

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa berinteraksi dengan orang lain, karena pada dasarnya manusia saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya, dan manusia juga memiliki hasrat untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara berkomunikasi melalui lisan maupun tulisan dengan langsung atau lewat media untuk menyampaikan pesannya. Manusia adalah makhluk yang mudah berinteraksi dengan sesama manusia lainnya dan mudah bergaul dengan manusia lainnya.

Pada perkembangan teknologi komunikasi saat ini teknologi semakin berkembang dengan sangat pesat, semakin banyak teknologi komunikasi yang muncul seperti sosial media yang semakin kesini semakin banyak muncul dengan fitur-fiturnya yang menarik dan semakin lama semakin canggih.

Sejak adanya keberadaan internet sangat memudahkan berbagai macam kebutuhan manusia, contohnya adalah internet sangat membantu penggunaanya untuk berkomunikasi, seperti kita dapat dengan mudah untuk berinteraksi dengan teman atau saudara kita yang sangat jauh hanya dengan internet, internet juga bisa membuat sarana hiburan seperti kita dapat melihat video di *YOUTUBE* misalkan, kita juga bisa mengakses sosial media untuk berinteraksi berbagi aktifitas sehari-hari dengan orang lain, kita juga bisa bermain *game online* untuk melepas penat, dengan kecanggihan teknologi kita bisa berinteraksi di dalam *game* tersebut.

Internet adalah salah satu bukti dari kemajuan teknologi yang pada saat ini banyak digunakan oleh manusia yang digunakan oleh siapa saja mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa, internet memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia yaitu bisa sebagai media untuk mencari sumber informasi dengan

sangat mudah dan selain itu dapat digunakan untuk media untuk saling berkomunikasi bisa jarak dekat maupun dengan jarak jauh, serta bisa juga menjadi media sarana untuk hiburan seperti dapat digunakan untuk bermain game, dan bisa digunakan untuk bersosialisasi dengan manusia lain dengan lewat media sosial seperti *FACEBOOK*, *TWITTER*, *INSTAGRAM*, dan lain-lain.

Dengan adanya internet dan dimudahkan dengan teknologi yang sangat berkembang dengan pesat. Manusia bisa bersosialisasi ataupun berkomunikasi lewat apa saja menggunakan media apa saja, baik itu yang di dekat ataupun yang jauh, seperti lewat sosial media seperti *WHATSAPP*, *LINE*, *INSTAGRAM*, *TWITTER*, dan lain-lain.

Memang dengan adanya sosial media manusia dapat dengan mudah melakukan komunikasi dan bersosialisasi, tetapi semakin canggihnya teknologi manusia bisa saling bersosialisasi dan berkomunikasi lewat apa saja contohnya lewat dari bermain *game*, seperti *game PUBG MOBILE*, dan lain-lain. Perkembangan dunia *game* saat ini semakin canggih banyak fitur yang memudahkan pemain nya untuk berkomunikasi dengan pemain lainnya, contohnya bisa mengaktifkan fitur *voice message* sehingga pemainnya dapat berkomunikasi langsung dengan pemain lainnya, dan bisa juga lewat fitur *chat message* difitur ini pemain bisa menggunakan tulisan untuk berkomunikasi dengan pemain lainnya supaya bisa saling bertukar informasi di dalam *game* sehingga dapat bermain maksimal.

(Menurut Adam dan Rollings, 2014) *game online* bisa disebut juga sebuah teknologi dibandingkan sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan antara pemain dengan pemain lainnya dibandingkan pola permainan tertentu di dalam sebuah permainan (Adams, 2014).

Sejarah *game online* sendiri dimulai sejak pada tahun 1969 ketika tujuan awal dari sebuah game tersebut adalah untuk pendidikan dikembangkan oleh dua orang, lalu pada awal tahun 1970 an sebuah sistem memiliki

kemampuan *time sharing* yang disebut Plato, diciptakan memiliki tujuan untuk mempermudah siswa untuk belajar secara *online*, dan dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer dengan secara bersamaan menurut waktu yang ditentukan.

Dan setelah berjalan dua tahun muncul Plato IV dengan menggunakan grafik yang baru dan digunakan untuk bermain dengan banyak pemain atau bisa disebut dengan *multiplayer games*.

Kemudian setelah tahun 1995 an perkembangan permainan daring semakin berkembang dengan pesat dan pembatasan *NSFNET (National Science Foundation Network)* secara resmi dihapuskan membuat akses domain semakin mudah dan lengkap dari *internet*.

