

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Komunikasi adalah sesuatu yang sulit dipisahkan dari kehidupan manusia. Disadari atau tidak, manusia sebagai makhluk sosial tidak akan lepas dari proses komunikasi, baik secara verbal maupun lisan non-verbal.

Everett M. Rogers (dalam Mulyana, 2005) mendefinisikan komunikasi sebagai suatu proses dimana suatu gagasan dialihkan dari suatu sumber kepada satu atau lebih penerima, dengan maksud untuk mengubah perilaku mereka.

Proses komunikasi pada setiap individu biasanya berbeda-beda tergantung dimana orang tersebut berkomunikasi dan dengan siapa dia berkomunikasi. Karakter ini tentunya memunculkan pola perilaku komunikasi yang berbeda antara satu individu dengan individu maupun antara satu kelompok dengan kelompok lainnya. Perilaku komunikasi didefinisikan sebagai tindakan komunikasi yang meliputi tindakan verbal dan tindakan nonverbal atau disebut perilaku komunikasi verbal dan perilaku komunikasi nonverbal.

Menurut Stephen Covey (dalam Sitorus, 2019) komunikasi penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya apa yang tertulis atau disampaikan, tetapi juga bagaimana menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Penerima pesan tidak hanya mendengar kalimat yang disampaikan tetapi juga membaca dan menilai sikap kita. Betapapun berbakatnya seseorang, keberhasilan dalam komunikasi tidak akan diperoleh tanpa menguasai komunikasi yang efektif.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membuat penyebaran teknologi ini sangat mudah berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menciptakan berbagai kemajuan dalam industri hiburan dan multimedia. Dapat dilihat bahwa seiring berjalannya waktu, banyak media baru bermunculan.

Internet merupakan salah satu bukti pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Internet menjadi salah satu teknologi yang paling digunakan oleh manusia di seluruh dunia saat ini. Banyak hal yang bisa dilakukan oleh manusia menggunakan Internet, mulai dari hal mudah hingga hal yang rumit. Karena ini, internet hingga disebut-sebut sebagai dunia ketiga. Internet membuat banyak terobosan baru, dan membuat sekat-sekat antara dimensi ruang dan waktu menghilang. Saat ini internet juga menjadi sumber informasi, tempat mencari ilmu, tempat berkarya, mengasah kreatifitas, sarana menyalurkan hobi, dan untuk kepuasan diri. Internet telah menciptakan pola komunikasi yang baru dan berbeda dibandingkan dengan pola komunikasi tradisional. Perkembangan ini juga didukung dengan terciptanya berbagai teknologi yang mendukungnya. Bahkan, setiap bulan bermunculan teknologi baru dari berbagai merek dan tentunya menawarkan fitur-fitur canggih terbarunya (Danuri, 2019).

Kecanggihan teknologi dan internet dapat memudahkan kegiatan manusia, bahkan semua manusia memiliki kesempatan untuk mengalami perkembangan teknologi, salah satunya melalui media. Pengguna media dan internet saat ini tidak terbatas pada orang dewasa saja, namun anak-anak juga bisa mengalami kecanggihan. nyatanya, banyak anak memiliki kemampuan yang jauh lebih tinggi daripada orang dewasa dalam hal teknologi. Dulu, anak-anak harus bertemu dan berkumpul di lokasi yang sama dan sekaligus untuk bermain *game*, sekarang tidak lagi. Mereka tetap bisa bermain bersama meski tidak bertatap muka (Arsana, 2016).

Sejak munculnya internet, banyak bermunculan *game* baru berbasis digital. Salah satu contohnya adalah permainan sepak bola, jika sebelumnya harus dimainkan secara berkelompok di lapangan sepak bola, kini anak-anak hanya perlu duduk dan memegang perangkat yang terhubung internet seperti handphone atau komputer dan mereka juga bisa memainkan permainan sepak bola yang disebut PES (Rifal Fathurrohman, 2017). Fenomena ini dapat terjadi karena perkembangan internet dan penemuan yang semakin canggih. Namun kecanggihan tersebut dapat membuat generasi muda tidak mengetahui apa itu permainan tradisional.

*Game online* adalah permainan yang hanya dapat dimainkan ketika perangkat pengguna terhubung dengan internet. *Game online* merupakan salah satu fitur yang banyak diminati oleh berbagai kalangan saat ini. Dengan media internet, *game online* memungkinkan penggunanya untuk terhubung bahkan berinteraksi dengan pemain lain yang memainkan *game* tersebut dalam waktu yang bersamaan meskipun berada di lokasi yang berbeda (Arhanti, 2015). Biasanya suasana dalam *game online* didesain semirip mungkin dengan lingkungan dan situasi yang sebenarnya. Bahkan saat ini banyak *game* yang memilih konsep virtual reality agar penggunanya dapat merasakan berada di dalam *game* tersebut.

