

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game merupakan sebuah aktivitas hiburan yang biasa dimainkan oleh semua kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa saat mereka sedang memiliki waktu luang. Dalam *game*, pemain saling berinteraksi dan juga mematuhi peraturan yang sudah dibuat atau disepakati untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan berkembangnya zaman, *game* juga ikut berkembang. *Game* di zaman sekarang sudah bergabung dengan teknologi dan jaringan internet yang biasa disebut *game online* untuk meningkatkan kualitas serta pengalaman untuk pemain.

Game online sendiri memiliki berbagai macam jenis yang dapat dimainkan oleh *player*. RPG (*Role Playing Games*), FPS (*First Person Shooter*), MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), *Battle Royale*, *Music Game*, dan *Simulation* merupakan jenis *game* yang populer digunakan oleh pengembang *game*. Semua jenis *game online* memiliki keunikannya masing-masing, seperti jenis *game* MOBA dengan karakteristik arena dengan 10 pemain yang bisa memainkannya dalam satu waktu. Jenis-jenis *game* di atas sangat sering digunakan oleh *developer-developer* untuk membuat *game-game* baru untuk bisa bersaing di dunia *game online*.

Gambar 1.1 Tabel *Player Game Online* di Dunia

No.	Nama Data	Nilai
1.	Filipina	96,4
2.	Thailand	94,7
3.	Indonesia	94,5
4.	Vietnam	93,4
5.	India	92
6.	Taiwan	91,6
7.	Turki	91,5
8.	Arab Saudi	91,4
9.	Meksiko	91,2
10.	Uni Emirat Arab	90,3

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/>

Menurut laporan yang dikeluarkan oleh *We Are Social* di Halaman website databoks, Indonesia merupakan urutan ke 3 dalam jumlah pemain *game* terbanyak di dunia pada tahun 2022. Lalu di urutan pertama diduduki oleh Negara Filipina dengan jumlah 96,4%. Kemudian disusul oleh Thailand dengan jumlah 94,7% pemain, dan ketiga Indonesia dengan 94,5%. Mayoritas 83,6% pemain *game* Indonesia dengan rentan umur 16-64 tahun menggunakan perangkat apapun seperti *Handphone*, *Playstation*, maupun Windows, dan sebanyak 68,1% penggunaan internet menggunakan *Handphone* untuk bermain *game* (Databoks, 2022).

Dengan banyaknya jumlah pemain *game online* di Indonesia membuat *game online* sangat populer di kalangan remaja hingga dewasa. Bisa diasumsikan bahwa video *game* saat ini sudah terbilang banyak untuk berbagai macam platform. Pada platform steam sendiri yang merupakan layanan distribusi *game* digital berbayar. Tahun 2023 lalu, tercatat steam memiliki *game* yang sudah didistribusikan dengan jumlah mencapai 14.391 *video game*, dan jumlah ini naik signifikan dari tahun 2014 hingga 2023 (Steam, 2023). Sekitar 2 juta aplikasi dan *game* yang ada di platform Google Play Store rilis hingga tahun 2021. Jika kita bagi menjadi 50%, maka kurang lebih 1 juta merupakan *game* yang disediakan

oleh Google untuk dimainkan (Google, 2021). Banyaknya pemain *game online* yang muncul disebabkan karena bermain *game online* tidak hanya sebagai hiburan semata, namun bisa sebagai ajang untuk mengasah kemampuan kecepatan, refleksi, berpikir, dan Latihan pada otak saat bermain.

Salah satu *game* yang bisa dimainkan oleh semua kalangan serta di berbagai *device* yaitu Genshin Impact. Genshin Impact pertama kali dirilis pada tanggal 28 September 2020 di semua platform seperti Android, ios, Windows, dan Playstation 4. Kemudian rilis untuk Playstation 5 pada tanggal 28 April 2021. Genshin Impact merupakan *game* RPG RPG (*Role Playing Games*) *open world*. Dalam Genshin Impact, *player* diajak untuk berpetualang dan menjelajahi dunia yang bernama teyvat. Tidak hanya itu, *player* bisa mendapatkan serta menggunakan berbagai macam karakter untuk membantu *player* dalam hal menjelajah serta bertarung dengan berbagai macam monster. Dalam penjelajahan, *player* juga akan dihadapi dengan *quest-quest* teka teki yang membingungkan.

