

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan suatu yang harus diikuti oleh masyarakat modern saat ini, karena kebutuhan masyarakat akan informasi terus meningkat. Hampir dipastikan kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari kegiatan komunikasi antara seseorang atau satu kelompok dengan kelompok yang lain. Komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam melakukan segala hal, terlebih untuk mencapai tujuan. Tanpa adanya komunikasi, maka akan sangat mungkin terjadinya kesalahpahaman dalam memberikan informasi. Komunikasi menjadi kunci terciptanya hubungan harmonis maupun yang tidak harmonis di dalam suatu interaksi masyarakat. Proses komunikasi dimulai dari komunikator sebagai pemberi pesan yang disampaikan kepada komunikan sebagai penerima pesan, lalu dua orang terlibat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka komunikasi akan terjadi selama ada kesamaan makna mengenai apa yang diperbicarakan. Kesamaan bahasa yang digunakan dalam percakapan belum tentu menimbulkan kesamaan makna. Dengan kata lain, mengerti bahasa belum tentu mengerti makna yang dibawakan bahasa itu. Percakapan antara dua orang dapat dikatakan komunikatif apabila keduanya mengerti bahasa dan makna dari percakapan tersebut.

Komunikasi merupakan suatu aktivitas dasar manusia, dengan adanya komunikasi manusia dapat saling berhubungan antara satu dengan yang lain baik dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat. Masyarakat memiliki beragam cara untuk memenuhi kebutuhan seperti hiburan. Hiburan yang tak terbatas ruang, waktu, maupun usia yaitu seperti bermain yang menjadi suatu alternatif aktivitas hiburan oleh masyarakat. Bermain merupakan salah satu hiburan yang menyenangkan yang mudah dilakukan seperti bermain *game online*. Sulistyawati (2020) menjelaskan

game online menyebabkan dampak buruk bagi kesehatan. Di sisi lain, Ardyanto (2023) menyatakan bahwa *game online* bermanfaat untuk melatih ketangkasan dan memupuk hubungan sosial sesama pemain.

Game online merupakan permainan yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan jaringan internet dan *smartphone*, *game online* memiliki daya tarik tersendiri bagi para gamer. Berbagai jenis *game online* pun mulai bermunculan. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. *Game online* yang banyak diminati saat ini adalah *game online free fire*. *Free fire* merupakan *game online* yang berjenis *battle royale* yang sangat diminati di negara Asia Tenggara dan Amerika Selatan. Banyak orang yang suka dengan *game online* ini karena *game* ini dapat dimainkan oleh individu atau kelompok dengan batas maksimal satu kelompok terdiri dari empat pemain. Dengan jumlah pemain dalam permainan bisa sampai 50 orang pemain. Mode yang ada di dalam *game online free fire* ada tiga yaitu solo, duo dan squad. *Game online free fire* adalah *game* yang di terbitkan oleh garena. Garena adalah platform, hiburan digital, yang mengembangkan dan menerbitkan PC (*Personal Computer*) online dan konten digital seluler di Asia Tenggara dan Taiwan. Didirikan pada tahun 2009 di Singapura, oleh Chairman dan Group. *Free Fire* telah resmi rilis oleh Garena pada tanggal 30 Desember 2017. Sampai saat ini *Free Fire* bisa dimainkan pada perangkat *smartphone* atau *handphone* yang bersistem operasikan iOS (iPhone OS) dan Android. Alasan peneliti memilih *game* ini karena server yang dimiliki *Free Fire* lebih unggul daripada *game online* yang lain karena *Free Fire* sudah memiliki server sendiri di Indonesia. *Game online free fire* adalah *game battle royale* yang populer, yang mempunyai berbagai komunitas di seluruh Indonesia, termasuk di Ngawi.

