

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Jutaan manusia tidak akan hidup dihamparan bumi ini tanpa adanya interaksi dengan manusia lainnya. Setiap detik interaksi yang terjadi tidak luput dari kata komunikasi. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan, apapun bentuk dan jenis pesannya yang disampaikan dari seorang pembicara kepada lawan bicaranya. Baik itu perasaan, informasi, opini atau segala hal dari pemikiran si komunikator.

Tidak bisa disangkal bahwa apapun yang manusia lakukan di kehidupan sehari-hari tidak pernah terlepas dari yang namanya komunikasi. Dirumah, di sekolah, bahkan pada saat seseorang berbicara dengan dirinya sendiri di depan cermin pun bisa disebut komunikasi. Kegiatan berkomunikasi pun tidak hanya bisa disebutkan untuk 2 orang atau lebih yang saling berbicara, bahkan orang yang memiliki keterbatasan seperti seorang pengidap tunarungu dan tunawicara juga bisa melakukan komunikasi. Yaitu dengan menggunakan *gesture* tubuh atau isyarat-isyarat tertentu yang bisa dimengerti lawan bicaranya untuk menyampaikan sesuatu.

Perlu diingat lagi bahwa pemahaman mengenai komunikasi itu sendiri sangatlah luas bahkan tak terbatas. Karena hampir aktivitas yang di lakukan setiap orang dari bangun tidur sampai tidur lagi adalah berkomunikasi. Entah bertatapapan secara langsung, maupun tidak langsung. Baik itu *offline* maupun *online*. Baik itu komunikasi dengan orang tua, teman, pacar, maupun orang banyak.

Namun yang perlu menjadi titik sorot di penelitian disini adalah berkomunikasi dengan orang banyak. Yakni salah satu contohnya adalah komunikasi kelompok. Komunikasi memiliki peranan yang sangat penting dalam suatu kelompok atau komunitas. Karena komunikasi lah yang mempengaruhi segala aspek yang ada didalam komunitas tersebut. Komunikasi bisa berdampak baik atau buruk untuk komunitas itu sendiri sesuai dengan bagaimana komunikasi yang terjadi didalamnya.

Semakin baik komunikasi yang terjalin, semakin erat hubungan antara anggota didalamnya., maka akan semakin mudah tujuan dicapai. Karena terbentuknya sebuah kelompok atau komunitas tentu didasari dari kesamaan latar belakang, *hobby*, dan kebiasaan serta memiliki tujuan yang sama.

Secara sederhana, kemampuan atau *skill* yang dimaksud didalam judul skripsi ini adalah potensi yang terdapat pada diri seseorang tentang apa yang akan di targetkannya. Objek yang ditargetkan sesuai dengan kesukaan dan ketertarikannya pada suatu hal, seperti contohnya *game Mobile Legend*. *Skill* yang dia dapat tentunya bukan semata-mata bakat yang tiba-tiba muncul dari dalam dirinya seperti di film-film *superhero*, tetapi *skill* atau kemampuan yang dia dapat tentunya dari hasil latihan dan pembelajaran yang dia lakukan secara terus-menerus dan dalam jangka waktu yang tidak singkat.

Menarik tentang *game online*, mungkin tidak semua orang akrab tentang apa saja yang ada didalamnya. Mungkin ada yang tidak sama sekali mengenali apa itu *game online*, atau ada yang sekilas mengerti, ada pula yang sudah lama terjun ke dunia *game*. Tak bisa dipungkiri bahwa tentunya *game* jaman sekarang sangat berbeda dengan *game* awal tahun 2000-an kemarin. Semakin berkembangnya teknologi, maka semakin banyak pula *game* baru yang bermunculan. *Game* tidak hanya bisa dimainkan di PC dan duduk di kursi *gaming* ataupun seperti *playStation* yang harus disambungkan dengan kabel, tetapi jaman sekarang dengan bermodal sebuah *smartphone* dan *wifi* pun, sudah bisa puas bermain *game*. Selain karena mudah dibawa kemana saja dan dapat dimainkan dimana saja, tentunya *device* yang diperlukan hanyalah sebuah *handphone*.

Tetapi dalam penelitian ini, peneliti akan menitik runcingkan pembahasannya hanya pada satu *game*. Yaitu *Mobile Legend* atau yang sering disebut ML. *Game* ini bisa dimainkan di *smartphone* mana saja baik Android maupun IOS. *Game 5VS5* yang memiliki durasi permainan antara 15 menit atau lebih per rondanya dan dimainkan oleh sepuluh orang yang terbagi menjadi dua tim. *Mobile Legend* sendiri berdiri telah terhitung sejak tahun 2016 oleh Montoon, developer asal China.

