

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini sudah semakin pesat. Teknologi terus maju secara berkala seiring dengan perkembangan masyarakat. Salah satunya adalah perkembangan teknologi komunikasi. Teknologi komunikasi terus ditingkatkan agar kebutuhan manusia akan informasi bisa terpenuhi dengan baik, mengingat bahwa kegiatan komunikasi terus terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik itu komunikasi yang terjadi antara dua individu, atau dalam skala yang lebih besar seperti komunikasi antara satu kelompok/organisasi dengan kelompok/organisasi yang lain. Komunikasi menjadi salah satu aktivitas dasar bagi manusia untuk bisa saling terhubung dengan yang lain, baik itu untuk memberi dan menerima informasi, atau hanya sekedar saling berinteraksi. Oleh karena itu, komunikasi menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan sosial dan masyarakat. Tanpa komunikasi sering kali dapat muncul kesalahpahaman saat bertukar informasi atau pesan dengan orang lain, sehingga komunikasi menjadi kunci untuk membangun hubungan baik atau buruk dalam interaksi sosial. Selain itu, elemen penting dalam pengembangan hubungan sosial adalah hubungan komunikasi. Karena setiap pertukaran informasi yang terjadi antara pihak-pihak yang komunikatif akan menghasilkan umpan balik/*feedback* serta memungkinkan terjadinya ikatan kerjasama yang produktif. Karena komunikasi adalah penyampaian simbol yang dapat dipahami oleh pengirim pesan kepada penerima pesan, maka terdapat banyak metode berbeda yang dapat dilakukan untuk berkomunikasi, termasuk dengan cara verbal (pesan tertulis/lisan) atau dengan nonverbal (menggunakan isyarat/gerakan tertentu), dan bahkan komunikasi dapat dilakukan dengan menggabungkan antara verbal dan nonverbal itu sendiri.

Di dunia yang semakin maju seperti sekarang ini, sudah banyak diciptakan teknologi-teknologi untuk menunjang komunikasi manusia, yang bahkan dengan teknologi tersebut, memungkinkan manusia untuk bisa tanpa harus benar-benar bertemu bagi seseorang untuk dapat berkomunikasi dan terlibat satu sama lain, atau tanpa harus bertatap muka. Dan salah satu sektor yang banyak menggunakan

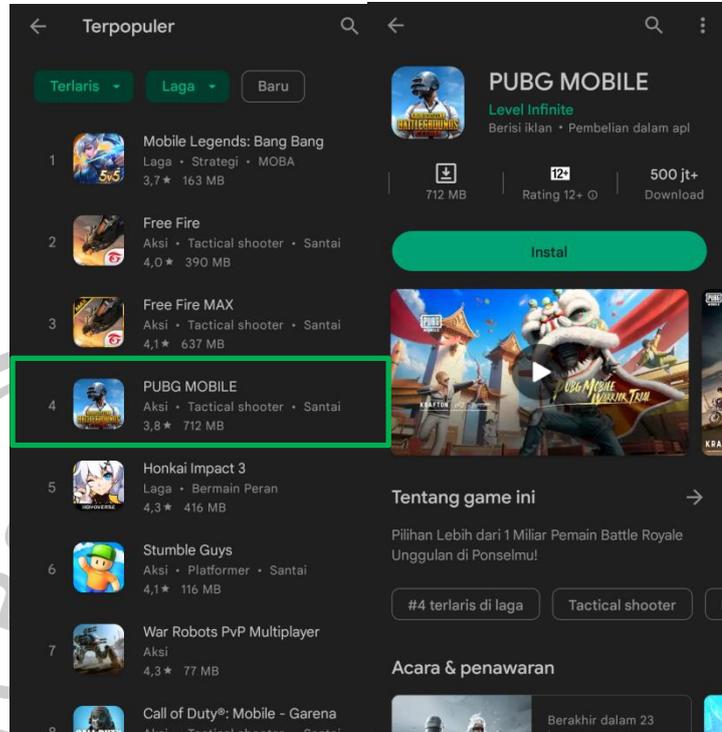
kecanggihan teknologi ini adalah dari industri *game*, terutama dalam *game online*. Karena di dalam *game online*, kita akan bermain bersama pemain-pemain lain dari berbagai wilayah di seluruh dunia. Tidak hanya bermain bersama, tetapi juga memungkinkan para pemainnya untuk saling berinteraksi secara *real-time* di dalam game tersebut. Biasanya, seseorang memainkan *game* untuk mengisi waktu luang, atau saat sedang tidak melakukan pekerjaan. Definisi waktu luang diutarakan oleh Smigel (1963), yang menyatakan bahwa konsep waktu luang adalah tidak adanya kebutuhan dan yang lain menyama artikan waktu luang sebagai waktu senggang (Juariyah 2018). Di dalam *game online* sendiri, terdapat berbagai modus yang bisa dipilih oleh pemain, seperti modus bermain sendiri (*solo mode*) dan modus bermain dengan tim (*squad mode*). Dan khususnya dalam modus bermain bersama tim (*squad mode*), komunikasi yang baik antar pemain dalam satu tim sangat penting untuk meningkatkan kerja sama dan kekompakan, sehingga hal tersebut dapat memberi peluang yang lebih besar bagi sebuah tim untuk dapat memenangkan permainan.

