

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) merupakan salah satu permainan daring (*online*) yang paling diminati di Indonesia, terutama di kalangan generasi muda. *Game* ini dirilis oleh Shanghai Moonton Technology pada tahun 2016 dan sejak itu mengalami pertumbuhan pesat, baik dari segi jumlah pemain maupun dari segi komunitas yang terbentuk di sekitarnya. MLBB menawarkan pengalaman bermain yang menarik melalui mekanisme pertarungan lima lawan lima (5v5) secara *real-time*, di mana setiap pemain harus bekerja sama dengan anggota timnya untuk mencapai kemenangan. Keunggulan utama MLBB terletak pada *gameplay*-nya yang mudah dipahami, keragaman *hero*, serta kemampuan bermain pada perangkat dengan spesifikasi standar, sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, termasuk mereka yang memiliki perangkat dengan spesifikasi terbatas.

Popularitas MLBB tidak hanya ditentukan oleh aspek teknis dan *gameplay*, tetapi juga oleh dinamika sosial yang terjadi di dalamnya. Para pemain tidak hanya bermain untuk hiburan semata, tetapi juga menjadikan MLBB sebagai ruang interaksi sosial, tempat berbagi strategi, dan bahkan sebagai ajang kompetisi. “Mobile Legends menjadi salah satu game yang cepat populer karena menawarkan pengalaman kompetitif yang adil, mekanisme yang seimbang, serta pilihan *hero* yang dapat dimainkan oleh berbagai kalangan” (Novianty, 2024). Pernyataan ini menunjukkan bahwa MLBB telah berkembang menjadi lebih dari sekadar permainan, melainkan ruang kompetitif yang menarik bagi masyarakat luas, baik dari segi hiburan maupun kompetisi.

Keberhasilan MLBB juga tercermin dari banyaknya turnamen yang diadakan di berbagai tingkatan, mulai dari lokal hingga internasional. Turnamen-turnamen tersebut tidak hanya menjadi ajang adu strategi dan keterampilan, tetapi juga menjadi sarana untuk mempererat tali persaudaraan antar pemain, baik dari dalam maupun luar daerah. Di Kabupaten Nganjuk, MLBB menjadi salah satu permainan yang sangat digemari oleh generasi muda. Komunitas lokal secara rutin menyelenggarakan turnamen untuk mempertemukan para pemain dan mengasah kemampuan mereka. Salah satu contoh nyata adalah turnamen Battle Arena Season

5, yang dipublikasikan melalui akun Instagram Nganjuk Gamers ID (2023). Dalam unggahan tersebut dijelaskan bahwa “turnamen Battle Arena Season 5 berhasil digelar dan mendapatkan antusiasme tinggi dari para pemain Mobile Legends di Nganjuk Town Hall”. Turnamen-turnamen seperti ini menjadi bukti bahwa permainan daring telah bertransformasi menjadi kegiatan sosial yang mampu menyatukan komunitas dalam satu ruang digital dan kompetitif.

Di samping aspek kompetitif, keberadaan game online juga memperluas ruang interaksi sosial. (Kumparan, 2023) menjelaskan bahwa “game online adalah permainan yang dijalankan melalui jaringan internet dan memberikan pengalaman interaktif yang memadukan hiburan, kompetisi, dan komunikasi antar pemain.” Pernyataan ini menunjukkan bahwa dunia game daring telah menjadi bagian dari fenomena sosial yang lebih besar, di mana komunikasi dan interaksi digital menjadi pusat pengalaman bermain. Masyarakat kini menggunakan game tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial untuk berinteraksi dan berkomunikasi, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang-orang dari berbagai latar belakang.

Tingginya aktivitas komunitas juga turut menjadi faktor penting yang mendukung perkembangan MLBB. Di berbagai platform seperti Facebook, Discord, Instagram, hingga YouTube, pemain saling berbagi strategi, berdiskusi mengenai hero baru, dan mempelajari pembaruan meta. “Pemain Mobile Legends dapat bergabung dengan komunitas di Facebook atau Discord untuk berdiskusi tentang game, mencari teman baru, dan mengikuti berita terbaru mengenai perkembangan permainan” (Pribadi, 2023). Ia juga menambahkan bahwa “berbagai turnamen yang diadakan secara berkala memberikan kesempatan bagi pemain untuk bersaing dan memenangkan hadiah besar.” Hal ini menegaskan bahwa komunitas MLBB merupakan ekosistem digital yang sangat aktif dan melampaui fungsi game sebagai hiburan semata.