Gambar 1.2 Tabel Player Genshin Impact di Dunia



Sumber: <https://gamerwk.com/>

Menurut data dari AppMagic, Genshin Impact merupakan salah satu dengan *player* terbanyak dengan jumlah pemain aktif mencapai 63,009,908 pada bulan November 2023 lalu. Dan Indonesia menjadi urutan keempat dalam hal *player* aktif sebanyak 6.857.493 dengan China di urutan pertama, disusul dengan Amerika dan Rusia di bulan September 2022 lalu. Dengan adanya banyaknya *player* aktif di Indonesia membuat Genshin Impact menaruh perhatian khusus

untuk Indonesia. Hal ini bisa dibuktikan dengan adanya bahasa Indonesia dalam pengaturan pilihan bahasa di *game*-nya. Genshin Impact juga mengadakan event untuk mengumpulkan player Genshin Impact dalam acara Hoyofest yang digelar setiap tahunnya. Dalam acara ini, *player* Genshin Impact bisa ikut hadir untuk bergabung dalam keseruan ataupun informasi mengenai update selanjutnya.

Antusias *player* Indonesia pada komunitas HoYoLAB dalam mengikuti event Hoyofest sangat sangat tinggi. Dilansir dari Liputan 6, pada tahun 2023 lalu Hoyofest menggelar *event*-nya di Mall Artha Gading, Jakarta Utara selama 11 hari yang dimulai tanggal 27 Juli sampai 6 Agustus. Antusias *player* bisa dilihat dari bagaimana *player* rela antri dari pagi untuk mendapatkan kesempatan memasuki area (Yuslianson, 2023). Dalam *event* tersebut juga ada *player* yang berpakaian seperti karakter *game* (*cosplayer*) untuk memeriahkan *event* agar lebih menarik dan seru.

Kepopuleran Genshin Impact di berbagai belahan dunia menjadikan Genshin Impact salah satu *game* tersukses dengan penghargaan yang pernah didapat dalam 3 tahun terakhir. *The Game Awards* 2023 menjadikan Genshin Impact sebagai *game best ongoing* bersamaan dengan Apex Legends, Cyberpunk 2077, Final Fantasy XIV, dan Fortnite (*TheGameAwards*, 2023).

Gambar 1.3 Postingan Salah Satu *Player* Di HoYoLAB



Sumber: <https://www.hoyolab.com/>

Forum komunitas HoYoLAB tidak hanya sebagai tempat untuk diskusi, disana *player* Genshin Impact dapat membentuk, mengembangkan, serta memperkuat ikatan sosial antar *player*. Dalam diskusi *forum* komunitas HoYoLAB, *player* tidak hanya saling *sharing* mengenai strategi maupun mekanik pertempuran yang dimainkan, tetapi juga membentuk sebuah ikatan yang terjalin suatu interaksi yang berisi banyak.

Seiring waktu, komunitas HoYoLAB di indonesia mengalami perkembangan yang signifikan, menjadi lebih dari sekedar wadah untuk saling bertukar informasi. *Forum* ini juga menjadi wujud nyata dari emosional dan intelektual *player* Genshin Impact. Ketika *player* menggunakan suatu istilah tertentu di dalam *forum*, itu bukan hanya sebagai bentuk komunikasi yang instan, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi seni dan identitas kolektif.

Dalam forum komunitas Genshin Impact terdapat interaksi simbolik melalui penggunaan istilah istilah yang bukan hanya sekedar komunikasi, melainkan semacam dialek atau kode khusus yang menghubungkan pemain dalam pemahaman yang sama. Istilah istilah yang dibuat tidak hanya kosakata umum yang berkaitan dengan mekanik permainan karakter, tetapi juga istilah istilah yang menggambarkan suatu kekaguman terhadap keindahan dunia genshin impact mencakup karakter, senjata, maupun peralatan.

Manusia terkadang akan membuat beberapa istilah yang hanya bisa dipahami oleh sebagian orang tertentu untuk mempermudah serta mempersingkat berjalannya komunikasi. Manusia akan membuat istilah kemudian akan menjadi kebiasaan untuk menggunakan istilah itu terus menerus. Menurut Martinis mengatakan bahwa kebiasaan adalah perilaku manusia yang menetap, berlangsung secara otomatis tanpa direncanakan. Akibat dari kebiasaan yang terus menerus dilakukan membuat istilah itu menjadi suatu kosakata baru dan di ikuti oleh orang-orang. Istilah juga akan terlahir apabila semua orang setuju akan penggunaan istilah tersebut. Setiap istilah yang digunakan dalam komunitas HoYoLAB Indonesia membawa beban makna yang dalam, menciptakan sesuatu seperti bahasa khas komunitas yang mengandung unsur unsur budaya dan

emosional. Melalui interaksi simbolik, *player* juga tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga ekspresi identitas mereka sebagai bagian dari komunitas.

