

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia telah melakukan komunikasi dalam jangka waktu yang cukup lama pada puluhan ribu tahun, baik berupa ucapan bahasa, simbol, ataupun gerak tubuh dan pada dasarnya manusia tidak terlepas dari komunikasi. Tanpa adanya komunikasi maka manusia dapat dikatakan “tersesat” (Nasrullah, 2012: 1). Kemudian dapat diartikan bahwa manusia memiliki kehidupan sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Tentunya sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan untuk saling berkomunikasi diantara sesamanya dan merupakan kebutuhan penting bagi kehidupan agar mendapatkan informasi, pengetahuan, dan pengalaman.

Semakin berkembangnya teknologi yang sangat pesat, manusia pada saat ini dapat melakukan komunikasi dengan seseorang atau sekelompok orang tanpa dibatasi oleh waktu dan jarak cukup menggunakan teknologi pada jaringan internet sudah bisa untuk melakukan komunikasi. Sehingga manusia pada saat ini berpikiran tidak bisa hidup tanpa teknologi, dalam artian ini tidak bisa lepas dari teknologi di dalam kesehariannya. Adapun teknologi itu sendiri sudah ada sebelumnya dari abad 21 yang dapat digunakan untuk kebutuhan sehari-hari hingga yang jarang untuk digunakan.

Teknologi yang sering digunakan oleh manusia di dunia pada saat ini adalah internet. Banyak hal yang dilakukan oleh manusia dengan menggunakan internet. Dari yang hanya mencari hiburan semata ataupun untuk mencari informasi. Peranan internet sebagai media baru ini memiliki keunggulan interaktif dan sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia hingga saat ini.

Adapun di dalam teknologi internet dapat membangun hubungan secara personal, kelompok, ataupun massa. Dari hal ini, internet dapat dikatakan sebagai kehidupan di dunia maya. Dunia maya terdapat berbagai aplikasi dalam beragam fitur yang telah tersedia dengan memiliki fungsi tersendiri sehingga bisa dinikmati oleh para pengguna internet di dalam dunia maya.

Dunia maya ini salah satunya adalah dalam dunia *virtual game online* yang dapat disebut juga dengan dunia *cyberspace*. Menurut Slouka dunia *cyberspace* bukan merupakan ruang dalam pengertian secara umum seperti ruang fisik tiga dimensi, melainkan sebuah metafora tentang ruang simbolis yang menjadi tempat kediaman jutaan orang, tidak dalam pengertian fisik. Internet merupakan bagian dari dunia *virtual* atau *cyberspace* yang terus berkembang dan telah menghubungkan pada jutaan pengguna komputer PC dan pengguna telpon seluler canggih. (Astar, 2005:15). Dengan hal ini, dunia maya dapat memicu bentuk terjadinya komunikasi *virtual* di dalam media tersebut.

Komunikasi *virtual* merupakan suatu komunikasi proses penyampaian dan penerimaan pesan yang terjadi di dalam dunia maya atau dunia *virtual* yang bersifat interaktif (Rob Shields, 2011: 44). Komunikasi *virtual* ini lebih fokus pada sistem komunikasi yang akan dilakukan pemain dalam memainkan *game online*, di mana komunikasi dapat menggunakan *chat text* ataupun *on voice* yang telah disediakan di dalam *game online* tersebut. Perkembangan *game* semakin berkembang dengan adanya teknologi internet. Pemain dapat bermain bersama dengan pemain lainnya, sehingga para pemain dapat saling melakukan interaksi di dalam *game online* tanpa adanya keterbatasan waktu.

