                       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----|-----------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|    | Proposal              |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8  | Pengumpulan<br>Data   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9  | Analisis Data         |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | BAB 4                 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 | BAB 5                 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 | Pendaftaran<br>Sidang |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 | Sidang<br>Skripsi     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Sumber: Peneliti (2024)