

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet.¹

Salah satu perkembangan internet yang belakangan marak digemari adalah permainan *online*. Sebuah permainan yang ada pada komputer dan *gadget* (permainan *online*) memang membuat semua orang penasaran. Selain itu juga, permainan *online* membuat semua orang ketagihan untuk memainkannya.

Dalam situs Kominfo Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo Septiana Tangkary menyatakan bahwa Indonesia termasuk pengguna internet yang cukup tinggi, sebagai pengguna internet terbanyak ke 8 di dunia. Menurut survey yang dilakukan oleh APJIII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) tentang jumlah pemakai internet, dan hasil survey menunjukkan bahwa pemakai internet di Indonesia terdapat 63 juta orang atau 24% dari jumlah penduduk Indonesia. Dari jumlah pemakai internet 10% atau 6 jutaan dari mereka adalah pemain permainan *online* aktif, pemain permainan *online* aktif adalah sebutan bagi mereka yang hampir setiap hari bermain permainan *online*. Ada 15 jutaan dari mereka adalah pemain permainan *online* pasif

¹Ayu Rini. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-line pada anak*. Jakarta: Pustaka Mina. Hlm.23

dikategorikan pasif karena mereka jarang memainkan permainan *online* namun mereka pernah mengakses permainan *online* melalui jejaring sosial.²

Salah satu permainan *online* yang sangat berpengaruh dikalangan pemain saat ini adalah permainan *Mobile Legends* atau disingkat ML, permainan ini berhasil menciptakan tren diseluruh dunia tak terkecuali Indonesia, terutama dikalangan pemain yang ada di Gorontalo. Salah satu faktor *Mobile Legends* menjadi populer dikarenakan jenis permainan ini bisa didapatkan secara gratis, serta perangkat yang digunakan adalah *gadget*, yang notabene lebih ringkas dan mampu dibawa kemanapun, dan kapanpun saat kita ingin memainkannya, tidak seperti permainan *online* yang berbasis komputer, *Mobile Legends* dirasa lebih ringkas untuk dimainkan dimana saja, selama terdapat koneksi internet. Selain itu, seseorang yang memiliki *gadget* akan mudah terpengaruh oleh permainan *online*. Dimana waktu yang seharusnya digunakan untuk bekerja atau pun istirahat, namun cenderung dimanfaatkannya untuk asyik bermain dalam permainan *Mobile Legends* di *gadget*.

Dengan adanya perkembangan permainan atau permainan dalam *gadget* ini hingga beberapa orang dapat menganggap dirinya jika tidak bermain permainan yang ada pada *gadget* tersebut dan permainannya tidak sama dengan orang-orang disekitarnya maka dirinya menjadi seorang yang ketinggalan zaman. Sedangkan pola perilaku pada masyarakat saat ini yang berbeda-beda dari kepercayaan, kebiasaan, serta lingkungan yang berbeda sebagian besar mempengaruhi perilaku-perilaku dari setiap individunya dengan demikian juga akan dapat merubah gaya hidupnya. Ketika seseorang melakukan

² Tammy Nur Komala Jabbar. 2014. *Hubungan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja*. Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

perilaku yang dia ulang-ulang setiap hari dan menjadikan sesuatu kebiasaan maka hal itu dapat menjadi gaya hidup bagi individu tersebut.³

Seperti halnya ketika seseorang bermain mengikuti cara bermain dari orang yang mempunyai tingkatan yang tinggi dalam permainan *Mobile Legends* agar dapat berkembang maka individu tersebut akan melakukan hal yang sama dengan yang dia ikuti. Ketika seseorang mengikuti pola perilaku dari orang lain agar dapat berkembang dalam bermain permainan, maka saat itu dia juga mengikuti gaya hidup dari orang yang diikuti, bahkan suatu kelompok juga dapat mempengaruhi seseorang agar mengikuti apa yang dilakukan orang-orang yang ada dalam kelompok.