Hal ini menjadikan pentingnya suatu komunikasi *virtual* yang dapat terbangun melalui fitur obrolan dalam sebuah *game online*. Di dalam *game online* memiliki tingkat komunikasi yang tinggi, dimana para pemain diharuskan untuk berkomunikasi antar satu sama lain baik berupa penyusunan strategi dan memberikan informasi lawan kepada tim. Hal ini guna untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan bersama yang diinginkan (Djunaidi & Dwiastuti, 2007). Seperti yang telah dijelaskan pada kutipan, jika komunikasi di dalam *game online* memiliki tingkat komunikasi yang tinggi, karena jika di dalam tim tidak ada interaksi satu sama lain maka permainan tidak akan berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan kurangnya informasi dalam menyusun strategi permainan dalam membaca permainan lawan.

(Tashia, 2017) mengatakan *Game online* pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia Online*, sebuah permainan RPG keluaran BolehGame dengan grafik sederhana yang berbasis 2D. Semakin berkembang sedemikian rupa seiring dengan adanya kemajuan teknologi, kemudian diikuti dengan perkembangan yang pesat munculnya berbagai jenis *game online* seperti *Counter Strike*, *Point Blank* dan *Dota Online*. *Game online* didefinisikan sebagai permainan dimana banyak orang dapat berpartisipasi pada waktu yang sama dari seluruh dunia melalui teknologi pada jaringan internet.

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan pada jaringan internet itu sendiri. Berkembang pesatnya *game online* itu sendiri merupakan cerminan dari jaringan komputer yang dahulu hanya memiliki skala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Saat muncul pertama kalinya pada tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Kemudian muncul komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut dapat melakukan lebih banyak lagi dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama. Kemudian pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah

mencakup WAN (*Wide area Network*) dan menjadikan internet semakin luas, dari perkembangan jaringan itulah yang membuat *game online* berkembang pesat dan memungkinkan para pemain berasal dari berbagai lintas negara (Kompasiana, 2019).

Adapun dengan adanya *game online* ini dapat memicu bentuk - bentuk pola komunikasi yang akan muncul, namun jika dilihat terlebih dahulu dari setiap perkembangan era pada *game*, sebelum adanya perkembangan jaringan WAN (*Wide area Network*). Perkembangan pada teknologi *game* dahulu hanya dapat dimainkan secara *offline* dengan jumlah pemain yang terbatas dan lawannya hanya dengan sistem komputer (*bot*) yang sudah digerakkan otomatis sesuai sistem yang telah dibuat di dalam *game offline* itu sendiri, sehingga tidak dapat bermain bersama dengan banyak pemain lain lintas negara. Lalu masuk pada permainan tradisional tidak perlu mengakses melalui jaringan internet dan dapat dimainkan secara langsung saling tatap muka, komunikasi yang dapat terjalin bisa berupa non verbal dan verbal. Adapun komunikasi verbal dilakukan kepada kelompok tim dalam berdiskusi untuk menyusun strategi dan komunikasi non verbal dapat terjalin dengan memberikan isyarat tubuh, biasanya dilakukan kepada tim untuk memberikan bantuan agar kelompok tim mendapatkan poin dalam babak tertentu yang kemudian dapat berhasil memenangkan permainan.

Kemudian menurut (Kurniawan, E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian, 2019) masuk ke era *game console* pertama kali dikenalkan pada dunia di era 1960-67, yang dimaksud *console* ialah *game* tersebut dimainkan menggunakan *controller* seperti *Nintendo*, *Game boy* dan *Playstation* permainan yang banyak dimainkan biasanya adalah *game versus* dan *adventure* yang dimana jika pemain yang memainkan *game versus* maka komunikasi pemain lebih melakukan percakapan saling merendahkan satu sama lain bukan untuk menyusun strategi, namun jika pemain memainkan permainan *adventure* biasanya komunikasi yang terjalin hanya saling menceritakan suatu tokoh karakter ataupun alur cerita di dalam *game* tersebut.

Selanjutnya masuk pada *era game* sekarang yaitu *era game online* yang dapat dimainkan orang banyak dengan mengakses melalui jaringan internet. Permainan pada *era game online* ini komunikasi yang terjadi yakni para pemain dapat melakukan komunikasi melalui fitur obrolan yang telah tersedia untuk berkomunikasi di dalam *game* dan dapat diartikan sebagai komunikasi *virtual* yang akan terjadi di *game online* tersebut. Mereka dapat berkomunikasi dengan berbagai tujuan dalam menyusun strategi permainan ataupun justru hanya untuk merendahkan pemain di dalam tim sendiri ataupun dengan lawan.

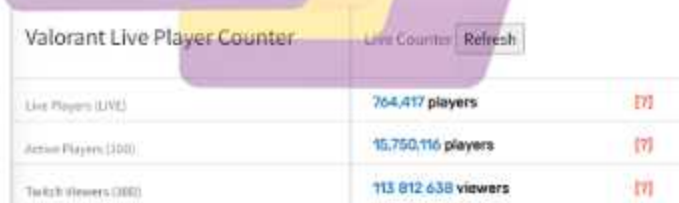
Pengguna *game online* itu sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi mayoritas penggunanya adalah remaja. Banyak remaja yang berpartisipasi dalam permainan *game online*. Permainan *game online* ini memungkinkan pemain dapat bermain bersama dengan puluhan orang (*multiplayer*) sekaligus dari berbagai lokasi setiap pemain. Sehingga dapat dimainkan kapan saja cukup dengan menghubungkan koneksi melalui jaringan internet.

M. Faisal (2017) memaparkan penjelasan tentang perkembangan *gamers* di Indonesia sebagai berikut. Kelahiran internet pada 1983 menjadi pintu yang mengakrabkan Indonesia dengan dunia *game online*. Dengan teknologi jaringan yang memungkinkan sebuah *game* diakses oleh banyak orang di berbagai negara dalam satu waktu, *game* sudah melebarkan sayapnya ke penjuru dunia salah satunya yaitu Indonesia. Keberadaan komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet pun membuat *game online* di Indonesia mulai marak dan dari sini, perkembangan internet berlanjut ke arah komersial dengan bermunculannya warung internet (*warnet*). Sehingga semakin banyak pula orang yang bisa bermain *game online*. Game yang dimainkan itu termasuk kategori *eSports*. Menurut Eddy Lim (2017) selaku Ketua Indonesia *eSports Association* (IeSPA) yang juga sebagai pendiri dari Indonesia *Gamers*, yang saat ini dikenal dengan *Liga Game*. *Liga Game* memang dibentuk karena memiliki sebuah tujuan yaitu mengumpulkan para *gamers* di Indonesia. *Liga Game* menjadi hal yang akan mengawali kemunculannya *eSports* di Indonesia saat mengelat kompetisi *game online* pertama pada 1999. Dalam

keadaan negara yang sedang mengalami masa transisi politik itu, komunitas *gamers* mencoba untuk melebarkan sayap permainan *game* di Indonesia. Hambatan rupanya tidak selalu berbentuk penolakan dalam upaya yang dilakukan *Liga Game*. Minimnya fasilitas dan terbatasnya jangkauan informasi juga dapat menyebabkan suatu upaya dalam memperkenalkan dan mengajak pemain *game* untuk ikut berkompetisi.

Menurut pendapat Young (2009) *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses menggunakan koneksi internet. Berkaitan dengan hal ini, *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia *virtual*. *Game online* ini dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan tanpa terbatasnya jarak wilayah yang memungkinkan akan bertemu dengan pemain dari lintas negara. Selain itu, interaksi di dalam *game online* sangat diperlukan dalam menyusun strategi permainan, guna untuk mencapainya keberhasilan memenangkan pertandingan. Jika di dalam permainan *game online* tidak ada terjadinya suatu komunikasi, maka pertandingan pada saat itu akan sulit untuk mencapai tujuan yaitu kemenangan.

Adapun dari setiap perkembangan pada *game*, peneliti ingin menggunakan era *game* sekarang yaitu *game online Valorant* sebagai subjek penelitian dikarenakan permainan ini banyak dimainkan dengan jumlah total pemain menurut dari data yang diambil melalui *activeplayer.io (valorant live player count)* yakni.



Valorant Live Player Counter		Live Counter	Refresh
Live Players (LIVE)	764,417	players	[?]
Action Players (100)	15,750,116	players	[?]
Twitch Viewers (100)	113 812 638	viewers	[?]

Gambar 1.1 Valorant Live Player Counter

Sumber : <https://activeplayer.io/valorant/>

Kemudian menurut *Riot*, pada Juni 2021, *Valorant* sudah bisa membanggakan dengan jumlah 50 Juta pertandingan yang dimainkan. Selain itu faktor utama pada penelitian ini, karena pemain di dalam *game online Valorant* pada *match random* (publik) pemain belum cukup maksimal dalam memanfaatkan atau menggunakan fitur obrolan untuk berkomunikasi kepada anggota tim dalam mencapai keberhasilan pada kerja sama tim. Seperti dari hasil data responden yang telah dibagikan melalui media *discord* dan *Twitter* pada pemain *game online Valorant* menemukan hasil yakni.

Pada saat anda bermain game online valorant bersama publik (match random) apakah mereka/pemain tersebut aktif dalam berkomunikasi?

Walaupun



Gambar 1.2 Kuesioner Penelitian

Adapun dari hasil data responden tersebut tentunya di dalam *game online Valorant* ini pemain masih kurang maksimal dalam menggunakan fitur obrolan yang tersedia di dalam *game* untuk berkomunikasi. Namun 58.9% pemain aktif untuk menggunakan fitur obrolan yang tersedia walaupun tidak selalu pemain lainnya dapat ikut aktif di dalam komunikasinya.

Hal apa yang lebih sering anda temui setiap kali anda bermain di match random (publik), apakah sering menemukan terjadinya suatu komunikasi yang...efringga komunikasi dapat berjalan dengan baik...
06.juanda



Gambar 1.3 Kuesioner Penelitian

Sehingga dari fenomena ini mengingat di dalam permainan tersebut pemain membutuhkan kerja sama tim, selain itu pemain terdapat dari berbagai lintas negara yang dimana dengan hal ini banyak objek yang dapat ditemukan di dalam suatu komunikasi yang terjadi, bagaimana pemain dalam menggunakan fitur obrolan untuk berkomunikasi dan pola komunikasi seperti apa yang terbentuk di dalam tiap pemain *game online Valorant* tersebut dalam menyusun strategi permainan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana pola komunikasi yang terjadi pada pemain *Game Online Valorant* dalam menyusun strategi permainan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan yakni : Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pola komunikasi yang terjadi di percakapan tim *game online Valorant* dalam menyusun strategi permainan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi acuan atau masukan bagi perkembangan ilmu komunikasi, menjadikan bahan referensi di bidang ilmu komunikasi dan masukan bagi perkembangan ilmu komunikasi di dalam komunikasi *virtual*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dapat memberikan pemahaman tentang interaksi di dalam komunikasi virtual pada *Game Online*, serta penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan baru bagi para pemain *Game Online* ataupun peneliti terhadap suatu interaksi pada pola komunikasi virtual yang terjadi di dalam *Game Online*.

1.5 Sistematika Bab

Penelitian ini terdiri dari 5 bab, yang akan dilaksanakan oleh penulis direncanakan memiliki beberapa pokok bab pada bahasan dalam mengatur jalannya kelancaran proses penelitian. Pokok bab bahasan tersebut adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan teori dan konsep yang akan digunakan di dalam penelitian ini, kemudian menguraikan beberapa penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tahapan – tahapan metodologi penelitian yakni antara lain : Menguraikan jenis penelitian, metode yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dan teknik analisis data sesuai kebutuhan penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menguraikan hasil pembahasan dan bukti – bukti data yang telah ditemukan dari permasalahan penelitian yang relevan dengan menggunakan teori dan serta metode yang digunakan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab akhir dalam penelitian yang akan berisi kesimpulan penelitian yang menjawab masalah penelitian serta berisi saran.