

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

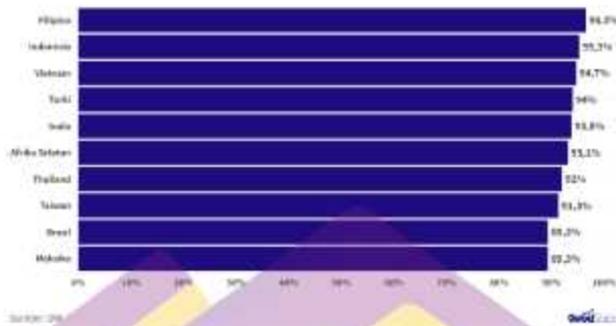
Manusia umumnya memiliki hobi yang mereka senangi untuk mengisi waktu luang mereka. Di era modern ini, manusia bukan hanya memiliki hobi berolahraga dan juga menghasilkan karya seni, tetapi juga bermain *game online*.

Menurut Rina Prasetyo selaku pengamat teknologi digital Universitas Indonesia, *game online* bukan sekedar sarana hiburan di kalangan muda, melainkan menjadi sarana ruang sosial baru (kompasiana.com). Bermain *game online* bisa menghilangkan *stress* dari hiruk pikuk dunia, tetapi sering kali mengakibatkan penggunaanya tertarik untuk terus-menerus bermain *game* di depan perangkat elektronik sehingga lupa dengan aktivitas aktif dan produktif lainnya seperti aktivitas fisik, belajar, makan, tidur, dan bersosialisasi di masyarakat. Jika seseorang hanya fokus bermain *game online*, maka ia akan memiliki lebih sedikit waktu untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang di lingkungan sekitarnya. Umumnya orang yang sering bermain *game* dalam waktu lama, dapat berujung pada kecanduan (Niswah, 2023).

Dilansir dari idngaming.com, Di tahun 2024 jumlah pemain *game online* di Indonesia diperkirakan mencapai 175 juta orang dengan usia 18-35 tahun atau di dominasi oleh Generasi Z. *Game online* yang sering di unduh di Indonesia yaitu *game* pertempuran MOBA seperti *Mobile Legend*, *Battle Royale* seperti *Free Fire* dan *PUBG*, dan juga *game* RPG seperti *Genshin Impact*.

Dalam data kuartal 2024 yang di unggah goodstats.id, di urutan ke-2 yaitu sebanyak 95,3% pengguna internet yang bermain *game online* di duduki oleh negara Indonesia. Selain *game* pertempuran, *game* petualangan penuh aksi juga menjadi favorit dan menjadi urutan ke-2 secara keseluruhan. Di urutan ke-3 didapati *game* bertema olahraga.

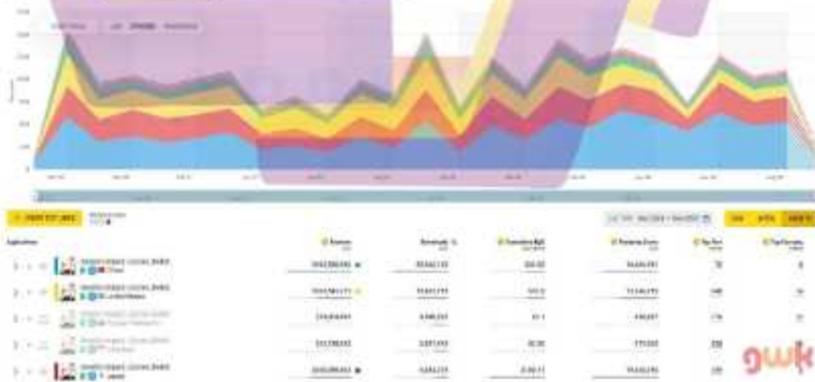
10 Negara dengan Proporsi Pengguna Internet yang Bermain Video Games Tertinggi
(Pengguna Internet Usia 16-64 tahun)
Kuartal IV 2024



Gambar 1.1 Data Kuartal Pengguna *Game Online* 2024
Sumber : goodstats.id, 2024

Salah satu *game* populer di Indonesia tersebut yang biasa dimainkan saat *stress* yaitu *Genshin Impact*, merupakan *game* dengan kategori *RPG Open World* dimana permainannya dilakukan oleh pemain yang menjadi peran dalam cerita dalam *game*.

