

# **BAB I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar belakang**

Komponen kunci dari kontak manusia adalah komunikasi. Sulit untuk menciptakan pemahaman yang baik antara individu atau kelompok tanpa komunikasi yang efisien. Di dalam berbagai konteks kehidupan, seperti dalam pekerjaan, keluarga, pendidikan, atau sosial, komunikasi yang baik menjadi kunci kesuksesan dan hubungan yang harmonis. Berdasarkan pemahaman tentang pentingnya komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan, menjadi penting untuk terus mengembangkan keterampilan komunikasi secara terus-menerus. Dengan pemahaman dan ketrampilan yang baik dalam komunikasi, dapat membangun hubungan yang kuat, mencapai tujuan, dan berkontribusi secara positif dalam lingkungan (Mukarom, 2020:22).

Komunikasi kelompok kecil adalah bentuk komunikasi yang terjadi antara sejumlah kecil individu, biasanya antara 3 hingga 12 orang. Kelompok kecil ini dapat terbentuk dalam berbagai konteks, seperti dalam lingkungan kerja, keluarga, teman-teman, atau organisasi sosial. Dalam komunikasi kelompok kecil, penting untuk memahami peran dan norma-norma kelompok, mendengarkan dengan baik, mengungkapkan pendapat dengan jelas, dan mengelola konflik dengan bijaksana. Dengan memahami latar belakang dan pentingnya komunikasi dalam kelompok kecil, kita dapat membentuk ikatan yang lebih kuat, mencapai tujuan bersama, dan

memaksimalkan potensi anggota kelompok. Selain itu, kemajuan teknologi juga telah mengubah cara komunikasi kita (Made, 2022:36-42 ).

Komunikasi *virtual* adalah bentuk komunikasi yang terjadi melalui media elektronik, seperti telepon, email, pesan teks, atau platform online seperti video *conference* atau *chat*. Latar belakang komunikasi virtual berasal Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat. Namun, dalam komunikasi virtual, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti kurangnya kontak fisik, risiko teknis, dan kesulitan dalam membaca bahasa non-verbal. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan keterampilan komunikasi *virtual* yang baik, seperti mendengarkan secara aktif, menulis dengan jelas, mengelola waktu dengan bijaksana, dan memanfaatkan fitur-fitur teknologi yang tersedia untuk memperkaya komunikasi. dalam komunikasi *virtual* juga terdapat komunikasi interpersonal (Paramita, 2019: 50-62).

Semacam komunikasi yang dikenal sebagai komunikasi interpersonal terjadi ketika dua individu atau lebih terlibat satu sama lain dan memberikan umpan balik satu sama lain. Perkembangan dan perubahan kedua belah pihak bergantung pada kontak antarpribadi. Bermain game online Mobile Legends merupakan salah satu contoh komunikasi interpersonal yang sering terjadi. Melalui interaksi percakapan, saling menginspirasi, memberi semangat, dan menyemangati, serta mempengaruhi pandangan, perasaan, dan sikap seseorang sesuai dengan mata pelajaran yang dipelajarinya bersama.. (Rahmi, 2021:10).

*Di perangkat Android dan iOS, Anda dapat ikut serta dalam Mobile Legends, sebuah game arena pertarungan online multipemain. 10 pemain dibagi menjadi dua tim bersaing di setiap permainan game ini. Game lain yang dibuat dan diterbitkan oleh perusahaan asal Tiongkok, Moonton, bernama Mobile Legends. Sejak tahun 2016, Mobile Legends mampu menarik minat para gamer Tanah Air, termasuk para mahasiswa khususnya jurusan Ilmu Komunikasi Unwira semester 9. (Hutagaol, 2018:42-50).*

Masalah yang sering dialami oleh para gemers mobile legend adalah miss komunikasi hal ini berdasarkan wawancara awal terhadap seorang *gemers mobile Legend* semester 9 prodi Ilmu Komunikasi Unwira Kupang. dimana hal ini terjadi akibat kurang pemahaman antara para *gemers* dari segi *gamplay*, *chemistry*, dan istilah yang digunakan dalam berkomunikasi. Hal tersebut yang membuat penulis tertarik untuk melihat bagaimana bagaimana komunikasi interpersonal pada gemers mobile legend.

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi game berkembang dari yang hanya bisa dimainkan di konsol seperti komputer dan playstation kini sudah dapat juga dimainkan di hanpone android atau yang sering dikenal sebagai game online yang sala satunya game *mobile legends*. Game *mobile legends* sendiri digemari di kalangan mahasiswa Unwira Kupang tak terkecuali mahasiwa program studi ilmu komunikasi semester 9. hal ini dilihat dari obserfasi awal yang penulis lakukan, kebanyakan mahasiswa yang sedang menunggu jadwal konsultasi dengan dosen pembimbing sering mengisisnya dengan bermain Game *Mobile Legends*. Ditambah lagi

Universitas Widya Mandira Kupang sudah dua kali mengadakan Esport Unwira yang di sana terdapat game mobile legend yang diperlombakan (unwira.ac.id).

