

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang internet menjadi kebutuhan sehari-hari umat manusia, Internet berkembang karena semakin banyak manusia yang mengaksesnya, segala macam kebutuhan seperti berita, hiburan dan kebutuhan lainnya sudah semakin mudah tidak seperti pada zaman dahulu perlu untuk pergi keluar rumah untuk membayar sesuatu, mencari berita di koran ataupun majalah, tidak heran jika pengguna internet di Indonesia semakin meningkat Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023.

Dari hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis APJII, maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%. Dibandingkan dengan periode sebelumnya, maka ada peningkatan 1,4%.

Internet menurut Onno W. Purbo adalah media yang memungkinkan efisiensi proses komunikasi dan penyebaran informasi. Internet juga memberikan efek yang besar dari perubahan yang ada seperti contohnya game yang dulu hanya bisa dimainkan dengan 1 atau 2 pemain dalam 1 perangkat yang sama kini bisa menjadi banyak perangkat yang memungkinkan memainkan permainan yang sama secara nirkabel dan dengan perangkat yang berbeda-beda seperti Point Blank, Grand Chase, Atlantica, Lost Saga, Counter Strike Online, Ragnarok Online, AyoDance dan masih banyak game online yang menjadi perintis game warnet, game yang disebutkan diatas memang ada beberapa yang memang diluncurkan oleh pihak pengembang dan developer menjadi game online tetapi ada juga game yang memang dikembangkan oleh komunitasnya sendiri, seperti contohnya DOTA, SA:MP,

MTA dan masih banyak lainnya dan pada penelitian kali ini akan fokus kepada SA:MP dimana itu sebuah software yang membantu pemain Grand Theft Auto:San Andreas untuk bermain bersama di sebuah kota bernama Los Santos perkembangan sebuah *game* juga semakin pesat yang berawal dari *game offline* saja menjadi sebuah *game online* seperti salah satu *game* besutan Rockstar Games yaitu Grand Theft Auto: San Andreas yang rilis di konsol Playstation 2 pada 26 Oktober 2004, kemudian rilis di PC pada 7 Juni 2005, permainan ini awalnya sebuah permainan *offline* dan hanya di konsol Playstation 2 saja yang bisa bermain secara *multiplayer* namun di PC hanya bisa dimainkan dalam mode *singleplayer*.

Permainan *action-open world* ini memiliki fans yang sangat besar karena game tersebut merupakan game inovasi dari Rockstar selaku developer dan penerbitnya selang beberapa tahun kemudian tepatnya pada tanggal 20 Juni 2008 sebuah fitur *multiplayer* di game GTA SA rilis yang bernama SA-MP dengan versi 0.3.7 yang memungkinkan player PC memainkan game tersebut secara bersamaan dengan player lainnya menggunakan LAN atau Internet yang memungkinkan menampung sebanyak 1000 player dalam 1 server, SA-MP sendiri memiliki beberapa mode seperti *Roleplay*, *Deathmatch*, *Freeroam*, *Race*, *Stunt*, *Cops and Robber* dan lain-lain.



Gambar 1. 1

#### Poster Grand Theft Auto San Andreas

SA-MP Roleplay atau biasa dikenal GTA Roleplay adalah mode dimana pemain bermain peran sebagai karakter fiksi yang dibuat oleh player dan bertanggung jawab untuk memerankan karakter tersebut, mode ini memungkinkan pemain untuk mengikuti jalannya permainan dalam berbagai skenario dan berinteraksi dengan pemain lain dalam ruang lingkup *Roleplay*.

Server *Roleplay* sendiri mensimulasikan aktivitas kehidupan nyata seperti pekerjaan, fraksi, dan interaksi dalam dunia game. *Player* dapat terlibat dalam kegiatan penegakan hukum, layanan darurat, kelompok kriminal, dan kehidupan sipil menciptakan pengalaman yang dinamis dan imersif.

Secara keseluruhan SA-MP Roleplay menawarkan kesempatan kepada player pemain untuk terlibat dalam *storytelling* yang imersif dan juga interaksi sosial dalam lingkungan multiplayer Grand Theft Auto: San Andreas.