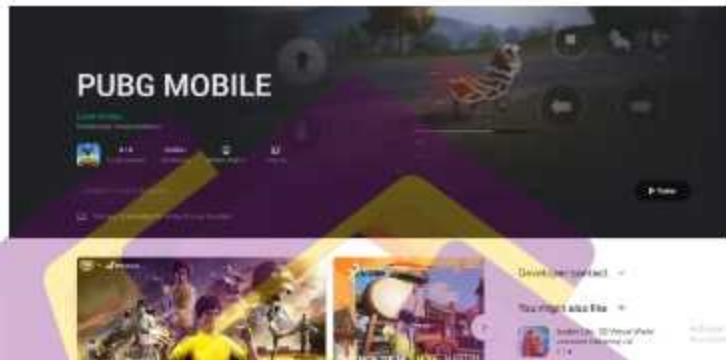
Kesuksesan moneter membuat perusahaan-perusahaan besar membuat berbagai macam permainan daring, sehingga menciptakan persaingan dan permainan daring semakin berkembang hingga hari ini.

Sedangkan di Indonesia sendiri *game online* muncul pada tahun 2001, dengan munculnya *game* yaitu *NEXIA ONLINE*, *NEXIA ONLINE* adalah sebuah *game* yang memiliki *genre RPG (role playing game)* dimana permainannya dilakukan seolah-olah menjadi peran didalam cerita dan sejarahnya, *game* ini di keluarkan oleh perusahaan Boleh Game dengan grafik yang sederhana dengan tampilan yang berbasis 2D.

NEXIA ONLINE adalah *game* yang membutuhkan komputer dengan spesifikasi yang kecil, dan dimainkan di komputer Pentium 2 dengan grafik minimal berbasis 3D, permainan yang diproduksi oleh perusahaan Korea ini sangat berhasil untuk memperkenalkan bermain *game* dan chat pertama di Indonesia, tetapi sangat disayangkan *game* ini ditutup pada tahun 2004 dikarenakan permasalahan lisensi kontrak yang tidak diperpanjang.

Semenjak saat itu *game online* sangat berkembang pesat dibuktikan dengan adanya banyak provider baru yang masuk seperti *REDMOON 2002*, *LAGHAIM*

pada awal (2003), *RO* atau disebut juga *RAGNAROK ONLINE* di pertengahan tahun (2003), serta *GUNBOUND* pada tahun (2004). (Tashia, 2017).



Gambar 1. 1 Tampilan *Game PUBG MOBILE*

Sumber : (Level, 2022)

Semakin berkembangnya teknologi *game online* tidak hanya hadir di komputer saja ada juga *game* yang hadir di console playstation dan bahkan pada era sekarang *game* juga sudah hadir di mobile juga.

Pada era sekarang *game* mobile sedang banyak digemari terutama dikalangan anak remaja bahkan sampai orang dewasa juga masih memainkan *game online* di smarthphone masing-masing karena mudah dan hampir semua orang memiliki smartphone pada zaman sekarang.

Salah satu *game online* yang bisa dimainkan di mobile adalah *game PUBG MOBILE* (*Player Unknown's Battleground Mobile*). Pada awalnya *game* berbasis *online* ini hanya bisa dimainkan pada pengguna *game* PC karena *game* ini awalnya dikeluarkan hanya para perangkat PC, akan tetapi semenjak berkembangnya teknologi akhirnya pada tahun 2017 *game PUBG MOBILE* ini di rilis pada perangkat smartphone baik pengguna android ataupun ios bisa memainkan *game PUBG MOBILE* ini. *Game PUBG MOBILE* ini dapat mulai diperbarui menjadi

versi mobile dan hadir dengan berbagai macam fitur-fitur terbarunya, setelah melewati kesuksesan terbesarnya dengan dapat mengalahkan sesama *game battle royale* lainnya contohnya seperti *HIZI (King Of The Hill)*, *ROS (Rules Of Survival)*, dengan begitu *PUBG* menjadi salah satu tipe terbesar pada komunitas para *gamer*. Pada *game PUBG MOBILE* memiliki jumlah pemain secara bersamaan mencapai 1,3 juta orang hanya dalam kurun waktu satu bulan setelah *game PUBG MOBILE* ini dirilis pada saat *early accesnya*.