*Game online* di Indonesia sudah muncul sejak tahun 2001. Hingga saat ini sudah ada lebih dari 30 *game online* yang bisa diakses di Indonesia, baik *game* lokal maupun *game* buatan luar negeri. Jumlah *game online* yang dapat diakses di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya karena meningkatnya jumlah peminat dan kreativitas yang tinggi (Masri Singarimbun, 1989).



Sumber: [alinea.id](http://alinea.id)

Indonesia menjadi peringkat ke 5 sebagai negara dengan pemain game online terbanyak pada tahun 2020 dengan jumlah pemain sekitar 28,1 juta jiwa,

jumlah tersebut berbeda 1,5 juta dengan negara diatasnya yaitu Nigeria yang memiliki sekitar 29,6 juta jiwa pemain. Sedangkan China menjadi negara dengan jumlah pemain game terbanyak didunia, yaitu sekitar 324,5 juta jiwa.

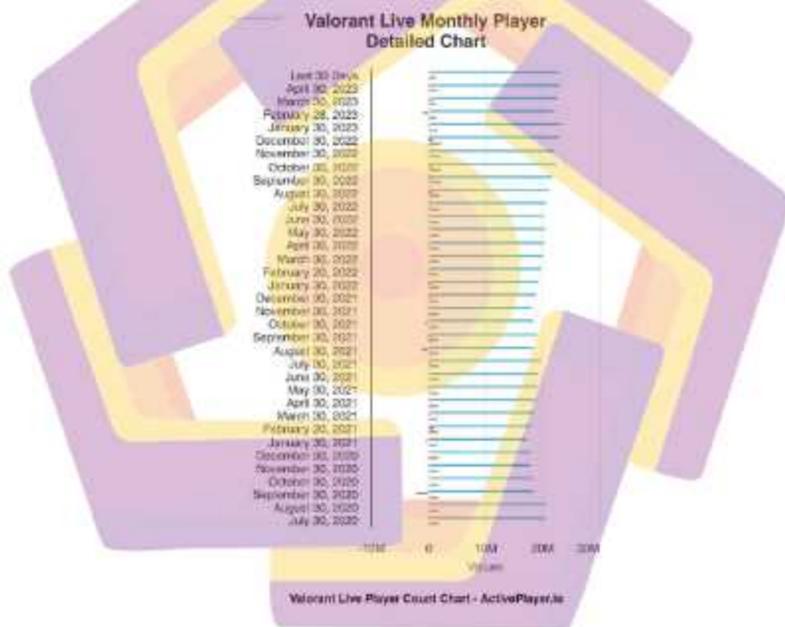
Saat ini jumlah *game* banyak, namun aliran dan jenis *game online* sendiri juga semakin meningkat. Meningkatnya berbagai jenis dan aliran *game* dipengaruhi oleh perbedaan latar belakang pengguna dan pangsa pasar yang terus berkembang, diantaranya: Apex Legends, Dota2, Mobile Legend, PUBG, Counter Strike, Genshin Impact, dan *Valorant*. Permainan online tersebut memiliki berbagai tingkat kesulitan dan memiliki target serta reward yang berbeda yang harus dicapai oleh para *gamers*. Menurut One Esports, ada beberapa jenis aliran *game* yang banyak beredar saat ini, seperti FPS (first person shooter), RTS (real-time strategy), RPG (part- playing *game*), dan simulasi. Keempat genre ini memiliki pangsa pasar yang berbeda (Statista, 2023)

*Valorant* merupakan *game* yang memiliki konsep penembak taktis berbasis tim dengan aliran FPS (first person shooter) online, untuk bermain *game* ini membutuhkan konsentrasi dan komunikasi yang baik serta membutuhkan keterampilan tangan saat menembak lawan, komunikasi penting untuk jenis *game* FPS ini. *Game Valorant* ini dapat diunduh secara gratis di situs penerbitnya, namun nantinya pengguna dapat melakukan transaksi pembelian di akun *gamernya* agar mendapatkan konsep dan tampilan senjata yang lebih menarik. Berdasarkan data dari Tracker Network, sejak tahun 2020 telah ada lebih dari 13 juta pengguna *game* ini, meningkat setiap tahunnya. Berbagai fitur memudahkan interaksi yang dapat dilakukan oleh pengguna di dalam *game* seperti chat box dan Voice Chat.