Gambar 1. 2

#### Interface SA:MP

Bermain Peran atau biasa disebut dengan Roleplay adalah sebuah permainan dimana pemain akan menjadi orang lain dengan identitas yang baru, latar belakang yang baru dan tidak berkaitan dengan identitas dari pemain itu sendiri. Roleplay pada zaman sekarang tidak hanya sebuah contoh pembelajaran dalam sebuah kelas ataupun sebuah pentas seni yang mengangkat berbagai macam cerita yang dipertontonkan kepada khalayak umum, tetapi kegiatan bermain peran bisa dilakukan dalam berbagai macam platform seperti contohnya pada media sosial & game, roleplaying dalam media sosial merupakan sebuah pengekspresian dari orang itu sendiri seperti mengimajinasikan bagaimana jika lalu pelaku memang memiliki kehidupan entah seperti idolanya atau karakter fiksi dari sebuah franchise film atau series atau karakter orisinal mereka sendiri yang ingin diselipkan pada sebuah semesta cerita fiksi, kegiatan roleplay sendiri semakin marak karena teknologi yang menjadi dasar komunitas roleplay berkembang karena mudahnya menjangkau orang yang memiliki minat yang sama walaupun terbentang jarak ataupun waktu sehingga melampiaskan sesuatu yang sama dengan orang lain menjadi sesuatu yang memang menyenangkan kemudian platform media sosial seperti LINE, X, Instagram, TikTok dan platform sosial media lainnya dengan kreativitas dari manusia membuat kegiatan

roleplaying bisa berjalan di sosial media manapun. Menurut Jacob L. Moreno(1946) pada bukunya yang berjudul Psychodrama mengatakan bahwa Psikodrama yang menggunakan roleplay, adalah metode untuk mengeksplorasi emosi, konflik, dan hubungan interpersonal melalui tindakan dramatis membantu individu menemukan solusi kreatif untuk masalah mereka.

Komunikasi Interpersonal tidak hanya terjalin pada platform sosial media tetapi juga berlaku dalam game terutama game daring yang memerlukan beberapa orang untuk membuat orang lain bisa bekerjasama, melakukan sesuatu, dan lain sebagainya.

Dalam komunitas game sendiri khususnya Jogjagamers yang berfokus pada aktivitas roleplay disebut kota fiksi bernama Los Santos dengan dasar game Grand Theft Auto San Andreas, server multiplayer ini dalam melakukan roleplay berbasis teks dan juga ada beberapa perintah yang memang khusus untuk memberikan gestur untuk menekankan apa yang pemain ekspesikan melalui media karakter yang dibuatnya, dalam komunitas ini pemain tidak hanya sekedar bermain tetapi juga membangun komunikasi yang kompleks melalui karakter dan narasi yang dibuat.



Gambar 1. 3

Tampilan game

Dalam berkomunikasi di dunia virtual memiliki tantangan tersendiri, berbeda dengan komunikasi tatap muka komunikasi dalam game memiliki keterbatasan media teks atau suara saja yang dapat mempengaruhi cara pesan yang diterima dengan yang disampaikan, latar belakang pemain yang berbeda-beda dari pengalaman bermain, usia, budaya dapat mempengaruhi dinamika komunitas tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut cara komunikasi antar individu terjadi di antara pemain dalam komunitas roleplay Jogjagamers. Dengan memahami dinamika komunikasi dalam komunitas ini, diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana interaksi virtual dapat memengaruhi hubungan sosial, kolaborasi, dan pengalaman bermain secara keseluruhan. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi pada studi komunikasi, khususnya dalam konteks komunikasi virtual dan komunitas online.

Dengan demikian, latar belakang ini menjadi dasar untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang peran komunikasi interpersonal dalam komunitas roleplay Jogjagamers, serta bagaimana komunikasi tersebut memengaruhi dinamika sosial dan pengalaman bermain para pemain.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana player mengatasi misinterpretasi, konflik peran, atau perbedaan ekspektasi dalam komunikasi?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pemain yang terlibat dalam komunitas roleplay bagaimana mereka menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dengan berbagai fitur server yang telah disediakan.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Memperkaya pemahaman tentang teori Manajemen Makna Terkoordinasi dengan mengaplikasikannya dalam konteks game roleplay atau konteks virtual lainnya serta pemahaman mendalam tentang komunikasi interpersonal dalam komunitas roleplay

2. Secara Praktis

Meningkatkan pengalaman bermain bagi player dan edukasi tentang komunikasi virtual sehingga dapat mendukung bagi peneliti selanjutnya

### 1.5 Sistematika Bab

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Yaitu tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, sistematika penulisan.

#### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang mendukung tentang judul penelitian, menjelaskan pengertian mengenai komunikasi yang ada di server, konsep dasar komunikasi dan juga konsep dasar bermain peran, serta beberapa landasan teori yang berkaitan dengan teknik dan proses dalam penyampaian komunikasi.

#### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang gambaran umum tentang objek penelitian dan juga analisis terhadap masalah yang sedang diteliti. Selain menganalisa masalah, dalam bab ini berisi analisis cara berkomunikasi antar player yang di terjadi di server Jogjagamers baik itu dalam karakter ataupun luar karakter.

#### BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan analisis yang dilakukan di server Jogjagamers yaitu cara berkomunikasi antar pemain dari berbagai pihak. serta membahas

bagaimana pendekatan beserta penentuan teori yang digunakan untuk berkomunikasi satu sama lain

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan penelitian. Bab berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