Game PUBG MOBILE adalah salah satu *game* dari developer dari “*TENCENT GAMES*”, *PUBG MOBILE game* bertema *Battle Royale* yang didalamnya bisa dimainkan 100 orang sekaligus dalam satu *match* sekaligus, seratus pemain tersebut akan memakai parasut ke pulau seluas 8x8 km untuk bertempur pada pertempuran pertama yang pemenangnya akan mengambil semuanya. Para pemainnya harus mencari senjata, kendaraan, dan persediaan mereka sendiri, dan para pemain harus mengalahkan musuh atau pemain lainya dengan strategi masing-masing , pemain juga diharuskan untuk masuk ke dalam zona aman, karena semakin lama pemain akan dikerjar zona biru yang sangat menyakitkan karena pemain bisa mati kalau tidak masuk ke dalam zona dan lama-kelamaan zona aman akan mengecil dan akan habis. Di dalam permainan ini pemain bisa memainkan berbagai macam *mode* permainan seperti *solo*, tim dua orang/*duo*, dan mode 4 orang/*squad*. Serta dapat bermain dengan teman dan dapat mengundang teman untuk bermain dalam satu pertandingan yang sama sebagai tim (Wibowo & Setyawan, 2020).

Hal yang menarik dari *game PUBG MOBILE* ini salah satunya adalah bisa bermain dengan teman dan bisa juga bermain dengan orang random tidak dikenal dan bisa berkomunikasi dengan lancar didalam *game PUBG MOBILE*, namun terkadang didalam sebuah *game* banyak terdapat *bug*, contohnya seperti di *game PUBG MOBILE* ini ada *bug* seperti *bug* suara, *bug* ini menyebabkan suara dari kita atau teman kita tidak dapat terdengar padahal tombol mic didalam *game* sudah menyala, sehingga komunikasi yang ada dalam *game* sangat kurang dan sangat mengganggu kenyamanan dan keseruan bermain *game*, dikarenakan sering terjadinya masalah *bug* tersebut pemain akhirnya mencari suatu cara untuk

menghadapi masalah tersebut dan bisa mengantisipasi masalah tersebut dengan aplikasi *DISCORD*.

Peneliti memilih *game PUBG MOBILE* karena *game* tersebut adalah *game* yang sangat aktif dan komunitas nya juga berkembang di Indonesia, dan *game PUBG MOBILE* tersebut sangat digemari oleh kalangan anak muda yang beranjak dewasa yang menampilkan komunikasi yang sehat, dan para pemain *game PUBG MOBILE* tersebut berpikiran lebih dewasa dengan tidak menggunakan kata-kata kotor ke sesama teman atau rekan tim. Kompetitif di *game PUBG MOBILE* di Indonesia sendiri juga sangat maju, ditandai dengan kompetisi tingkat *pro player* atau kompetisi *tier 1* diadakan setiap dua kali dalam setahun dengan nama kompetisi tersebut adalah *PMPL (PUBG MOBILE PRO LEAGUE)* dan dilanjutkan ke tahap kompetisi Asia Tenggara yang bernama *PMPL SEA*, dan jika tim berhasil juara di tingkat Asia Tenggara maka tim tersebut akan mewakili Asia Tenggara ke kompetisi tingkat dunia yang bernama *PMCO (PUBG MOBILE CLUB)* sebelum berganti nama sekarang menjadi *PMWL (PUBG MOBILE WORLD LEAGUE)*. Dan tim dari Indonesia sendiri pernah menjadi juara di kompetisi *game PUBG MOBILE* dan menjadi juara dunia pada tahun 2019 yaitu tim *BIGETRON*, hal tersebut membuat motivasi dari komunitas dari *game PUBG MOBILE* di Indonesia berkembang dan semakin banyak muncul contohnya adalah komunitas virtual *HUMAN LIVIK*, hal tersebut yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti *game PUBG MOBILE*.

Didalam aplikasi *DISCORD* ini selain memudahkan komunikasi para pemain bisa juga untuk membentuk grup atau komunitas sesama *player PUBG MOBILE* untuk memudahkan mencari teman bermain, didalam aplikasi *DISCORD* tersebut dapat menjadi tempat bertukar pendapat dan informasi mengenai *game PUBG MOBILE*. Aplikasi *DISCORD* ini sendiri tersedia di *playstore* dengan kategori aplikasi komunikasi dan tersedia juga untuk media PC, dan smartphone, baik itu android maupun ios. Aplikasi *DISCORD* mempunyai fitur bisa menggunakan *voice chat* dan *text chat*.

Pada aplikasi *DISCORD* ini sendiri mencapai 100 juta *download* di *playstore*, yang berarti banyak sekali peminat atau pengguna dari aplikasi *DISCORD* tersebut, dan di aplikasi *playstore* *DISCORD* memiliki banyak ulasan dan memiliki *rating* 4,2 dari 5 bintang, dari berbagai macam ulasan banyak sekali pengguna memberikan ulasan dari aplikasi *DISCORD* ini yang membantu dan memberi saran dan kritik dari pengguna terhadap aplikasi *DISCORD*.



