

PENDAHULUAN

Hak cipta mili Belakang Masalah

Dilarang me Kcipta milita Belakang Masalah

Cipta Dilina Belakang Masalah

Sejarah telepon selular atau yang kita kenal handphone, ternyata sudah ada sejak belajajaman penjajahan, yaitu kira-kira tahun 1947 di Amerika dan Eropa. Pada tahun 1910

adalah telepon seluler yang ditemukan oleh Lars Magnus Ericsson, yang merupakan

pendir bisnis telekomunikasi yang kita kenal dengan Ericsson (kini Sony Ericsson).

Pada tahun 1921 pertama kalinya Departemen Kepolisian Detroit Michigan

menggunakan telepon *mobile*. Saat itu hampir semua mobil polisi dilengkapi dengan

peralatan komunikasi yang dimana memudahkan pemantauan gerakan aparat. Sistem

Sekitar dua puluh tahun kemudian, revol Sekitar dua puluh tahun kemudian, revolusi bidang telekomunikasi itu pun

dimular. Para peneliti mulai merancang sebuah alat telekomunikasi yang bisa digunakan

tanpa kabel. Pada tahun 1960, di Finlandia sebuah perusahaan bernama Fennis Cable

Works yang semula berbisnis dibidang kabel, melakukan ekspensi dan mendirikan divisi

elektronik. Dua tahun kemudian Bjor Westerlund, sang presiden perusahaan mulai

mengembangkan bisnis transmisi radio. Dan tahun 1967, Westerlund giat mendirikan

perusahaan yang kelak kita kenal dengan nama Nokia.

Pada tahun 1969, sistem telekomunikasi selular mulai dikomersialkan. Setelah

tahun 1970, telekomunikasi seluler semakin sering dibicarakan oleh seluruh masyarakat.

Motorola mengenalkan telepon genggam tiga tahun kemudian. Penemuan ini sekaligus

diklaim sebagai penemuan ponsel pertama di dunia.

1

Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

Sementara itu, Ericsson juga tengah merancang ponsel-ponsel yang berdimensi kecil. Dengan begitu, orang mudah membawanya, tidak seperti ponsel lama yang ukuramnya sangat besar. Sistem analog kemudian digantikan dengan digital. Dan di tahun 1980-an kemudian diluncurkan sistem baru yang kita sebut GSM.

Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang digunakan untuk perangkat mobile (smartphone) atau perangkat tablet (PGA). Sifat dari platform android terbuka bagi para pengembang untuk mengembangkan aplikasi buatan sendiri membitat android menjadi sistem operasi mobile yang populer hingga saat sekarang ini.

Android didirikan pada tahun 2003 oleh Andy Rubin, Nick Sears, Rich Miner dan Chris wing populer hingga saat sekarang ini.

Google merupakan peran utama dibalik kesuksesan sistem operasi mobile android.

Sistem operasi dari Apple, *ios*, merupakan salah satu sistem operasi yang cukup populer. Meskipun sistem operasi ini cenderung eksklusif, tetapi terbilang sukses. Terbukti dari banyak terjualnya perangkat Apple yang menggunakan *ios*. Awalnya *ios* ini merupakan sistem operasi untuk produk ponsel cerdas, iPhone. Namun, *ios* kemudian diterapkan pada produk Apple lainnya, seperti iPad, iPod Touch, iMac, bahkan Apple TV.

Tahun 2007, Steve Jobs pertama kali memperkenalkan iPhone. Saat itu, Steve Jobs menyelamatkan *ios* versi pertama pada produk ponsel cerdas pertama karya Apple tersebut. Versi pertama *ios* ini dikembangkan dari OS X. Sistem operasinya sendiri saat itu masih tertutup untuk pengembang pihak ketiga. Kemudian Apple merilis iPhone 2G yang juga menggunakan *ios* versi 1.0.

Sekarang ini hampir semua orang memiliki *smartphone* sebagai alat komunikasi, baik itu bersistem operasi *android* maupun *ios*. Itu karena kebutuhan masyarakat akan kecanggihan teknologi. Selain yang menarik sebagai alat komunikasi, dari kecanggihan

Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,

tole

teknologi tersebut sekarang juga semakin banyak digemari *game* dari *smartphone*. Sekarang sudah tersedia ratusan bahkan ribuan *game* di *playstore* yang dapat dipilih.

Smartphone yang lebih dulu muncul dan dikenal oleh masyarakat adalah dengan system pengoperasian IOS, yaitu terdapat pada BlackBerry dan nokia, tetapi setelah berkembangnya teknologi ditemukan sistem baru yaitu android yang muncul dalam system baruphone Samsung, sony ericsson xPeria, Motorola Milestone, dan smartphone lain system sekarang mulai banyak bermunculan yaitu seperti Ienovo, Accer, evercross dan system android. Dengan semakin bermunculan smartphone dengan teknologi yang semakin canggih maka diiringi juga dengan aplikasi baru yang salah satunya adalah game, perkembangan mobile game memang sudah ada sejak dulu tetapi sekarang dengan munculnya smartphone maka semakin banyak pula jenis game yang menarik.