Permainan ini memang sengaja diciptakan agar supaya antar pemain bisa membentuk sebuah perkumpulan atau komunitas yang disebut *squad*, individu-individu yang bergabung didalamnya akan bekerja sama dalam memainkan permainan tersebut. Permainan ini sangat membutuhkan kerja sama tim dalam memenangkan permainan di arena permainan. Selain itu individu yang tergabung didalam *squad* merupakan individu sosial yang senang berinteraksi dengan individu lain, komunitas sebagai kelompok sosial dari beberapa organisme, terbentuk karena adanya interaksi dan komunikasi yang baik satu sama lain, saling berbagi lingkungan tempat tinggal, biasanya memiliki keterikatan dan habitat yang sama.

Perasaan sosial dengan segera akan menganjurkan rasa solidaritas dan saling keterikatan kita dengan orang lain. Perjanjian yang dibuat antar anggota sebuah kelompok masyarakat untuk menjalin keterikatan hubungan.⁴ Salah satunya adalah CMT

³Syahrul Perdana Kusumawardani.2015. *Game Online Sebagai Pola Perilaku*. AntroUnairdotNet, Vol.IV/No.2.Hlm.162

⁴ Ken Plumer. 2013. *Sosiologi: The Basic*. Jakarta: Rajawali Pers. Hlm.39

Squad. CMT *squad* adalah pecinta permainan *online Mobile Legends* yang dibentuk sejak tanggal 18 oktober 2016, dianggotai 23 pemain dengan berbagai variasi umur, tempat tinggal, pekerjaan, dan studi. Setiap malamnya mereka berkumpul dan bermain permainan *Mobile Legends* di wifi corner yang ada di Limboto tepatnya di Kelurahan Hepuhulawa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo. Mereka memilih tempat ini karena tempat ini merupakan tempat dimana akses internetnya sangat cepat. Terlebih lagi para anggota CMT *squad* memiliki akun wifi ID masing-masing. Akun wifi ID ini berguna untuk mereka bisa *login* atau masuk di jaringan internet yang telah disediakan oleh wifi corner tersebut. Terlebih lagi wifi corner ini sudah menjadi warung kopi, Sehingga dalam bermain permainan *Mobile Legends* bagi mereka menjadi lebih nyaman dan asyik.⁵

Selain CMT *squad* tentu ada juga kelompok lainnya yang membentuk suatu komunitas tersebut. Dibentuk atas kesamaan hobi bermain permainan *Mobile Legends* dan tempat tinggal mereka yang sama. Selain memiliki kesamaan hobi, para pemain yang ada di CMT *squad* membentuk suatu *squad* karena ingin bermain bersama dan berinteraksi dengan pemain lainnya melalui *chatting* yang ada pada permainan *Mobile Legends*. Dalam *Mobile Legends* memungkinkan setiap pemain membentuk suatu koalisi yang diberi nama *squad*. *Squad* itu sendiri dapat melakukan *inviting* atau mengundang pemain untuk bergabung. Dan setiap pemain dapat menerima *invite*. Namun, pemain untuk bergabung dalam suatu *squad* tidak mesti mendapatkan undangan. Pemain bisa bergabung dengan mendaftarkan diri di *Squad*. Setelah itu menunggu *approved* dari *squad* yang dituju. Dalam permainan ini menyediakan ruang sendiri dalam melakukan obrolan antar *squad* yang disebut dengan *squad chat*. *Squad chat* memungkinkan setiap

⁵ Wawancara dengan anggota CMT *squad*. Tgl 22 juli 2017

anggota *squad* melakukan obrolan. Dalam obrolan inilah anggota *squad* melakukan interaksi dengan *squad* yang lainnya.