PUBG Mobile, adalah *game online* terkenal yang dinikmati dan sudah dimainkan oleh banyak pemain di seluruh dunia. PUBG Mobile sendiri dikembangkan oleh salah satu perusahaan *game* asal China, yaitu TENCENT GAMES dan dirilis pertama kali pada Maret 2018 untuk versi mobile. Kehadiran PUBG versi Mobile cukup berhasil memikat para *gamer*, hal ini dibuktikan dengan jumlah unduhan yang telah menembus 100 juta kali hanya dalam waktu empat bulan setelah *game* ini dirilis. PUBG Mobile adalah *game online* dengan *genre battle royale*, di mana konsep *battle royale* sendiri merupakan gabungan dari elemen *survival* (bertahan hidup) dan *adventure* (petualangan). Dalam konsep *game battle royale* ini, kita sebagai pemain diharuskan untuk mengalahkan musuh atau pemain lain di dalam *game* dan berusaha untuk menjadi pemain yang bertahan sampai akhir permainan atau disebut "*the last man standing*".

Dengan lebih dari 500 juta kali total unduhan, *game* PUBG Mobile masuk dalam 4 besar kategori *game* aksi menurut data dari *google playstore*.

## Data Game Online PUBG Mobile

Gambar 1.1  
Screenshoot game PUBG Mobile di PlayStore



Sumber : Peneliti, diakses pada 23 Februari 2023

Sejalan dengan kepopuleran *game* PUBG, terutama versi mobile dan dengan semakin banyaknya turnamen-turnamen yang diadakan, membuat semakin banyak pemain atau *gamer* di komunitas *game* PUBG di seluruh dunia, salah satunya di Indonesia. Era *E-Sports* Indonesia mulai terbentuk dan terus berkembang dengan berdirinya sebuah organisasi di bawah Kemempora (Kementerian Pemuda dan Olahraga) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). Kepopuleran *E-Sports* pun mulai menjajaki ajang olimpiade, tepatnya saat perhelatan Asian Games 2018 yang digelar di Indonesia. Indonesia sebagai tuan rumah, membuka cabang *E-Sports* dengan Mobile Legends: Bang Bang sebagai *game* yang diperlagakan. Tim *E-Sports* dibentuk dengan tujuan untuk menaungi para *gamer* terhadap minat mereka dalam *game* tertentu yang mereka mainkan. Dengan adanya tim *E-Sports*, *gamer* akan memiliki kesempatan lebih baik untuk meningkatkan kemampuannya dalam bermain suatu *game*, yang bahkan memungkinkan ia untuk bisa menjadi pemain

*game* profesional. Karena *E-Sports* adalah olahraga *cyber*, yang artinya olahraga ini dimainkan secara *online*, maka *E-Sports* dapat melatih serta mengembangkan kemampuan mental dan fisik seseorang dalam penggunaan teknologi informasi serta kemampuan dalam berkomunikasi.