Gambar 1. 2 Tampilan Aplikasi *DISCORD*

Sumber : (Discord Inc., 2022)

Aplikasi *DISCORD* ini sering digunakan oleh para *gamer* untuk mengumpulkan para pemain *game* yang sama untuk bisa saling mengenal dan juga bisa saling bertukar informasi mengenai *game* yang dimainkan, *DISCORD* ini memudahkan pemain *game* untuk menemukan pemain lainnya supaya bisa bermain bareng dan bisa saling mengenal dari berbagai macam daerah yang memiliki latar belakang kebudayaan yang berbeda. Aplikasi *DISCORD* ini menyediakan berbagai macam fitur seperti *text chat* dan yang sering digunakan adalah *voice chat*, difitur *text chat* digunakan komunitas virtual digunakan untuk bertukar informasi mengenai *game* dan bisa juga berinteraksi sehari-hari di aplikasi *DISCORD*, sedangkan fitur *voice chat* sering digunakan para *gamer* untuk ngobrol secara langsung bisa mengaktifkan fitur kamera sehingga pengguna dapat melihat wajah

dari pengguna yang lainya, ada juga fitur *share screen* jadi kita bisa memperlihatkan atau membagi informasi melalui video yang kita bagikan secara langsung biasanya digunakan para *gamer* untuk membagi *gameplay* yang saat ini dimainkan dan pada saat itu juga secara langsung.

Salah satu komunitas virtual *gamer* yang menggunakan aplikasi *DISCORD* ini adalah komunitas virtual *HUMAN LIVIK*. Komunitas virtual *HUMAN LIVIK* ini adalah komunitas virtual yang mempunyai anggota dengan memiliki hobi yang sama yaitu bermain *game PUBG MOBILE*, pada komunitas virtual *HUMAN LIVIK* ini terdiri dari anggota yang memiliki berbagai daerah yang berbeda, komunitas virtual ini memiliki anggota sebanyak 40 orang. Pada komunitas virtual ini bisa saling bertukar informasi tentang *game* dan bisa menambah teman dari berbagai daerah sehingga bisa berbincang menggunakan fitur *text chat* dan juga *voice chat* di aplikasi *DISCORD* tersebut.

Alasan peneliti memilih komunitas virtual *HUMAN LIVIK* pada aplikasi *DISCORD* adalah komunitas virtual ini memiliki pengguna yang memiliki hobi yang sama bermain *game PUBG MOBILE*, para penggunanya terdiri dari berbagai macam daerah yang berbeda dan memiliki latar kebudayaan yang berbeda, maka dari itu peneliti tertarik meneliti komunitas *HUMAN LIVIK*, peneliti juga adalah salah satu anggota dari komunitas virtual *HUMAN LIVIK* sehingga memudahkan peneliti untuk mengakses data-data yang akan diperlukan atau digunakan dalam penelitian, peneliti juga salah satu anggota yang cukup sering berinteraksi didalam komunitas virtual *HUMAN LIVIK* tersebut.

Berdasarkan uraian masalah diatas peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana komunikasi interpersonal dari komunitas virtual *HUMAN LIVIK* pada aplikasi *DISCORD*, dan peneliti bisa mengetahui apakah komunitas virtual *HUMAN LIVIK* sudah melalui tahapan komunikasi interpersonal atau belum didalam komunikasi yang ada dalam komunitas virtual *HUMAN LIVIK* pada aplikasi *DISCORD* tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah pada penelitian ini, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah komunikasi interpersonal yang terjadi pada komunitas virtual *HUMAN LIVIK* di aplikasi *DISCORD*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi interpersonal yang terjadi pada komunitas virtual *HUMAN LIVIK* di aplikasi *DISCORD*.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan atau gambaran dalam komunikasi khususnya yaitu komunikasi interpersonal. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi acuan atau referensi di dalam pembelajaran komunikasi khususnya komunikasi interpersonal yang berkaitan dengan sosial media.

2. Manfaat Praktis

1. Pembaca, diharapkan mampu saling bertukar informasi tentang komunikasi interpersonal yang digunakan oleh para pemain *game* pada aplikasi *DISCORD*.
2. Penelitian selanjutnya, dengan adanya penelitian ini dan mengetahui hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mampu menjadi rujukan dalam penelitian yang berkaitan atau bersinggungan.

1.5. Sistematika Bab

Sistematika pada penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab yang terdiri dari :

- Bab I. Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika bab.
- Bab II. Tinjauan pustaka yang berisi landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran.
- Bab III. Metodologi penelitian yang berisi tentang jenis penelitian, metode penelitian, subyek penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.
- Bab IV. Hasil dan pembahasan penelitian yang berisi tentang hasil analisis dan bukti-bukti yang ditemukan dari penelitian, gambaran umum subyek penelitian, hasil dan pembahasan penelitian.
- Bab V. Pentup yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