Komunikasi juga dapat terlihat pada game mobile legend pada saat permainannya dimulai contohnya dari komunikasi menentukan hero yang di pilih dan komunikasi dalam menentukan setrategi permainan. Hal ini menarik perhatian penulis untuk melihat bagaimana Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Firo Pada *Gamers Mobile Legends*. Menurut penulis, inti teori orientasi hubungan Salah satu teori komunikasi interpersonal yang dapat menjawab fenomena, kendali, dan keterikatan tersebut di atas adalah teori interpersonal yang menegaskan bahwa ada tiga kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi. Manusia, baik dewasa maupun anak-anak, sudah seharusnya memenuhi ketiga kebutuhan mendasar tersebut sebagaimana mestinya. Perlunya partisipasi (inklusi) dalam komunikasi para pemain Mobile Legend di dalam game mobile. Kebutuhan akan kontrol terfokus pada pengambilan pilihan di game Mobile Legends, sedangkan kebutuhan akan cinta difokuskan pada bagaimana sikap pemain saat mengungkapkan kasih sayang di game Mobile Legends. Hal inilah yang menjadi motivasi penulis melakukan penelitian bersama menggunakan judul tersebut.

**Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Firo Pada *Gamers Mobile Legends*  
(Studi Kasus Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Unwira Semester 9)**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Bagaimana Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Firo Pada Gamer Mobile Legends? berdasarkan informasi latar belakang yang telah diberikan.

## **1.3 Tujuan penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengkarakterisasi perubahan pola komunikasi interpersonal antar pemain Mobile Legends sesuai dengan teori Firo, berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan di atas. Topik yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Bagaimana Komunikasi Interpersonal Bekerja Menurut Teori Firo Pada Gamer Mobile Legends, berdasarkan latar belakang informasi yang telah diberikan.

## **1.4 Keuntungan Penelitian**

Hasil penelitian ini antara lain dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis

### **1. Keuntungan Teoritis**

Penelitian ini bertujuan untuk menambah pemahaman penulis mengenai komunikasi interpersonal antar gamer mobile legends. sebagai landasan dan pertumbuhan program studi ilmu komunikasi.

### **2. Keuntungan Bermanfaat**

- a) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengarahkan penelitian selanjutnya mengenai gaya komunikasi interpersonal pemain Mobile Legends berdasarkan teori Firo.
- b) Bagi para akademisi, penelitian ini dapat lebih memahami pola komunikasi interpersonal berbasis Teori Firo pada gamer Mobile Legends.

