

BAB I

PENDAHULU

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan kemajuan teknologi sangat pesat dan salah satu kemajuan teknologi adalah dalam bidang internet. Hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, anak-anak sampai orang dewasa, di perkotaan ataupun di pedesaan hampir semua menggunakan jaringan internet. Penerimaan informasi yang cepat memang sangat dibutuhkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan adanya internet, yang menyebabkan internet menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang. Demikian juga dengan game online. Game online ini menjadi suatu fenomena yang sangat luar biasa dari kemajuan internet yang ada.

Perkembangan game online di Indonesia dimulai dengan kemunculan game online Nexia tahun 2001. Setelah Nexia, perkembangan game online di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya game online baru, seperti game Redmoon pada 2002, Leghaim pada awal 2003, Ragnarok online (RO) pada pertengahan 2003, dan Gunbound pada tahun 2004 (Santoso, 2014 dalam sejarah dan nama game online pertama). Hingga tahun 2019 game online masih terus berkembang dan jumlah peminat game online terus meningkat. Permainan Smartphone juga memiliki peminat yang sangat banyak seperti, Bang Bang Mobile Legends (ML)

Mobile Legends: Bang Bang adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis

musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "top", "middle" dan "bottom", yang menghubungkan basis-basis.

Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "hero", dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol computer yang lebih lemah, yang disebut "minions", bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.

Kelebihan dari bermain Game sebenarnya sangat penting untuk perkembangan otak manusia. Seorang manusia akan mulai berfikir jika sudah dihadapkan dengan sebuah masalah, sedangkan pada sebuah games, kita dihadapkan dengan bermacam-macam masalah dan kita dituntut untuk memecahkannya sedemikian rupa sehingga kita dapat memenangkan atau bahkan kita dapat memenangkan permainan/games yang kita mainkan. Permainan game juga merujuk pada pengertian sebagai "Kelincahan intelektual". Sementara kata "game" bisa diartikan sebagai area keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target tertentu yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Salah satu aplikasi yang sangat populer dan menyita perhatian public yang ada di Indonesia saat ini adalah game online. Game online merupakan salah satu game yang berbasis akun atau game yang bisa dimainkan dengan perangkat yang berbeda. Artinya, dengan bermodalkan akun game online, seorang bisa bermain game ini

dimanapun, kapanpun, dan menggunakan perangkat apapun (smartphone, tablet dan komputer).

Ada banyak game online yang sering dimainkan oleh masyarakat antara lain Mobile legend, PUBG, Free Fire dan masih banyak game lainnya. Dengan desain grafisnya yang menarik, berkontenkan perang dan menyediakan berbagai jenis animasi senjata yang menarik, game - game tersebut sungguh membuat publik tergiur.

Seperti perkembangan teknologi yang sangat pesat, penghobi game online tanah air juga bertambah setiap harinya. Hal tersebut, menyebabkan Indonesia diklaim sebagai negara pasar mobile gaming terbesar di Asia Tenggara. Dengan pengguna game online aktif sebanyak 60 juta orang yang terdiri dari kaum laki-laki, kaum perempuan, orang dewasa, orang muda dan anak-anak.

mobile legend yang hadir lebih dahulu langsung menjai game favorit para pengemar game garena MOBA, terrama para gamer yang terbiasa bermain game DOTA di PC, game ini dikembangkan oleh Moonton dan meluncur pertama kali sejak 2016 lalu. Dalam sejak, mobile legend menjalan kan menjadi game yang bisa kamu jumpai di beberapa ponsel temanmu. Sejauh ini mobile legend menjadi pilihan terbaik bagi para pengemar game MOBA di perangkat mobile saat ini.

Bnyak gamer di indonesi semakin sadar akan peluang berprestasi di dunia esports ini. Pada Bulan, 18 Februari 2019 kemarin, tournamen ini diadakan berkat dukungan dari JD.ID dan diperuntukan unyuk tim esports dari pelajar SMA/SMK dalam turnamen ini tim dari sekolah bisa memiliki bertanding dalam DoTa 2

ataupun Mobile Legend. Kesuksesan tournament HSL ini sebagai alur membina kemampuan prestasi para pelajar sekarang ini.

Esports Mobile Legend lokal, pernah mendengar kisah sukses anak-anak dari SMK Telkom Makassar, pada Tahun 2018 lalu, Tim sekolah ini memenangkan uang tunai sebesar 25 juta rupiah dalam tournament HSL. Karena kemenangan tersebut berita kepopuleran mereka menjadi booming. Banyak sesama gamer Indonesia yang memuji prestasi mereka dan memberikan acungan jempol. Berita ini ternyata cukup besar dan sampai di telinga tim besar pencari bakat. Dalam hal ini pihak NARA Esports tertarik merekrut keenam anak tim dari SMK Telkom Makassar untuk bergabung sebagai tim profesional kelas junior. Dalam proses merekrut tim profesional kelas junior. Pihak sekolah dan NARA Esports sepertinya mendiskusikan keseimbangan pembinaan bakat para anak dan juga kewajiban mereka sebagai pelajar. Dan hasil diskusi ini akhirnya di setujui dan keenam anak tersebut akhirnya sukses menjadi pemain junior official tim NARA Esports untuk divisi Mobile Legends. www.Indoesports.com 18 Feb 2019

Menurut “Hendrikus Arianto Ola Peduli”. Ketertarikan bermain game online di kalangan pelajar sudah menjadi satu fenomena yang memprihatinkan dan perlu ditanggapi secara serius karena ketertarikan orang untuk bermain game online berdampak krusial bagi beberapa kalangan masyarakat, khususnya kalangan pelajar atau mahasiswa.

Fenomena game online juga menjadi satu ketakutan publik di seluruh dunia, secara umum, dan di Indonesia, secara khusus, karena dampak negatif dari game ini

sudah mulai merajalela dan sudah diberitakan secara universal di berbagai media online maupun media cetak.

Meskipun beberapa kalangan mengatakan bahwa bermain game online juga mempunyai dampak positif, seperti, mengurangi stress, melatih kemampuan berbahasa inggris, dan lain sebagainya. Namun pada tulisan ini, penulis akan menyampaikan tiga dampak negatif yang terjadi di kalangan masyarakat, khusus kalangan pelajar atau mahasiswa akibat kecanduan bermain game online

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalahnya adalah : Bagaimana Representasi Ketangkasan Game Online Mobile Legend Versi Browel

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui bagaimana representasi ketangkasan game online mobile legend Versi Browel

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan Bermanfaat bagi perkembangan keilmuan komunikasi dan sipenulis melalui upaya menerapkan dan menguji , menjelaskan atau membentuk teori atau konsep tertentu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan serta tambahan informasi.