Tim-tim *E-Sports* saat ini sudah berkembang pesat di kalangan para *gamer* di Indonesia, mulai dari tim *E-Sports* yang masih baru/amatir sampai tim *E-Sports* yang sudah profesional dan sudah pernah bertanding di kompetisi internasional. Salah satu tim *E-Sports* yang berfokus pada *game* PUBG Mobile adalah *DEOXYS E-Sports*. Tim ini dibentuk pada awal tahun 2021 dan memiliki 5 orang anggota yang semuanya laki-laki. *DEOXYS E-Sports* dibentuk oleh para *gamer* PUBG Mobile dari Banyuwangi. Pada awalnya, mereka hanya para pemain yang sering *mabar* (*main bareng*), karena intensitas bermain yang sering itulah yang akhirnya membuat mereka terpikirkan untuk membentuk sebuah tim *E-Sports* mereka sendiri, yang diberi nama *DEOXYS E-Sports*. Walaupun tergolong sebagai tim baru, tetapi mereka sudah memiliki reputasi permainan yang baik dari tim-tim lain yang pernah latihan tanding (*scrim*) bersama tim *DEOXYS*. Selain bermain bersama, dengan dibentuknya tim inilah mereka dapat saling berbagi informasi dan pengetahuan seputar *game*, terutama PUBG Mobile. Dengan tim ini juga, mereka terus melatih kemampuan bermain serta kekompakan antar semua anggota, seperti rutin mengikuti *scrim*, yaitu latihan tanding atau *sparring* dengan tim-tim lainnya. Tim *DEOXYS E-Sports* aktif mengikuti *scrim-scrim* yang diadakan tidak hanya di *regional* Banyuwangi, tetapi juga dari luar *regional* Banyuwangi. Hal itu dilakukan untuk terus mengasah kemampuan mereka dalam bermain *game* PUBG Mobile. Beberapa *scrim* yang pernah mereka ikuti dan pencapaian yang didapat :

1. BANYUWANGI *BATTLEGROUND* (2021) - *Winner Winner Chicken Dinner*
2. *BWX WARRIORSCRIM 2021* (2021) - *Winner Winner Chicken Dinner*
3. *SCRIM by VICTORY GLORIOUS* (2021) – *4<sup>th</sup> place*
4. *RAINBOW X FAMS PRIVATE SCRIM LEAGUE* (2021) – *Most kill player*
5. *ROYALE CREW | RCSCRIM* (2022) - *3<sup>rd</sup> place*
6. *FAST TOUR DB ROOM'S* (2022) - *4<sup>th</sup> place*

## 7. *SCRIM MIX COLLABORATION (2023) - Most kill player*

Berdasarkan uraian yang telah peneliti paparkan diatas. Penelitian ini dibuat untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal antar para pemain sebuah *game online* yaitu PUBG Mobile untuk meningkatkan strategi dalam permainan mereka. Sehingga dibuatlah sebuah penelitian dengan judul “KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME PUBG MOBILE DALAM MENINGKATKAN STRATEGI PERMAINAN DI DEOXYS E-SPORTS”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data secara observasi dan wawancara.

### 1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang sudah diuraikan oleh peneliti, maka rumusan masalah yang peneliti angkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses komunikasi interpersonal pemain *DEOXYS E-Sports* di dalam tim?
2. Bagaimana komunikasi verbal dan nonverbal pemain *DEOXYS E-Sports* pada saat di dalam *game*?
3. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat anggota *DEOXYS E-Sports* dalam bermain PUBG Mobile?

### 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses komunikasi interpersonal pemain *DEOXYS E-Sports* di dalam tim.
2. Untuk mengetahui komunikasi verbal dan nonverbal pemain *DEOXYS E-Sports* saat di dalam *game*.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat anggota *DEOXYS E-Sports* dalam bermain PUBG Mobile.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Secara teoritis:

Penelitian ini dibuat dengan harapan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain di bidang ilmu komunikasi, khususnya bidang komunikasi interpersonal.

#### 1.4.2 Secara praktis:

Menambah pengetahuan dan wawasan kepada masyarakat mengenai komunikasi interpersonal, khususnya tentang komunikasi interpersonal yang terjadi di dalam *game online* PUBG Mobile.