Bermain game mempunyai dampak yang baik dan buruk terhadap orang-orang sering bermain game khususnya para pemain game online. Dampak negatif dari bermain game online adalah dapat membuat seseorang menjadi kurang bersosialisasi, seseorang yang sudah kecanduan dengan game akan lebih memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain sendiri di bandingkan untuk bermain dan bersosialisasi dengan kerabatnya. Kurangnya konsentrasi belajar juga menjadi hal negatif akibat terlalu sering bermain game online, karena yang selalu di pikirkan di dalam otak adalah ingin bermain, sehingga hal ini menjadi pengaruh yang besar dalam mengurangi konsentrasi belajar seseorang.

Seringnya bermain *game online* juga membuat seseorang lebih sering berinteraksi satu arah yaitu hanya di depan komputer saja, hal ini dapat membuat seseorang menjadi lebih kurang berekspresi dan berinteraksi. Lupa akan segala hal juga menjadi salah satu dampak negatif, seperti contohnya melupakan kesehatan tubuh sendiri seperti melupakan

Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

makan, minum, berolahraga serta beristirahat sehingga tubuh menjadi lebih mudah terkena penyakit. Terlalu sering berada di depan *handphone* juga dapat merusak mata.

Perkembangan game android dan ios tidak terlepas dari munculnya pertama kali

mobile game, yaitu awal tahun 1997 yaitu saat nokia meluncurkan type nokia 6110 Esekaligus meluncurkan mobile *game* snake, *game* ini sangat sukses pada zamannya, oselanjutnya nokia meluncurkan keluaran baru yaitu Nokia Ngage tahun 2001, ponsel ini dilengkapi dengan game baru tetapi karena kebutuhan akan game pada masa itu hanya euntuk mengisi waktu luang sehingga pada masa ini tidak banyak yang melirik produk dari Jankia. Undang Junuh karya t Perkembangan game pada system android tidak kalah pesat dengan system ios, apalage setelah banyak industri elektronik dan gadget yang semakin banyak mengeluarkan smartphone sehingga semakin banyak pula aplikasi yang melengkapinya, yang salah ∃satunya yaitu game. Game yang tersedia pada smartphone android beranekaragam, dapat anda temukan di p*laystore*, tetapi karena begitu banyak maka tidak semua berkualitas sehingga anda perlu mencari yang berkualitas, sedangkan untuk harga yang tersedia juga অ ⊇lebih terjangkau jadi bagi para pemain wajib mengetahui sebagian besar dari *game* yang disediakan. Diantara game yang menarik pada android yaitu aralon: Forge and flame, armello, love you to bits, minecraft story mode, moonrise, dan sebagainya. Apabila anda selalu mengikuti Perkembangan game android dan ios anda akan semakin mudah memilih

Jenis game ada banyak jenis seperti game pc, android, game ps, game psp, game konsol game nintendo, dan lain-lain. Game pc adalah permainan elektronik yang bisa dimainkan di komputer ataupun laptop. Game pc juga terdapat beberapa jenis mulai dari windows, game limux, game mac os. Tentu saja game pc harus cocok dengan sistem operasi dari pc tersebut. Game android adalah permainan elektronik yang bisa dimainkan

mana *game* yang berkualitas dan mana yang tidak.

penulisan kritik

Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

di hp android. Permainan jenis ini sangat fleksibel karena dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja. Game seperti Clash of Clans yang pernah menapaki di urutan paling atas di Play Store. Terkini, game Super Mario Run yang berada di urutan pertama toko aplikasi android tersebut.

Namun, ada satu permainan yang mulai terkenal di kalangan gamer game mobile, yakni permainan berjudul "Mobile Legends". Game berbasis multiplayer online battle arena (MOBA) ini berada di peringkat tujuh di Playstore. Game ini menampilkan beberapa pertempuran, yakni pertempuran lima lawan lima, pertarungan classic tiga lane, setupuh karyat dan gamer menampilkan dan Game "Mobile Legends" juga menampilkan karakter favorit dan gamer bisa

Game "Mobile Legends" juga menampilkan karakter favorit dan gamer bisa membangun tim yang sempurna untuk mengalahkan tim lawan. Permainan ini menggunakan kontrol joystick virtual di sebelah kiri layar dan tombol skill di sebelah

Permainan cukup menarik dimana gamer saling bekerjasama, melancarkan strategi untuk menghancurkan menara milik lawan. Menurut keterangan Play.google, game "Mobile Legends" diinstall hingga lima puluh juta pengguna dan memerlukan OS Android minimal versi 4.0.3 atau diatasnya.

Android minimal versi 4.0.3 atau diatasnya.

Dalam permainan juga tersedia item yang dijual mulai dari lima belas ribu hingga satu juga empat ratus sembilan puluh sembilan per item. Banyak juga avatar-avatar yang dapat membuat *hero* yang digunakan lebih terlihat menarik.