Indonesia adalah negara ke-4 dengan pemain *Genshin Impact* terbanyak untuk platform *mobile*. Lebih spesifiknya sejak pertama kali rilis hingga tanggal 9 September 2022, *Genshin Impact* sudah mencapai 6,857,493 *download* di Indonesia (*Google Play Store* dan *App Store*). Angka ini bahkan berhasil mengungguli Jepang yang berada di 6,054,229 *download* (*gamerwk.com*, 2022)



Gambar 1.1 Data Pengguna *Genshin Impact*
Sumber : gamerwk.com, 2024

Genshin Impact dikembangkan oleh perusahaan China, Hoyoverse dirilis pada tahun 2020 menawarkan pemain kesempatan untuk menjelajahi dunia *virtual* secara bebas, tanpa batasan yang ketat. Dalam permainan ini, pemain diberi kebebasan untuk memilih jalan mereka sendiri menuju tujuan akhir, menciptakan pengalaman yang unik dan personal bagi setiap individu. *Game* ini memiliki fitur bermain dengan 4 pemain lain dalam *mode multiplayer* untuk menjelajahi dunia yang luas, bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan dan menjalankan misi bersama. Ini membuka peluang untuk interaksi sosial yang mendalam dan kerjasama antara pemain, menambah dimensi baru dalam pengalaman bermain.

Genshin Impact juga adalah RPG (*Role Playing Game*), di mana pemain dapat mengambil peran karakter dalam mengembangkan alur cerita yang menarik. RPG menawarkan kebebasan kreatif bagi pemain untuk menjelajahi karakter mereka dan mempengaruhi narasi permainan. *Game* ini menyediakan cerita yang harus diselesaikan melalui misi yang nantinya akan mendapatkan hadiah dan juga membuka wilayah yang terkunci. Pemain bisa menggunakan sejumlah karakter yang bisa digunakan sebagai diri sendiri di dalam *game*. Sejumlah karakter tersebut bisa didapatkan melalui sistem *Gacha* (*Game Of Chance*). Sistem ini menarik banyak pemain yang terpesona oleh kejutan dan kegembiraan dari hasil *gacha* mereka, dan seringkali hasilnya dibagikan di media sosial untuk dipamerkan melalui komunitas *virtual* pemain lainnya.

Game online saat ini tidak hanya dipandang sebagai bentuk hiburan semata, tetapi kini berperan sebagai media yang memfasilitasi komunikasi simbolik antarpemain serta menjadi ruang untuk membangun dan memperkuat interaksi sosial di dunia *virtual* (Bastian, 2016). Salah satu contohnya yaitu terbentuknya komunitas *virtual* sebagai wadah untuk berbagi motivasi yang sama dalam bermain *game*. Komunitas ini tidak hanya memfasilitasi komunikasi dan interaksi antar pemain, tetapi juga mencerminkan hubungan sosial dalam kehidupan nyata, yang memberikan manfaat besar bagi pengalaman bermain *game* secara keseluruhan (Hatta, 2024).

Komunitas *virtual* mempermudah para pemain untuk berbagi pengalaman bermain, membagikan informasi seputar *Genshin Impact*, dan mencari teman bermain dalam *multi player*. Komunitas *virtual Genshin Impact* bisa ditemui pada *platform*

media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Tiktok*, dan juga *Instagram*. Salah satu komunitas *Genshin Impact* di Indonesia yaitu “Komunitas *Genshin Impact* Indonesia”. Komunitas tersebut memiliki *link* untuk para pemain yang ingin bergabung dalam obrolan *virtual grup WhatsApp*. Di dalam komunitas pun memiliki aturan-aturan tersendiri agar komunikasi terkondusif dengan baik.