Dalam ranah kompetitif lokal, tim WANI TAMPIL menjadi salah satu tim yang aktif dan konsisten mengikuti berbagai kompetisi. Tim ini beberapa kali berhasil meraih posisi tiga besar di turnamen-turnamen daerah, yang menunjukkan adanya kemampuan koordinasi dan komunikasi yang kuat di antara anggotanya. Dalam MLBB, setiap pemain memiliki peran khusus seperti *tank*, *jungler*, *Roamer*,

goldlaner, atau *midlaner* yang semuanya membutuhkan koordinasi dan pemahaman bersama. Keberhasilan tim WANI TAMPIL dalam beberapa turnamen menunjukkan bahwa komunikasi internal menjadi faktor utama yang menentukan ritme permainan, pembagian tugas, dan strategi yang dijalankan dalam pertandingan.

Untuk memahami proses komunikasi tersebut, penelitian ini menggunakan Teori Aksi Komunikatif Jürgen Habermas sebagai landasan analisis. Habermas menjelaskan bahwa komunikasi ideal bertujuan mencapai kesepahaman melalui proses dialog yang jujur, rasional, dan saling dapat dimengerti. (Littlejohn & Foss, 2011) menyatakan bahwa “komunikasi kelompok mencakup proses penyampaian informasi, pembentukan koordinasi, serta pencapaian tujuan bersama melalui interaksi yang efektif antar anggota.” Dalam konteks permainan MLBB, teori ini sangat relevan mengingat setiap anggota tim harus mampu memberikan informasi tepat waktu, menerima instruksi secara jelas, serta membangun kesadaran situasional bersama selama pertandingan berlangsung. “Komunikasi, koordinasi, dan kerja sama dalam game Mobile Legends sangat memengaruhi kinerja tim dan keberhasilan dalam pertandingan” (Wicaksana & Nasvian, 2022).

Berdasarkan fenomena tersebut, terlihat bahwa MLBB tidak hanya menjadi sebuah permainan, tetapi juga ruang interaksi sosial yang menuntut adanya strategi komunikasi yang baik. Dengan adanya komunitas aktif, turnamen lokal di Nganjuk, serta kehadiran tim WANI TAMPIL yang memiliki performa konsisten, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana strategi komunikasi kelompok diterapkan oleh tim tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul: “Strategi Komunikasi Kelompok dalam Game Mobile Legends: Studi Kasus pada Tim WANI TAMPIL di Kota Nganjuk.”

Tim WANI TAMPIL telah menunjukkan prestasi yang cukup membanggakan dengan beberapa kali meraih posisi tiga besar dalam turnamen Mobile Legends. Prestasi ini mencerminkan kemampuan tim dalam membangun kerja sama dan komunikasi yang efektif selama pertandingan. Dengan capaian tersebut, WANI TAMPIL dikenal sebagai salah satu tim yang kompetitif di kalangan komunitas Mobile Legends daerah. Berikut adalah prestasi-prestasi yang didapatkan oleh tim WANI TAMPIL:



Gambar 1. 1 Prestasi Tim WANI TAMPIL Juara 2 yang diselenggarakan oleh RSUD Kilisuci di Kabupaten Kediri
(Sumber: Dokumentasi Narasumber, 2024)

Pada tanggal 22 Juni 2024, Tim WANI TAMPIL kembali menunjukkan eksistensinya dalam dunia kompetitif Mobile Legends dengan mengikuti sebuah turnamen yang diselenggarakan oleh RSUD Kilisuci di Kabupaten Kediri. Turnamen tersebut memperebutkan hadiah berupa Diamond dan uang tunai, serta diikuti oleh sejumlah tim dari berbagai daerah, yang menjadikan persaingan berlangsung dengan cukup ketat dan kompetitif. Keikutsertaan Tim WANI TAMPIL dalam ajang ini menjadi bagian dari upaya mereka untuk terus mengasah kemampuan serta menerapkan strategi dan pola komunikasi yang telah dibangun selama proses latihan. Dengan semangat juang yang tinggi, kekompakan tim yang terjaga, serta latihan yang dilakukan secara intensif sebelum turnamen berlangsung, Tim Wani Tampil mampu bersaing dengan baik hingga akhirnya berhasil meraih posisi sebagai juara kedua. Capaian ini tidak hanya mencerminkan kemampuan teknis dan taktis yang dimiliki oleh masing-masing anggota tim, tetapi juga menjadi bukti bahwa komunikasi kelompok yang efektif berperan besar dalam mendukung performa tim dalam lingkungan kompetisi yang dinamis seperti *game* Mobile Legends.



Gambar 1. 2 Prestasi Tim WANI TAMPIL Juara 1 yang diselenggarakan oleh Universitas Kediri

(Sumber: Dokumentasi Narasumber, 2024)

Pada bulan Juli 2024, Tim WANI TAMPIL turut serta dalam sebuah turnamen kompetitif *game* Mobile Legends yang diselenggarakan oleh Universitas Kediri, bertempat di Kabupaten Kediri. Turnamen tersebut menawarkan hadiah berupa diamond serta uang tunai, yang menarik partisipasi berbagai tim dari wilayah sekitar. Keikutsertaan Tim WANI TAMPIL dalam ajang ini bukan hanya sebagai bentuk partisipasi semata, melainkan juga sebagai sarana untuk mengukur hasil dari proses latihan intensif yang telah mereka jalani secara konsisten. Melalui kerja sama tim yang solid, strategi komunikasi yang efektif selama pertandingan, serta semangat juang yang tinggi, Tim WANI TAMPIL berhasil menunjukkan performa terbaiknya. Hasilnya, tim ini berhasil meraih gelar juara pertama, yang menjadi bukti konkret atas dedikasi dan kekompakan antaranggota dalam menjalankan strategi permainan yang telah dirancang sebelumnya. Pencapaian ini sekaligus memperkuat eksistensi Tim WANI TAMPIL dalam komunitas esports lokal dan menjadi motivasi bagi tim untuk terus berkembang di kompetisi selanjutnya.



*Gambar 1. 3 Prestasi Tim WANI TAMPIL Juara 2 yang diselenggarakan oleh warung kopi Yunge, Kabupaten Nganjuk
(Sumber: Dokumentasi Narasumber, 2024)*

Pada tanggal 10 hingga 11 Agustus 2024, Tim WANI TAMPIL mengikuti turnamen Mobile Legends yang diselenggarakan di sebuah warung kopi bernama Kopi Yunge, yang berlokasi di Kabupaten Nganjuk. Turnamen tersebut menawarkan hadiah berupa diamond serta uang tunai, yang menarik minat berbagai tim dari wilayah sekitar untuk turut berpartisipasi. Keikutsertaan Tim WANI TAMPIL dalam ajang tersebut merupakan bagian dari komitmen tim untuk terus mengembangkan kemampuan individu maupun kolektif melalui kompetisi secara langsung. Selama proses pertandingan, Tim WANI TAMPIL menunjukkan kegigihan serta kedisiplinan yang lahir dari proses latihan yang dilakukan secara konsisten dan intensif. Meski menghadapi lawan-lawan yang tangguh, tim ini mampu tampil solid berkat penerapan strategi permainan yang matang serta komunikasi yang efektif antarpemain. Hasil dari kerja keras tersebut membawa Tim WANI TAMPIL meraih posisi juara kedua dalam turnamen ini. Capaian tersebut menjadi bukti nyata bahwa proses latihan yang terstruktur, kerja sama tim yang kuat, serta semangat kompetitif yang tinggi dapat membawa hasil yang membanggakan. Pengalaman ini juga menjadi pembelajaran berharga bagi tim untuk meningkatkan performa di turnamen-turnamen berikutnya.