Mobile Legends ada fitur dimana para pemain dapat bermain secara *random* (acak). Begitu pula dengan pemain yang ada di CMT *squad*, mereka bisa join satu sama lain melalui *squad chat*. Karena dengan bergabung dan bermain bersama dengan *squad* yang levelnya lebih tinggi juga sangat menguntungkan bagi salah satu anggota yang bergabung dengan *squad* tersebut. Tidak menutup kemungkinan *squad* tersebut akan memenangkan pertempuran dalam permainan dan meningkatkan level mereka masing-masing. Anggota yang levelnya masih dibawah akan cepat naik ke divisi yang lebih tinggi lagi dalam permainan *Mobile Legends*.

Terlebih lagi permainan *Mobile Legends* termasuk permainan strategi, permainan ini mempertemukan dua tim atau membutuhkan kerja sama tim yang pas dan baik. Dengan masing-masing tim tiga sampai lima pemain di sebuah arena permainan. Durasi pemainnya pun cukup lama, bisa sampai setengah jam bila pertandingan berlangsung dengan sengit. Karenanya, tak ayal permainan ini membuat si pemainnya terkadang lupa akan waktu dan merasa kecanduan ingin bermain lagi dan lagi.

Kerja sama tim timbul karena adanya orientasi individu terhadap kelompoknya dan dapat digerakan untuk mencapai tujuan bersama, serta terdapat kesadaran bahwa setiap kerjasama memiliki manfaat terhadap setiap anggota kelompok.⁶ Sudah seharusnya setiap anggota untuk bekerja sama, karena mereka sadar tidak bisa bermain *Mobile Legends* tanpa bantuan dari pemain lain.

⁶ Ika Widyaningsi.2010. *Interaksi Sosial Himpunan Mahasiswa Lampung di Yogyakarta*. Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.

Selain kesadaran dan motivasi dari dalam diri setiap anggota untuk bekerjasama dan menciptakan kekompakan dalam kelompok, mereka sadar bahwa membangun sebuah *Squad* dan menjaga agar tetap kompak tidak bisa dilakukan seorang diri, maka mereka akan bekerja sama dengan setiap anggota sesuai dengan tugas dan level permainan setiap pemain, selain itu terdapat keinginan untuk meningkatkan level dari pemain, salah satunya dengan mendapatkan BP (Battle Point) untuk membeli *hero* dan meningkatkan level dari pemain tersebut. Semakin tinggi level yang diperoleh kemungkinan menang akan semakin tinggi, sehingga pemain berlomba-lomba meningkatkan level mereka agar naik ke divisi yang lebih tinggi. Salah satunya dengan aktif dalam kegiatan *rank*. Karena dengan aktif dalam kegiatan *rank* maka makin banyak bintang yang didapatkan dan *squad* tersebut akan terlihat hebat dalam bermain *Mobile Legends*.

Bahkan para pemain yang ada di dalam *squad-squad* ini rela bermain permainan dari malam hari hingga menjelang pagi hari untuk *rank* demi mendapatkan level dan divisi yang lebih tinggi. Apalagi sekarang ini banyak yang memperlombakan permainan *Mobile Legends* ini antar pemain yang ada di provinsi Gorontalo. Tentu perlu adanya kerja sama tim di dalam memenangkan pertempuran guna mencapai tujuan bersama demi memperkenalkan kehebatan dan kekompakan *squad* mereka kepada *squad* lainnya dalam memenangkan pertempuran dalam arena permainan.

1.2 Identifikasi masalah

Esensi teori interaksionisme adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Herbert Blumer, salah seorang penganut pikiran Mead, berusaha menjabarkan pemikiran Mead mengenai interksionisme simbolik. Menurut Blumer pokok pikiran interksionisme simbolik ada

tiga. Yang pertama ialah bahwa manusia bertindak (*act*) terhadap sesuatu (*thing*) atas dasar makna (*meaning*) yang dipunyai sesuatu tersebut baginya.⁷

Tindakan sosial (melibatkan aktor tunggal) dan interaksi sosial (melibatkan dua atau lebih yang melakukan timbal balik). Artinya, ketika individu melakukan sebuah tindakan, maka tindakan tersebut akan memunculkan dampak terhadap sebuah fenomena dan orang lain. Simbol atau tanda yang diberikan oleh manusia dalam melakukan interaksi mempunyai makna tertentu, sehingga dapat menimbulkan komunikasi, simbol juga memungkinkan interksionisme simbolik, artinya orang dapat saling berinteraksi tidak hanya melalui isyarat tetapi juga melalui simbol.

