

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Revolusi industri 4.0 merupakan awal perubahan mendasar di bidang industri yang telah memasuki era baru. Pada era revolusi industri 4.0 Teknologi informasi merupakan teknologi yang paling cepat berkembang. Hal tersebut dapat berpengaruh pada kehidupan manusia, baik itu di bidang ekonomi, sosial, politik, dan teknologi informatika.

Seiring dengan fenomena revolusi industri 4.0 dan pesatnya perkembangan teknologi, gadget merupakan teknologi komunikasi yang terus menerus berkembang dengan mengedepankan spesifikasi dan kualitas yang modern, awalnya gadget hanya bisa digunakan hanya untuk mengirim pesan dan telepon melalui pulsa, namun seiring dengan berkembangnya teknologi dari tahun ke tahun gadget tidak hanya digunakan untuk mengirim pesan dan telepon tetapi juga bisa digunakan untuk kebutuhan sehari-hari. Seperti belajar, mengambil foto dan video, editing, bermain game, dan lain-lain.

Salah satu contohnya adalah android. Android merupakan versi gadget yang saat ini terus berkembang, seperti android versi jellybin, marsmallow, lollipop, kitkat, oreo, nougat, ice cream dan lain-lain. Android saat ini digunakan oleh semua kalangan, baik itu dari yang muda maupun yang tua, karena pemakaiannya yang mudah dipahami dan dimengerti.

Bagi orang dewasa mungkin android digunakan hanya untuk bekerja atau untuk berkomunikasi dengan teman sebaya atau saudara. Tetapi berbeda dengan anak muda jaman sekarang yang menggunakan gadget untuk bermain *game*. *Game* yang paling sering dimainkan saat ini adalah game online. *Game online* adalah permainan dimana banyak orang dapat bermain secara bersama-sama melalui jaringan komunikasi online (internet).

Game online lebih tepat disebut dengan sebuah teknologi dibandingkan dengan genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Dalam pengertian yang luas game berarti hiburan. *Game* juga merujuk pada pengertian sebagai kelincahan intelektual (*intellectual playability*). Sementara kata game bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target yang ingin dicapai pemainnya.

Game online yang sering dimainkan oleh gamers di seluruh dunia adalah MMOG (*Massively Multiplayer Online Game*), MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*). Namun saat ini game online yang paling sering dimainkan adalah MMORTS atau biasa disebut MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), game moba banyak dimainkan oleh remaja maupun orang dewasa, pada game ini seorang player harus bekerja sama dengan 4 orang temannya untuk mengalahkan 5 musuh yang juga sesama player, dan untuk bisa menang melawan musuh, seorang player harus mengkombinasikan beberapa item yang

akan dipakai pada karakter/hero yang telah dipilih. Tidak hanya itu seorang player harus mengerti mengenai role atau yang disebut dengan divisi pada karakter tersebut.

Dilansir dari (kuota media.net/games-keren-moba/). Game MOBA yang biasanya dimainkan adalah Dota 1 (*Defence Of The Ancient 1*) untuk PC, Dota 2 (*Defence Of The Ancient 2*) PC, LOL (*League Of Legends*) PC, ML (*Mobile Legends*) Android, AOV (*Arena Of Valor*) Android, VG (*Vain Glory*) Android, dan LOL Wildrift (*League Of Legends Wildrift*) Android. Namun game yang ramai dimainkan di Indonesia hingga ke mancanegara adalah Arena Of Valor.

Di Indonesia *game* Arena Of Valor diminati oleh para remaja dari umur 15 hingga 28 tahun. Arena Of Valor juga masuk daftar game e-sport yang dimainkan oleh para pro player di seluruh dunia tidak hanya itu saja Arena of Valor juga mengikuti ajang perlombaan Asian Games 2018 dan Sea Games 2019 yang diikuti oleh beberapa negara. Di Indonesia terdapat beberapa tim yang sudah mahir bermain AOV dan mengikuti turnamen internasional, seperti AIC (*AOV International Championship*) adalah Evos E-Sport, RRQ, Bigetron, DG-Esport, XCN Executioner, dan lain-lain. tidak hanya turnamen internasional saja AOV juga mengadakan turnamen nasional, seperti ANC (*Arena Of Valor National Championship*) yang diikuti oleh pemain biasa, ASL (*AOV Star League*) yang diikuti oleh pemain pro *player* dari tim terkenal,

Campus Festa Tournament yang diadakan di beberapa kampus yang diikuti oleh mahasiswa. tidak hanya turnamen besar saja yang diadakan untuk para pro player, tetapi Arena of Valor juga mengadakan turnamen kecil dan menjadi ajang siapa tim yang paling hebat dan bisa masuk peringkat pertama pada turnamen tersebut.