Komunitas merupakan sebuah kelompok yang dibentuk berdasarkan kesamaan serta *passion* yang sama sehingga individu yang didalam kelompok tersebut dapat terbantu kebutuhan dan keinginannya serta masalah-masalah yang diterpanya. Seiring perkembangannya zaman,

komunitas saat ini dapat dibentuk secara *online*. Komunitas *online* adalah sekelompok orang di dunia maya dengan minat yang sama. Mereka mengekspresikan pendapat dan ide yang didalam diri mereka sehingga diskusi yang dilakukan terjadi secara intens dan berkelanjutan (Alyusi, 2016). Hal tersebut dapat membangun awal terbentuknya interaksi dalam lingkungan sosial. Untuk memudahkan dalam berinteraksi, mereka membutuhkan suatu platform agar dapat berkomunikasi secara fleksibel. Media sosial merupakan suatu modal awal bagi masyarakat yang berguna sebagai alat komunikasi yang efektif dan efisien. Berinteraksi di media sosial dan bergabung dalam komunitas *virtual*, maka aliran informasi yang didapat menjadi lebih efisien karena informasi tersebut berasal dari anggota komunitas lainnya. Hal ini dapat membantu peranan sosial bagi orang-orang yang merasa kesulitan untuk memberi dan menerima timbal balik dalam komunitas (Rahmat, 2017).

Komunitas *game online* merupakan komunitas yang dibentuk secara *online*. Komunitas ini dibentuk karena individu memiliki kesamaan berupa hobi yang sama merupakan *game online*. Tujuan komunitas ini dibentuk agar mereka tertata ketika bermain *game* dan bisa menikmati bermain *game* secara sehat. Para senior-senior yang berada di komunitas ini berupaya memberikan arahan kepada pemula seperti cara dan kiat-kiat bermain *game* yang menurut mereka sesuai dengan kebutuhan serta keinginan bersama. Komunitas ini memiliki jaringan yang cukup luas karena komunitas ini memanfaatkan sosial media seperti YouTube, Facebook dan Discord sebagai tempat untuk bercengkerama mempromosikan komunitas mereka di dunia maya. Komunitas terbentuk karena adanya tujuan tersendiri didalamnya, hal ini dibuktikan bahwa terdapat kelekatan, daya tarik individu terhadap kelompok dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang **"Pola Komunikasi Pemain *Game online* Free Fire (Studi Kasus Team Komunitas Free Fire Ngawi)"** yang bisa menjadi satu rumusan

ilmiah yang menggambarkan pola komunikasi pemain *game online* free fire.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang disampaikan dalam latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana pola komunikasi pemain *game online* komunitas Free Fire Ngawi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui pola komunikasi pemain *game online* komunitas Free Fire Ngawi.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pengembangan suatu ilmu. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat akademis dari penelitian tersebut hasil yang diharapkan dapat bermanfaat yang dapat digunakan sebagai mengisi celah penelitian berdasarkan hal yang tidak diteliti terdahulu tentang komunitas *game online* free fire.
2. Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan sebagai referensi pola komunikasi dalam komunitas online terutama pada *game online*.

1.5 Sistematika penulisan

Dalam penyusunan skripsi agar tersusun secara sistematis sehingga penjabaran dapat dipahami dengan baik, maka penulis membagi pembahasan menjadi lima bab dan masing-masing bab terbagi kedalam sub bab, antara lain :

Bab I Pendahuluan, bab ini berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Bab.

Bab II Tinjauan Pustaka, bab ini berisi Penelitian Sebelumnya, Landasan Teori/ Konsep, Kerangka Konsep.

Bab III Metodologi Penelitian, bab ini berisi Paradigma Penelitian, Pendekatan Penelitian, Metode Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Teknik Pengambilan Data, Waktu Penelitian, Teknik Analisis Data, Teknik Keabsahan Penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, bab ini berisi Profil Informan, Temuan Penelitian, Pembahasan.

Bab V Penutup, bab ini berisi Kesimpulan Saran, Penelitian Selanjutnya.