Game "Mobile Legends" tidak hanya dimainkan sendiri . Permainan ini dapat dimainkan bersama dengan teman dan orang lain yang berasal dari negara yang berbedabeda. Permainan yang membutuhkan strategi untuk menyerang menara lawan dan mengalahkan lawan pada saat berperang dengan efek-efek kemampuan hero yang membuat pertarungan semakin menantang. Permainan ini memiliki banyak pilihan hero

penulisan kritik

Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

yang bertipe *marksman* atau penembak , *fighter* atau petarung , *mage* atau penyihir , dan tanke Dengan variasi sekitar empat puluh *hero* yang dapat dipilih oleh pemain , tetapi pemaia harus membeli *hero* menggunakan *point* yang di dapat dari setiap pertarungan yang pemain mainkan.

Sehingga munculnya niat pemain untuk membuat squad dan komunitas. Biasanya sepagabatan komunitas ini berisikan sembilan orang. Komunitas ini selalu berkumpul dan bersama untuk menaikan ranking mereka sehingga mencapai ranking tertinggi. Terjadi lah suatu interaksi antar pemain game "Mobile Legends" melalu fitur chat seperti selutype chat, auto chat, dan voice chat.

Perkembangan pesat terjadi pada game "Mobile Legends", sehingga muncul lah pertandingan-pertandingan bergengsi yang membuat para komunitas "Mobile Legends" tertarik untuk mengikutinya. Pertandingan tersebut berbentuk global yang dibuat oleh Moontoon untuk para pemain yang tertarik. Mode permainan itu adalah draft game. Custom game adalah mode dimana pemain dapat memilih satu hero dimana hero tersebut dapat digunakan dalam game dan pemain memilih lima hero bergantian. Meskipun belum terlalu banyak pertandingan yang ada, tetapi pemain selalu menunggu pertandingan tersebut.

Permainan "Mobile Legends" juga membutuhkan tim leader, untuk mengatur jalannya permainan, karena permainan ini membutuhkan strategi untuk menghancurkan tower lawan. Tim leader biasanya memberitahu squad-nya atau tim-nya untuk menyerang menara yang terdiri dari tiga bagian yaitu atas, tengah, dan bawah. Di setiap bagian terdapat tiga tower untuk menuju ke tower utama yang harus kita hancurkan untuk memenangkan permainan ini. Tim leader sangat dibutuhkan karena banyak pemain yang berbeda-beda karakteristik dan cara bermainnya sehingga dibutuhkan kekompakan untuk memudahkan memenangkan permainan tersebut.

Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis ingin mengetahui lebih lanjut mengenai Pola Interaksi Pemain Game Online "Mobile Legends" (Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting Game Online "Mobile Legends")

Pemain cipta militi IBI KKG (Institut management in IBI KKG (I Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini

Bagaimanakah "Pola Interaksi Pemain Game Online "Mobile Legends" (Studi Deskriptif

Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting Game Online "Mobile" karyLegends")

tulis ini ta**w**a mencantumkan dan menyebutkan sumber: Indentifikasi Masalah

tormatil

- wik Kian Gie 1. Bagaimana pola interaksi yang terjadi di dalam game online "Mobile Legends"?
 - 2. Bagaimana penggunaan fitur chatting yang tersedia dalam game online "Mobile Legends" oleh para pemain?
 - 3. Bagaimana fitur *chatting* yang tersedia dapat membantu pertukaran informasi antar pemain game online "Mobile Legends"?

D. Tujuan Penelitian

Institut Bisnis

- Untuk mengetahui pola interaksi team di dalam game online "Mobile 1. Legends".
- 2. Untuk mengetahui penggunaan fitur chatting yang tersedia dalam game online "Mobile Legends" oleh para pemain.

- 3. Untuk mengetahui bagaimana fitur chatting yang tersedia dapat membantu
- pertukaran informasi antar pemain game online "Mobile Legends".

Manfaat Penelitian

- Manfaat Penelitian

 The Manfaat Akademis

 Penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan menambah wawasan bagi ilmu

 Sekomunikasi, khususnya konsentrasi Broadcasting. Semoga pemaparan penulis mengenai penulis mengenai interaksi pemain game online dapat memberikan suatu gambaran informasi.

General interaksi pemain game online dapat memberikan suatu gambaran informasi.

Penulis juga berharap mampu memperkaya wawasan dalam bidang penelitian berjatan selimberaksi team "Mobile Legends" sehingga dapat mencapai tujuan bersama.

Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan sumbangan pengetahuan dalam bidalam bidalam bidalam bidang penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan sumbangan pengetahuan bidalam bidalam bidang penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan sumbangan pengetahuan bidalam bidang penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan sumbangan pengetahuan bidalam bidang penelitian bidalam bidalam bidang penelitian bidalam bidalam bidang penelitian bidalam bidal

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie