

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mobile Legends merupakan permainan daring berbasis tim yang mengadaptasi konsep *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Dalam game ini, dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain bersaing untuk menghancurkan markas lawan sambil mempertahankan markas mereka sendiri. Setiap pemain menggunakan posisi atau *role* yang berbeda seperti *tank*, *fighter*, *assassin*, *mage*, *marksman*, dan *support*. Permainan ini menuntut kerja sama tim yang solid, komunikasi yang efektif, dan strategi yang matang untuk meraih kemenangan. Wicaksana dan Nasvian (2022) mengungkapkan bahwa komunikasi antar pemain dalam Mobile Legends memiliki peran penting dalam meningkatkan koordinasi dan kerja sama tim yang pada akhirnya berdampak pada kesuksesan dalam permainan.

Mobile Legends diperkaya dengan fitur komunikasi yang dirancang untuk mendukung koordinasi dan kerja sama antar pemain selama pertandingan berlangsung. Fitur yang tersedia berupa obrolan teks, *Voice Chat*, dan *Quick Chat* yang memungkinkan pemain saling bertukar informasi secara *real-time*. Melalui obrolan teks, pemain dapat menyampaikan instruksi ataupun peringatan kepada tim. Sementara itu, *Voice Chat* memberikan komunikasi secara langsung dengan lebih cepat dan lebih ekspresif, terutama saat hendak mengambil keputusan penting. *Quick Chat* juga dapat

menyampaikan pesan instan yang sudah disediakan oleh game seperti mundur atau serang tanpa mengganggu fokus selama permainan berlangsung.

Penggunaan fitur komunikasi tersebut memperlihatkan bahwa interaksi dalam Mobile Legends tidak hanya berlangsung pada level teknis permainan. Voice Chat membawa unsur intonasi dan tekanan suara, Quick Chat mempermudah penyampaian pesan singkat yang bersifat mendesak, sedangkan Text Chat memberi ruang bagi pemain untuk menyusun pesan dengan lebih terkontrol. Dengan demikian, ketiga fitur ini menyediakan bentuk saluran komunikasi yang berbeda sesuai kebutuhan situasi permainan.

Pada penelitian ini, fokus utama tidak diletakkan pada seluruh komunikasi yang muncul selama pertandingan, melainkan pada bagian komunikasi yang memperlihatkan respons timbal balik, penyesuaian emosi, dukungan, dan pembentukan kedekatan antarpemain. Dengan kata lain, komunikasi yang semula hadir untuk kebutuhan koordinasi dapat berkembang menjadi komunikasi interpersonal ketika pemain mulai saling mengenali gaya bicara, cara memberi instruksi, cara menegur, dan cara menjaga suasana tim secara berulang.

Sebagai game berbasis tim, Mobile Legends memang menuntut komunikasi yang efisien untuk menyusun strategi dan meraih kemenangan. Namun penelitian ini tidak memposisikan seluruh komunikasi selama pertandingan sebagai komunikasi interpersonal. Peneliti membatasi komunikasi interpersonal pada interaksi yang tidak hanya berisi instruksi, tetapi juga memperlihatkan keterbukaan informasi, dukungan, empati, respons emosional, dan penyesuaian antarpemain selama bermain.

Dengan batasan tersebut, fitur Voice Chat, Quick Chat, dan Text Chat dipahami sebagai medium yang memungkinkan pemain tidak sekadar menyampaikan strategi, tetapi juga membangun kenyamanan, kepercayaan, dan kebiasaan berkomunikasi. Quick Chat membantu pesan singkat dan cepat, Voice Chat membawa intonasi dan ekspresi, sedangkan Text Chat memberi ruang bagi pemain untuk menyusun pesan secara lebih terkontrol.

Observasi melalui wawancara awal dengan salah satu pemain aktif berinisial IS (22) menunjukkan bahwa pemilihan fitur komunikasi sangat dipengaruhi oleh situasi permainan, kedekatan dengan rekan satu tim, dan kondisi emosional pemain. Ketika bermain dengan tim yang sudah dikenal, Voice Chat lebih sering dipakai untuk koordinasi cepat sekaligus menjaga suasana tim. Sebaliknya, saat bermain solo, Quick Chat dan Text Chat lebih sering dipilih karena dianggap praktis dan lebih aman dari potensi konflik.

Temuan awal tersebut menunjukkan bahwa komunikasi di Mobile Legends tidak berhenti pada fungsi teknis permainan. Interaksi berulang melalui fitur komunikasi membuat pemain mulai mengenali gaya bicara, cara mengambil keputusan, kebiasaan memberi instruksi, hingga cara menenangkan atau menegur rekan satu tim. Pengalaman itu membuka kemungkinan terbentuknya hubungan interpersonal di ruang virtual.