Turnamen kecil biasanya dilakukan oleh beberapa komunitas yang ada di daerah tersebut dan kebanyakan para pemainnya juga diwakili oleh anggota komunitas itu sendiri, ada juga pemainnya diikuti dari luar komunitas/ umum. Salah satu Komunitas AOV yang biasanya mengikuti turnamen dan mengadakan sapa akrab sesama pemain AOV adalah Komunitas Arena Of Valor Regional Mojokerto.

Komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto biasanya mengadakan sapa akrab untuk mengakrabkan antara pemain AOV dalam komunitas ataupun luar komunitas, saat mengikuti turnamen komunitas AOV Mojokerto selalu memilih 5 orang pemain yang memiliki peringkat tertinggi dalam game *dan* mahir menggunakan karakter sesuai role mereka masing-masing.

Role merupakan gelar pada setiap karakter yang ada di game moba (mobile arena), di game AOV (Arena Of Valor) setiap pemain harus mampu menguasai 5 role karakter untuk memenangkan pertandingan, seperti *Assasin* (Mata-Mata Pembunuh), *Mage* (Penyihir), *Warrior* (Pejuang), *Tank* (Pelindung), *Support* (Pendukung), dan juga setiap pemain juga harus mengkombinasikan item, rune, dan arcana yang cocok pada setiap karakter/hero, pemain haru memahami lane atau tempat yang harus dijaga oleh setiap karakter sesuai dengan role masing-masing.

Setiap anggota di komunitas arena of valor, pasti mempunyai mentor pro player mereka masing-masing . Misalnya di komunitas Arena Of Valor Mojokerto sebelum memulai game, beberapa anggota menonton gameplay dari para pro player mengenai penggunaan karakter, penggabungan item, skill, dan kombinasi setia karakter, serta update terbaru yang akan datang.

Hal tersebut dilakukan agar setiap anggota mempunyai informasi dan pengetahuan mengenai setiap hero/karakter dan game (AOV) Arena Of Valor . Salah satu konten kreator gaming yang saat ini masih memainkan game AOV dan biasanya memeberikan informasi mengani game AOV adalah bernama Steven Age atau dengan pemilik aslinya yaitu Steven Age Gunawan.

Steven Age Gunawan merupakan mantan pro player AOV dari tim Bigetron E-sport yang telah pensiun dan menjadi seorang youtuber sekaligus konten kreator game AOV. Saat ini Steven Age sering memuat *gameplay* AOV sembari memberikan penjelasan atau informasi melalui komunikasi menggunakan konten youtube nya.

Saat melakukan streaming Steven menjeleskan bagaimana cara menggunakan setiap karakter pada game AOV, item yang harus dikombinasikan pada setiap karakter, hingga *gameplay* permainan dari karakter tersebut.

Sehingga beberapa anggota komunitas AOV Mojokerto terbukti berhasil memahami dan menguasai beberapa karakter dari game AOV, namun tidak semua anggota komunitas yang cocok menggunakan item arahan dari Steven Age tetapi ada juga anggota yang tidak cocok atau kurang paham dengan komunikasi Steven Age mengenai item karakter dikarenakan mereka sudah mengatur item sesuai dengan keinginan mereka atau punya mentor tersendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah komunikasi persuasif Steven Age mengenai penggunaan item karakter AOV memiliki pengaruh terhadap Komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh komunikasi persuasif Steven Age mengenai penggunaan item karakter terhadap Komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto.

1.4 Manfaat penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu untuk menambah wawasan bagi program studi ilmu komunikasi mengenai komunikasi persuasif pada konten kreator, sehingga dapat diteliti kembali dari segi yang lain.

2. Manfaat Praktis

Sebagai sumber referensi bagi youtuber Steven Age agar beliau bisa lebih mengembangkan komunikasinya menjadi lebih baik melalui konten AOV.

1.5 Hipotesis

Hipotesis adalah proposisi atau dugaan belum terbukti bahwa tentative menjelaskan fakta atau fenomena, serta kemungkinan jawaban atas pertanyaan yang terjadi. Secara umum hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu

masalah yang sifatnya praduga dan harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian.

Berikut adalah rumusan hipotesis penelitian:

1. Ada pengaruh komunikasi persuasif Steven Age melalui item AOV terhadap komunitas Arena Of Valor regional Mojokerto (H_a).
2. Tidak ada pengaruh komunikasi persuasif Steven Age mengenai item AOV terhadap komunitas Arena Of Valor regional Mojokerto (H_0).

1.6 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan cara untuk memperjelas arti dalam suatu penelitian dan memberikan Batasan dengan dibantu oleh data dari hasil penelitian mengenai masalah yang saat ini sedang diteliti. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Objek penelitian ini adalah komunikasi persuasif kreator gaming Steven Age tentang item karakter Arena of Valor berpengaruh atau tidak terhadap anggota komunitas arena of valor regional Mojokerto.
2. Subjek penelitian ini adalah komunitas Arena Of Valor regional Mojokerto.