Sejak fase beta hingga saat ini, *Valorant* sudah memiliki lebih dari 22,1 juta pemain aktif dari berbagai kategori usia di seluruh dunia. Dalam dunia *game online* yang melibatkan lebih dari 2 orang pasti akan ada komunikasi di dalamnya untuk menginformasikan strategi yang akan digunakan saat permainan dimulai. Meskipun memiliki lebih dari 22 juta pemain aktif, *Valorant* terkenal karena komunikasi yang *toxic* (ONE Esports, 2023).

*Game Valorant* sebagai subjek penelitian karena *game* ini banyak diminati oleh para “*gamet*” di seluruh dunia, hampir semua *influencer game online* memainkan *game* ini baik secara “*live streaming*” maupun “*rekaman*”, yang unik dari *game* ini adalah cara komunikasi yang bekerja untuk menentukan strategi di setiap babak. Munculnya *game valorant* ini menyaingi *game FPS* terdahulunya yaitu *CS:GO* (Counter-Strike: Global Offensive), yang dimana saat *Valorant* telah resmi rilis secara global membuat jumlah pemain *CS:GO* menurun secara signifikan. *CS:GO* mengalami penurunan sekitar sekitar 20 ribu pemain setelah *Game Valorant* resmi dirilis secara global (SPIN ESPORT, 2021).

Gambar 1 Data statistik Game Valorant



Sumber : Active Player

Saat ini, per 18 Mei 2023 total pemain Valorant di seluruh dunia telah menyentuh 22,9 juta dalam 30 hari terakhir (18 April-18 Mei 2023). Valorant

memiliki total pengguna aktif per hari mencapai 655 ribu pengguna, dimana dalam 6 bulan terakhir (November – April 2023) terjadi peningkatan hampir total 800 ribu pengguna di seluruh dunia dan hingga akhir tahun 2023.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengambil judul “Pola Perilaku Komunikasi Pemain *Game online Valorant*”. Dengan kebiasaan yang dilakukan pemain *game Valorant*, peneliti ingin mengetahui pola perilaku komunikasi antar penggunanya. Komunikasi tentang kinerja pengguna *game* dan topik yang sering dibahas. Sekaligus untuk melihat bagaimana perilaku komunikasi para pemain *Valorant* baik di dalam *game* maupun di kehidupan sehari-hari, apakah saling mempengaruhi atau tidak. Oleh karena itu penulis ingin mengangkat topik yang berkaitan dengan perilaku komunikasi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pola perilaku komunikasi yang terjadi pada pemain *game online “Valorant”*?
2. Bagaimana pemain *game* melakukan interaksi, baik virtual maupun di dunia nyata?

## **1.3 Fokus Masalah**

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, penelitian ini akan berfokus pada pembahasan bagaimana pola perilaku komunikasi pemain *game online Valorant* mempengaruhi terjadinya pola asosiatif dan disosiatif pemain tersebut, baik didalam *game* maupun di kehidupan sehari-hari.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pola perilaku komunikasi yang terjadi pada pemain *game online Valorant*.
2. Untuk mendeskripsikan cara pemain *game* dalam melakukan interaksi, baik virtual maupun di dunia nyata.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu teoretis dan praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis: Penelitian ini bermanfaat sebagai sumber ilmu untuk bidang komunikasi dan memperdalam kajian komunikasi yang berhubungan dengan media online atau internet. Diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang tertarik atau ingin mengetahui lebih jauh tentang pola perilaku komunikasi dalam tim *game online* dan melakukan perkembangan *game online* saat ini.
2. Manfaat praktis: Diharapkan hasil penelitian ini menjadi acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pola perilaku komunikasi dan *game online*. Serta memberikan gambaran tentang pola perilaku komunikasi pemain *game online* sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami segala penjelasan dan uraian dalam penelitian ini, maka penulisan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sistem sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, pembahasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan pendapat umum mengenai proses komunikasi virtual dalam *game* “*Valorant*” terhadap perilaku komunikasi para pemainnya, serta menjelaskan teori-teori yang dapat membantu mempelajari kasus tersebut.

Ini terdiri dari landasan konseptual, landasan teoritis, dan kerangka penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini.

### **BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini penulis akan memaparkan pola komunikasi virtual antar pemain *game* “*Valorant*” terhadap perilaku komunikasi para pemainnya, dan peneliti juga akan memaparkan hasil pengumpulan data dari berbagai sumber terkait.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini penulis akan menarik kesimpulan dan memberikan saran terkait dengan penelitian yang telah dilakukan.