*Gambar 1. 4 Prestasi Tim WANI TAMPIL Juara 3 yang diselenggarakan oleh Alfamart Branch Madiun bekerja sama dengan UniPin
(Sumber: Dokumentasi Narasumber, 2024)*

Pada bulan September 2024, Tim WANI TAMPIL kembali menunjukkan konsistensinya dalam mengikuti berbagai ajang kompetisi Mobile Legends dengan berpartisipasi dalam turnamen yang diselenggarakan oleh Alfamart Branch Madiun bekerja sama dengan UniPin. Turnamen tersebut berlangsung di wilayah Kabupaten Nganjuk dan menawarkan hadiah berupa diamond serta uang tunai. Kegiatan ini bukan hanya berfungsi sebagai ajang persaingan, tetapi juga menjadi ruang bagi para peserta untuk berpartisipasi dan berinteraksi, khususnya Tim WANI TAMPIL, untuk mengasah kemampuan, menguji strategi, serta memperkuat koordinasi antarpemain dalam suasana kompetitif yang nyata. Melalui proses latihan yang dilakukan secara rutin dan intensif, Tim WANI TAMPIL mampu menunjukkan performa yang solid dan penuh semangat juang sepanjang turnamen berlangsung. Meskipun dihadapkan pada tantangan dari tim-tim lawan yang memiliki kekuatan dan strategi yang beragam, Tim WANI TAMPIL tetap tampil dengan percaya diri dan menjunjung tinggi semangat sportivitas. Hasil dari kerja keras dan kekompakan tersebut membawa tim ini berhasil meraih posisi juara ketiga. Prestasi ini merupakan cerminan dari dedikasi dan usaha yang telah dilakukan oleh seluruh anggota tim, serta menjadi motivasi untuk terus meningkatkan kualitas permainan dan komunikasi tim di masa yang akan datang.



*Gambar 1. 5 Prestasi Tim WANI TAMPIL Juara 1 yang diselenggarakan di salah satu warung kopi yang cukup ramai dan populer di Kabupaten Nganjuk
(Sumber: Dokumentasi Narasumber, 2024)*

Pada tanggal 16 Desember 2024, Tim Wani Tampil mengikuti sebuah turnamen Mobile Legends yang diselenggarakan di salah satu warung kopi yang cukup ramai dan populer di Kabupaten Nganjuk. Turnamen tersebut memperebutkan hadiah berupa Diamond serta uang tunai, sehingga menarik perhatian banyak tim dan komunitas *gamer* lokal untuk turut berpartisipasi. Keikutsertaan Tim Wani Tampil dalam turnamen ini bukan semata-mata untuk hiburan, melainkan juga sebagai bentuk uji kemampuan serta penerapan strategi komunikasi yang selama ini mereka bangun dalam sesi latihan. Didukung oleh kerja sama tim yang kompak dan interaksi komunikasi yang jelas, serta hasil latihan yang dilakukan secara intensif dalam beberapa minggu sebelumnya, Tim Wani Tampil berhasil menunjukkan performa terbaik mereka sepanjang pertandingan. Berkat kegigihan dan konsistensi dalam menjaga kekompakan, Tim Wani Tampil akhirnya berhasil meraih Juara 1 dalam turnamen tersebut. Prestasi ini menjadi bukti nyata bahwa pola komunikasi yang dibangun secara terstruktur dan terarah dapat berkontribusi signifikan terhadap performa dan hasil akhir dalam kompetisi *game* berbasis tim seperti Mobile Legends.



*Gambar 1. 6 Prestasi Tim WANI TAMPIL Juara 1 yang diselenggarakan oleh komunitas gamers Alliance Nganjuk
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025)*

Pada bulan Januari 2025, Tim WANI TAMPIL kembali menunjukkan eksistensinya dalam ranah kompetitif Mobile Legends dengan mengikuti turnamen yang diselenggarakan oleh komunitas *gamers Alliance Nganjuk*. Turnamen ini berlangsung di wilayah Kabupaten Nganjuk dan menyediakan hadiah menarik berupa diamond serta uang tunai, yang menjadi daya tarik bagi berbagai tim dari dalam maupun luar daerah. Partisipasi Tim WANI TAMPIL dalam turnamen ini merupakan wujud dari komitmen mereka dalam mengembangkan kemampuan serta mempertajam strategi permainan yang telah dibentuk melalui proses latihan yang terstruktur dan berkelanjutan. Selama pelaksanaan turnamen, Tim WANI TAMPIL menunjukkan performa yang luar biasa, dengan menampilkan kekompakan tim, komunikasi yang efektif, serta kemampuan adaptasi terhadap dinamika permainan yang berlangsung. Berkat kegigihan dan kerja keras seluruh anggota tim, serta pengalaman yang telah mereka kumpulkan dari berbagai kompetisi sebelumnya, Tim WANI TAMPIL berhasil meraih posisi juara pertama dalam turnamen tersebut. Capaian ini tidak hanya menjadi bukti atas kemampuan teknis dan strategi yang dimiliki tim, tetapi juga menunjukkan bahwa kolaborasi yang baik antaranggota tim mampu menghasilkan prestasi yang membanggakan. Keberhasilan ini semakin memperkuat posisi Tim WANI TAMPIL sebagai salah satu tim *e-sports* lokal yang potensial dan berdaya saing tinggi di Kabupaten Nganjuk.