## **1.5 Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis**

### **1.5.1 Kerangka Pemikiran**

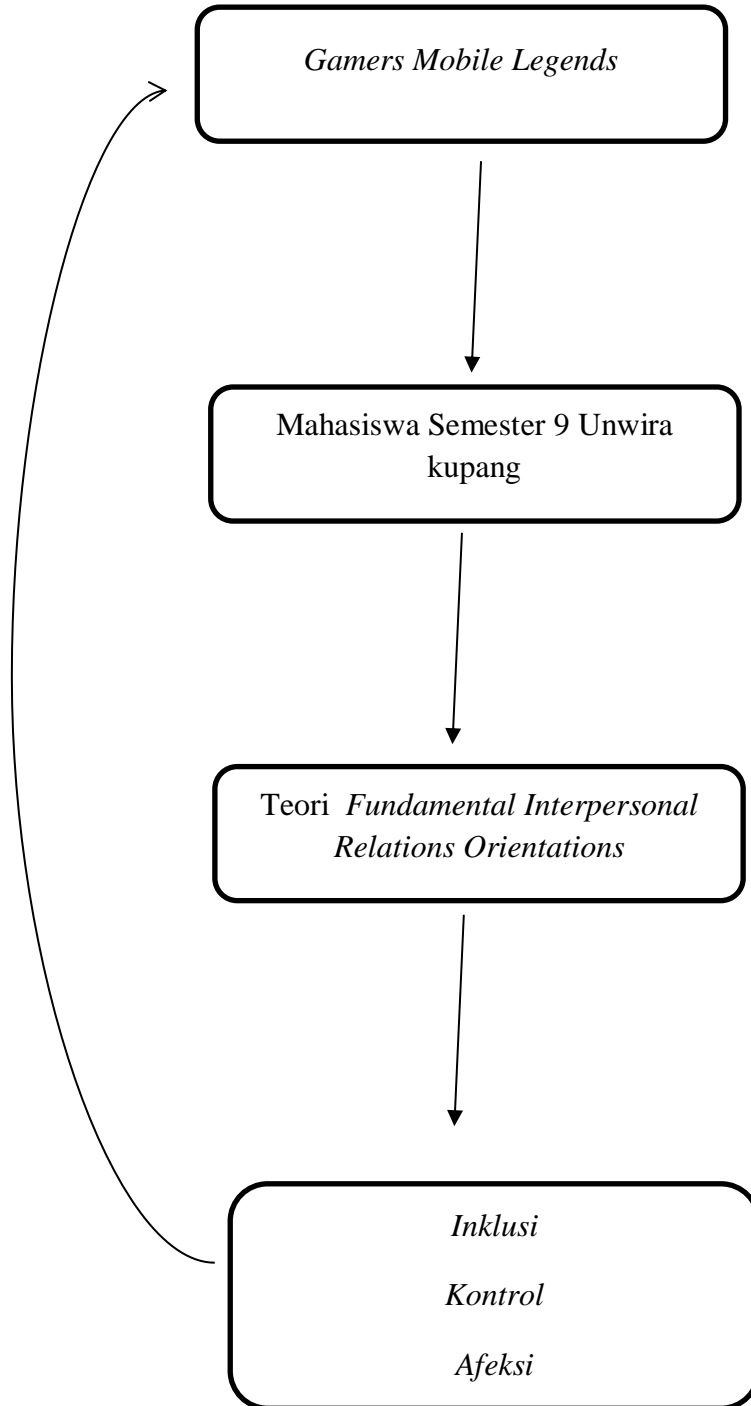
Dalam bukunya Penerapan Metodologi Penelitian (2018), Firdaus dan Fakhry Zamzam menyatakan bahwa kerangka berpikir adalah anggapan mendasar yang dibuat oleh peneliti berdasarkan kerangka teori dalam studi literatur dan penelitian masa lalu. Komponen utama kerangka ini adalah: (a) penalaran teoretis peneliti, yang menguraikan alur penalaran di balik korelasi antar variabel penelitian. (b) Cara pandang peneliti didukung oleh sejumlah teori; akibatnya, teori-teori yang bertentangan dengan pemikiran peneliti harus diabaikan. (c) Dilengkapi dengan temuan penelitian sebelumnya. (d) Kerangka tersebut sampai pada kesimpulan sementara sesuai dengan alasan peneliti.

Teori Firo Komunikasi Interpersonal Antar Gamer Mobile Legends menjadi landasan penelitian ini. Unwira Kupang, mahasiswi Ilmu Komunikasi, merupakan salah satu teman yang sering penulis amati sering terjadi kesalahpahaman. Untuk menentukan apakah persyaratan inklusi, kontrol, dan kasih sayang pemain Mobile Legends terpenuhi atau tidak, peneliti menggunakan Teori Persyaratan Interpersonal (FIRO - Fundamental

Interpersonal Relations Orientations) untuk menguji komunikasi interpersonal pada para pemain tersebut.

Kerangka penelitian pada penelitian ini yaitu Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Firo Pada Gamers Mobile Legends. Kerangka kerja berikut digunakan untuk menjelaskan uraian ini.:

**Gambar 1.2 Kerangka kerja**





### 1.5.2 Asumsi

Sebagaimana dikemukakan Feny Rita Fianika dkk dalam buku Metodologi Penelitian Kualitatif (2022: 42), asumsi adalah anggapan yang diterima sebagai landasan berpikir dan dirumuskan secara jelas untuk memperkuat masalah, mengidentifikasi penelitian. objek, lokasi pengumpulan data, dan memilih alat pengumpulan data. Studi ini mendasarkan temuannya pada gagasan bahwa komunikasi antarpribadi itu ada. Gamer Mobile Legends Klaim Teori Fiero.

### 1.5.3 Hipotesis

Hipotesis, menurut Muslich Anshori dan Sri Iswati dalam buku Metodologi Penelitian (2019:44), merupakan solusi sementara terhadap suatu permasalahan penelitian yang kebenarannya masih diteliti secara empiris. Hipotesis adalah pernyataan tentatif, spekulatif, atau tidak memadai mengenai hubungan antara dua variabel. Hipotesis penelitian ini adalah pemain Mobile Legends melakukan komunikasi interpersonal sejalan dengan teori Fiero yaitu inklusi, kontrol, dan keterikatan. Hipotesis ini sesuai dengan masalah penelitian dan tujuan penelitian.