Partisipasi dan interaksi yang ada pada *squad-squad* tersebut dengan bentuk-bentuk kekompakan, disimbolkan dengan tindakan yang ada di dalam *squad* berupa tindakan seperti adanya kerjasama antar anggota guna memenangkan setiap *squad rank* dan mendapatkan hadiah-hadiah dalam permainan, dimana kerja sama tersebut merupakan simbolisasi dari kekompakan pemain dalam *squad* mereka masing-masing.

Sosialisasi informal merupakan bentuk sosialisasi yang mengarah kepada sikap kekeluargaan. Pada sosialisasi ini, individu saling berinteraksi dalam pergaulan-pergaulan yang sifatnya mempererat kekeluargaan. Seperti sesama anggota kelompok dalam suatu komunitas seperti *squad* dalam permainan *Mobile Legends*.

Dari sosialisasi tersebut inilah yang menimbulkan suatu kerjasama dan kekompakan yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan dan cita-cita yang diharapkan bersama salah satunya adalah meningkatkan level dari *squad*, karena semakin tinggi level dari *squad*, maka otomatis hadiah bonus yang didapatkan saat memenangkan *squad rank*

⁷ Sunarto, Kamanto.2000.*Pengantar Sosiologi (Edisi Kedua)*. Jakarta:Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.

akan semakin banyak, dengan mendapatkan hadiah yang lebih banyak maka pemain mampu meningkatkan level mereka masing-masing dengan lebih cepat. Kelompok sosial seperti sebuah *squad* adalah sebuah kelompok *virtual* yang dibentuk untuk menampung para pemain permainan *Mobile Legends* agar dapat membuat persekutuan yang memiliki tujuan tertentu.

Kekompakan yang nampak di dalam *squad-squad* tersebut muncul akibat dari orientasi tindakan yang bertujuan untuk mencapai tujuan bersama, yaitu memenangkan setiap *squad rank*, mendapatkan point dan meningkatkan level untuk naik ke divisi yang lebih tinggi dari sebuah *squad* tersebut. Jadi pada dasarnya kekompakan yang muncul pada *squad* didasarkan atas dasar sifat saling menguntungkan antar anggota. Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas tersebut, maka judul dari penelitian yaitu “Kekompakan Antar Anggota Dalam *Squad* Permainan *Mobile Legends*” (Studi Kasus Komunitas CMT *Mobile Legends* di Gorontalo).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana usaha para pemain dalam membentuk kekompakan dan kerja sama antar anggota *squad* dalam bermain permainan *online Mobile Legends*?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Untuk mengetahui apa saja usaha para pemain dalam membentuk kekompakan antar anggota *squad* dalam bermain *Mobile Legends*.

1.4.2 Untuk mengetahui apa saja usaha para pemain dalam membentuk kerja sama antar anggota *squad* dalam bermain *Mobile Legends*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat member manfaat untuk:

1. Dapat memberi sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam ilmu sosiologi.
2. Menambah referensi dan bahan masukan bagi peneliti-peneliti selanjutnya, terutama dalam memahami teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead.

1.5.2 Manfaat Praktis

Sementara disisi praktis, peneliti juga berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk:

1. Sebagai masukan atau pedoman bagi pemain setempat.
2. Memberikan sumbangan pemikiran dan kajian tentang pentingnya kekompakan dan kerjasama dalam kelompok
3. Memberikan sumbangan pemikiran bagi masyarakat khususnya informasi ilmiah mengenai kekompakan dan kerjasama dalam kelompok.