Gambar 1.4 Komentar *Player* Genshin Impact Di HoYoLAB



Sumber: <https://www.hoyolab.com/>

Meskipun forum komunitas HoYoLAB telah menjadi tempat bagi *player* Genshin Impact Indonesia untuk saling berinteraksi, berbagi pengalaman, serta memperkuat ikatan sosial, akan ada masalah dimana *player* tidak mengerti dengan istilah istilah yang dilontarkan oleh sesama *player* Genshin Impact. Beberapa *player* yang baru bergabung mungkin akan kesulitan dalam memahami dan menggunakan istilah istilah khas yang timbul dan berkembang dalam komunitas. Akibat dari kesulitan pemahaman dalam menerima istilah, *player* akan kesusahan dalam melawan bos monster.

Gambar 1.5 Video Yang Membahas Apa Itu Istilah Genshin



Sumber: <https://www.youtube.com/>

Jika kita masuk dalam pencarian Youtube "Istilah Istilah di Genshin Impact", ada 30 lebih video dan *short* yang membahas tentang istilah istilah. Dengan banyaknya penjelasan tersebut bisa disimpulkan masih ada player yang tidak begitu mengerti dan paham mengenai istilah istilah genshin. *Views* yang didapat dari 1 video bisa berkisar dari 20.000 sampai 200.000 lebih. Judul dari video pun berbeda beda, ada yang membahas istilah dasarnya bahkan sampai istilah yang lebih spesifik.

Artefak, merupakan equipment yang digunakan untuk memperkuat karakter. Karena memiliki banyaknya jenis artefak, keluarlah istilah 2 set dan 4 set. *Player* yang baru memainkan genshin impact, tidak memperhatikan artefak yang sedang mereka pakai. Istilah dari berbagai macam artefak muncul dari komunitas genshin impact. 4 set Hod dan 4 set Viri merupakan salah satu istilah dalam penyebutan artefak. Ketika *player* sedang saling sharing dengan sesama *player* genshin impact, *player* baru tidak paham dengan istilah artefak yang sedang di bicarakan sehingga akan menjadi kesulitan dalam bertarung.

Dengan pertumbuhan komunitas yang kian meningkat dan seiringnya waktu, istilah-istilah khusus yang digunakan oleh *player* lama mungkin akan menjadi hambatan bagi player yang baru saja bergabung serta belum mengenal begitu banyak mengenai dunia Genshin Impact. Ketidaksetaraan pemahaman dan istilah dapat menghambat komunikasi yang efektif dan membuat *player* baru merasa bingung. 5 aspek yang dijadikan tolak ukur bagi komunikasi yang efektif, yaitu: pemahaman, kesenangan, mempengaruhi sikap, memperbaiki hubungan.

Dengan pemahaman yang kurang komunikasi akan tidak efektif dan sering kali menimbulkan kesalahpahaman. Hal itu pula yang menghambat pertumbuhan *player* untuk terus berkembang dan akan berpindah *game* ketika ketidak mampuan *player* dalam memahami maksud dari *player* lain.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, didapat rumusan masalah bagaimana interaksi simbolik terkait penggunaan istilah *player* Genshin Impact dalam forum komunitas HoYoLAB?

1.3. Tujuan Penelitian

Setelah mendapatkan rumusan masalah yang ada, didapat tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana interaksi simbolik terkait penggunaan istilah *player* Genshin Impact dalam forum komunitas HoYoLAB?

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini bisa dibagi menjadi 2:

a. Manfaat teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu serta manfaat dalam pengetahuan, serta wawasan dalam bidang studi ilmu komunikasi Selain itu juga diharapkan dapat membantu dalam peneliti selanjutnya yang membahas seputar interaksi simbolik.

b. Manfaat praktisi

Manfaat dari penelitian ini untuk Memberikan pemahaman serta wawasan mengenai interaksi simbolik terkait penggunaan istilah antar *player* Genshin Impact dalam forum komunitas HoYoLAB

1.5. Sistematika Bab

Sistematika Bab pada penelitian ini bisa dijabarkan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan menguraikan latar belakang masalah yang diangkat kemudian dilanjut dengan rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian serta sistematika bab.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Menjelaskan landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir yang digunakan peneliti.

3. Bab III Metodologi Penelitian

Masuk ke dalam bab III akan berisi tentang gambaran penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, jenis penelitian, serta sumber data seperti teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan keabsahan data.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Setelah melakukan penelitian, maka di bab IV akan dijabarkan hasil hasil yang sudah didapatkan berupa analisis data serta mengemukakan bukti yang didapat dalam permasalahan pada penelitian yang relevan dengan teori dan konsep.

5. Bab V Penutup

Kesimpulan serta saran akan dijabarkan dalam bab V mengenai hasil dari penelitian. Kemudian di bab ini juga peneliti akan memberikan saran untuk peneliti selanjutnya agar lebih baik.