Bagi sebagian pemain, pengalaman komunikasi yang terbentuk di dalam game juga terefleksi ke dunia nyata. Refleksi itu tidak dipahami sebagai perubahan otomatis pada semua pemain, melainkan sebagai kebiasaan komunikasi yang terbawa dalam

bentuk keberanian berbicara, kejelasan memberi instruksi, kemampuan membaca situasi, dan kemudahan membangun kedekatan dengan orang lain yang memiliki pengalaman bermain bersama.

Pada titik ini, teori *Computer Mediated Communication* relevan digunakan karena penelitian ini berangkat dari komunikasi yang dimediasi fitur digital. Teori ini dipakai untuk menjelaskan bagaimana *Voice Chat*, *Quick Chat*, dan *Text Chat* menyediakan saluran, kecepatan, umpan balik, serta isyarat sosial yang memungkinkan interaksi antarpemain berkembang dari koordinasi taktis menuju komunikasi yang lebih personal. Sementara itu, pembahasan tentang dunia nyata ditempatkan sebagai refleksi dari pengalaman komunikasi yang berulang di dalam game, bukan sebagai analisis terpisah dari komunikasi tatap muka.

Urgensi penelitian ini diletakkan karena perkembangan teknologi dan digitalisasi yang cukup signifikan telah memberikan perubahan pada manusia dalam berkomunikasi, termasuk di dalam dunia daring (*Online Games*) merupakan salah satunya. Salah satu *game* yang sangat populer adalah *Mobile Legends*. Kebutuhan untuk memahami dinamika komunikasi digital dalam tim *Game Online* dan bagaimana fitur-fitur bawaan *game* dapat berperan dalam tim *Game Online* dan bagaimana fitur bawaan *game* berperan membentuk pola interaksi antar pemain. ini menunjukkan kontribusi penting dari komunikasi berbasis CMC terhadap pembentukan *soft skill* dan dinamika kelompok dalam ruang *daring*. Menurut Saputra et al. (2025) interaksi dalam *game Mobile Legends* dapat memengaruhi perilaku sosial pemain, termasuk peningkatan keterampilan kepemimpinan dan pengambilan keputusan strategis.

Penelitian ini sejalan dengan M. Irsyadil Aulia (2023) dengan judul Interaksi dalam *Game Online* Valorant Melalui Fitur *Quick chat* dan *Voice chat* (Analisis Deskriptif *Trash – Talking* di Fitur Teks dan *Chat*). Penelitian tersebut membahas mengenai *trash talking* pada *game* Valorant menggunakan teori *Computed Mediation Communication* (CMC) sebagai landasan dalam penelitian. Perbedaan pada penelitian ini adalah *variable* yang diteliti dan juga perbedaan pada objek penelitian. Penelitian terdahulu membahas tentang *trash-talking* yang terjadi selama interaksi dalam *Game Online* Valorant.

Teori *Computer-Mediated Communication* (CMC) yang dikemukakan oleh Walther (2004) menjelaskan bahwa komunikasi yang berlangsung melalui media digital tidak serta-merta membuat hubungan antarindividu menjadi dangkal atau kurang bermakna. Dalam proses komunikasi berbasis CMC, terdapat beberapa komponen utama yang mendukung interaksi, yaitu komputer, jaringan internet, serta aplikasi yang berfungsi sebagai media komunikasi. Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa komunikasi yang terjalin tidak semata-mata terjadi karena adanya teknologi, melainkan bagaimana individu dapat berinteraksi satu sama lain dengan memanfaatkan komputer dan aplikasi komunikasi yang tersedia.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam memahami fenomena komunikasi interpersonal dalam *Game Online*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang komunikasi digital dan sosiolinguistik. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti mengenai: "Fitur *Voice chat* dan *Quick chat* Pemain *Game Mobile*

Legends Untuk Membantu Komunikasi Interpersonal Pemain di Kota Padang". Penelitian ini sangat penting dilakukan untuk memahami bagaimana peran *Game Online Mobile Legends* dalam membentuk kerja sama antar pemain.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah

1. Menganalisis pemanfaatan *Voice Chat*, *Quick Chat*, dan *Text Chat* dalam membentuk komunikasi interpersonal antarpemain selama permainan *Mobile Legends*.
2. Menganalisis bagaimana pengalaman komunikasi yang terbentuk melalui fitur tersebut terefleksi dalam interaksi pemain di dunia nyata.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya pada ranah komunikasi interpersonal yang berlangsung melalui media digital. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi

penelitian selanjutnya mengenai fitur komunikasi pada game online dan relevansinya terhadap pembentukan relasi antarpemain.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti dan pembaca mengenai bagaimana fitur komunikasi di dalam game dapat dimanfaatkan secara lebih bijak dan lebih efektif, baik untuk kebutuhan koordinasi maupun untuk membangun hubungan antarpemain.