Didalam Indonesia sendiri terdapat istilah *Community Hero* Indonesia atau yang sering disingkat dengan sebutan CHI. *Community Hero* Indonesia adalah sebuah perkumpulan komunitas-komunitas *Mobile Legend* berkualitas dari berbagai kabupaten atau daerah yang ada di Indonesia. Setiap daerah bisa memiliki satu atau lebih komunitas *Mobile Legend* yang terdaftar resmi di *Community Hero* Indonesia. Setiap komunitas *Mobile Legend* di setiap daerah memiliki nama komunitas nya masing-masing. Yang paling umum dan sederhana, para ketua atau *leader* komunitas di Indonesia sering memberi nama komunitas mereka dengan nama daerah di penghujung nama komunitas mereka, seperti yang terdapat di Kabupaten Barito Timur, Kalimantan Tengah yang komunitasnya akrab disebut MLBB Barito Timur.

Namun tentunya penelitian ini juga tidak terlepas dari adanya komunikasi, dimana setiap kegiatan dan aktifitas yang diselenggarakan pasti terjadi interaksi dan komunikasi antara *leader* komunitas dengan anggota komunitasnya, anggota komunitas dengan leader, maupun sesama anggota komunitas. Perlu diingat lagi bahwasanya semakin baik komunikasi yang terjalin didalam suatu komunitas, maka akan semakin mudah tujuan bersama dicapai. Begitu juga sebaliknya, apabila komunikasi yang terjalin didalam suatu komunitas itu *toxic* atau buruk, maka akan berpengaruh buruk juga ke masing-masing anggota komunitas hingga tentunya tujuan yang akan dicapai bersama pun mengalami kendala hingga kehancuran.

Penelitian ini akan mengkaji tentang bagaimana Peran Komunikasi Kelompok Dalam Mengembangkan Prestasi Pemain *Mobile Legend* di Komunitas MLBB Barito Timur Kalimantan Tengah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Terkait dengan penjelasan yang telah dicantumkan diatas, maka rumusan masalah didalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peran komunikasi kelompok dalam mengembangkan prestasi pemain *Mobile Legend* di komunitas MLBB Barito Timur Kalimantan Tengah?
2. Bagaimana perkembangan prestasi dari pemain *Mobile Legend* di komunitas MLBB Barito Timur Kalimantan Tengah dengan terjalannya komunikasi yang baik di komunitas tersebut?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana peran komunikasi kelompok dalam mengembangkan prestasi pemain *Mobile Legend* di Komunitas MLBB Barito Timur Kalimantan Tengah.
2. Untuk mengetahui bagaimana perkembangan dari pemain-pemain *Mobile Legend* di Komunitas MLBB Barito Timur Kalimantan Tengah dengan terjalannya komunikasi yang baik di komunitas tersebut

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapula manfaat yang ditemukan pada penelitian ini antara lain :

### 1.4.1 Manfaat Teoritik

1. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang berkaitan dengan peran komunikasi kelompok pada masa yang akan datang
2. Untuk menambah referensi terhadap kajian penelitian kualitatif yang berkaitan dengan dunia *Game* dan E-Sport

### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan pemahaman tentang pentingnya komunikasi yang baik didalam sebuah kelompok atau komunitas demi mewujudkan visi dan misi bersama
2. Memberikan pemahaman tentang pentingnya komunikasi yang baik didalam sebuah kelompok atau komunitas demi mewujudkan visi dan misi bersama

3. Memberikan pemahaman tentang kegiatan-kegiatan positif yang dilakukan oleh anak-anak komunitas MLBB Barito Timur
4. Memberikan pemahaman agar masyarakat tidak menganggap game semata-mata sebagai sesuatu yang negatif.
5. Mempublikasikan prestasi-prestasi yang diraih oleh komunitas MLBB Bartim sebagai bentuk motivasi kepada komunitas-komunitas daerah lain agar lebih semangat membangun komunitasnya.
6. Menyadarkan masyarakat bahwa prestasi bisa didapat dari mana saja
7. Memberikan motivasi kepada masyarakat mengenai perkembangan dunia E-Sport agar bisa membangun kerjasama dalam meningkatkan kemajuan E-Sport di setiap daerah.