Gambar 1. 7 Prestasi Tim WANI TAMPIL Juara 1 yang diselenggarakan oleh komunitas gamers Kediri Raya
(Sumber: Dokumentasi Narasumber, 2025)

Pada tanggal 19 April 2025, Tim WANI TAMPIL kembali menunjukkan performa terbaiknya dengan mengikuti turnamen Mobile Legends yang diselenggarakan oleh komunitas *gamers* Kediri Raya. Turnamen ini diselenggarakan di sebuah warung kopi yang berada di area Pare, Kabupaten Kediri, dan menawarkan hadiah berupa diamond serta uang tunai yang menarik minat banyak tim untuk berpartisipasi. Keikutsertaan Tim WANI TAMPIL dalam turnamen ini merupakan bagian dari komitmen mereka untuk terus berkembang di dunia *e-sports* lokal, sekaligus menjadi ajang pembuktian atas hasil latihan yang telah dilakukan secara intensif. Selama pertandingan berlangsung, Tim WANI TAMPIL menunjukkan kekompakan, konsistensi strategi, serta komunikasi yang efektif antaranggota, yang menjadi kunci utama dalam meraih kemenangan. Dengan semangat juang yang tinggi dan koordinasi permainan yang matang, tim ini berhasil mengatasi berbagai tantangan dan lawan-lawan tangguh, hingga akhirnya meraih posisi juara pertama. Pencapaian tersebut menunjukkan secara jelas komitmen serta usaha para anggota tim dalam membentuk performa yang kuat dan kompetitif. Keberhasilan ini juga menegaskan posisi Tim WANI TAMPIL sebagai salah satu tim Mobile Legends potensial di wilayah Kediri dan sekitarnya, serta memperkuat reputasi mereka di komunitas esports regional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dan untuk memfokuskan pembahasan pada penelitian yang akan penulis laksanakan, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

Bagaimana bentuk strategi komunikasi kelompok yang terjadi pada tim WANI TAMPIL di Kota Nganjuk, sehingga sering mendapatkan juara di turnamen *game* Mobile Legends?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dan untuk memfokuskan pembahasan pada penelitian yang akan penulis laksanakan, maka tujuan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai strategi komunikasi kelompok yang digunakan oleh tim WANI TAMPIL saat bermain Mobile Legends. Penelitian ini berusaha mengungkap bagaimana tim ini berkoordinasi dan bekerja sama secara efektif dalam tim untuk mencapai kemenangan dalam permainan, serta faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi mereka.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang komunikasi kelompok dan interaksi dalam dunia digital. Studi ini memperkaya wacana tentang strategi komunikasi dalam konteks permainan *online*, sebuah area yang masih relatif baru dalam kajian ilmu sosial. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi rujukan untuk pengembangan teori mengenai komunikasi kelompok di dunia virtual, membantu memperluas pemahaman tentang dinamika interaksi sosial melalui media *game*. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penelitian lebih lanjut yang mengeksplorasi hubungan antara komunikasi, media baru, dan kolaborasi dalam permainan *online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, terutama bagi pelajar yang terlibat dalam permainan Mobile Legends. Hasil penelitian ini dapat membantu pelajar memahami pentingnya strategi komunikasi yang efektif dalam bekerja sama secara tim, tidak hanya dalam permainan tetapi juga dalam konteks kehidupan nyata. Bagi guru dan orang tua, penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana pola komunikasi dalam *game online* dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan kerjasama dan interaksi sosial pelajar. Selain itu, bagi komunitas pemain Mobile Legends dan komunitas *game* lainnya, penelitian ini dapat menjadi panduan untuk meningkatkan kualitas komunikasi dalam tim, yang pada akhirnya dapat meningkatkan peluang kemenangan dan memperkuat rasa kebersamaan dalam bermain.