Komunikasi dalam komunitas *virtual* memungkinkan interaksi yang dinamis, baik dalam percakapan langsung maupun melalui komentar. Anggota komunitas dapat terlibat dalam diskusi secara aktif, memberikan umpan balik, atau menyumbangkan ide-ide mereka. Interaktivitas ini memperkuat ikatan antara anggota dan meningkatkan rasa kebersamaan dalam komunitas (Wellman & Gulia, 1999). Dalam komunitas *virtual Genshin Impact*, tidak jarang anggotanya memamerkan isi akun mereka di komunitas tersebut dengan jumlah karakter *limited* yang mereka punya ataupun senjata *limited* yang mereka pakai, yaitu karakter dan senjata dalam *game Genshin Impact* yang biasanya muncul hanya dalam waktu tertentu dengan tingkat kelangkaan yang tinggi dan juga kesempatan munculnya yang rendah sehingga pemain hanya bisa mendapatkannya melalui sistem *gacha* berkali-kali menggunakan mata uang premium yang bernama *Primogems*. Sistem *gacha* ini lah yang membuat pemain membeli atau *top-up* dalam *game* guna mendapatkan karakter dan senjata yang pemain inginkan. Hal ini terjadi karena pemain ingin menambah pengalaman bermain mereka dan meningkatkan nilai akun yang nantinya bisa di ceritakan dan dipamerkan dalam komunitas mereka (Prayogo, 2022)

Bagi pemain yang memainkan *Genshin Impact* secara gratis, mereka bisa mengumpulkan *primogems* dan *item* gratis lainnya dengan cara menuntaskan eksplorasi map, menyelesaikan semua misi cerita dan juga mengikuti *event* yang sudah disediakan dalam *game*. Mengumpulkan hadiah *item* dan *primogems* dengan cara ini mengakibatkan pemain akan terus menuntaskan permainan tanpa henti dan bisa mengakibatkan kecanduan bermain *game Genshin Impact* dengan durasi yang lama. Tetapi hadiah yang mereka dapatkan akan terbatas oleh jumlah *primogems* yang tersedia untuk digunakan dalam *gacha*. Dengan adanya pembaharuan karakter dan *item* langka secara berkala, pemain sering merasa terbatas oleh waktu dalam mendapatkan karakter dan *item* yang diinginkan (Prayogo, 2022)

Selain mengumpulkan karakter, *weapon*, dan *item* dalam *game*, pemain *game Genshin Impact* bisa betah berada di dalam *game* karena *game* tersebut memiliki aspek permainan yang mempunyai fitur-fitur menarik, antara lain gambar, animasi, grafik, alur cerita, dan latar musik yang dirancang khusus untuk dibuat. Biasanya dalam setiap permainan terdapat tantangan yang membuat pemainnya merasa tertantang dan alur ceritanya yang panjang membuat pemain ingin mengetahui akhir ceritanya, sehingga bisa berujung pada kecanduan *game* jika pemain tidak bisa mengendalikan diri.

Pengalaman dalam *game Genshin Impact* tersebut bisa dibagikan oleh para anggota komunitas untuk menarik anggota lain agar terus ingin memainkan *game Genshin Impact*. Anggota komunitas juga dapat mengajak anggota lain untuk ikut bermain menggunakan fitur *Co-op (Cooperative Play)* di *game*. empat pemain dapat bergabung dalam dunia yang sama, di mana pemain dapat menjelajahi map, menyelesaikan misi, melawan bos, dan menghadapi tantangan bersama. Anggota komunitas dapat saling mempererat hubungan karena hal tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti ingin membahas terkait “Analisis Interaksi Pemain *Game Online Genshin Impact* Pada Komunitas *Virtual Genshin Impact Indonesia* (Rentang Umur 20-30 Tahun)”.

1.2 Rumusan Masalah

Mengetahui seperti apa interaksi pemain *game online Genshin Impact* pada komunitas *Genshin Impact Indonesia* dari masing-masing individu

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis interaksi pemain *game Genshin Impact* pada komunitas *Genshin Impact Indonesia*
2. Untuk mengetahui komunikasi yang terjadi di dalam komunitas *Genshin Impact Indonesia*

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan untuk para pembaca dan memperkuat teori penelitian untuk para peneliti selanjutnya tentang Interaksi Komunitas *Virtual Game Genshin Impact*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kedepannya kepada anggota komunitas *game Genshin Impact* Indonesia untuk lebih berkomunikasi secara positif di dalam komunitas dan juga memberikan contoh positif untuk komunitas *game* lainnya.

1.5 Sistematika Bab

Penyusunan skripsi ini menggunakan susunan bab sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian skripsi ini.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang beberapa contoh penelitian yang telah ada sebelumnya, lalu landasan teori dan kerangka konseptual yang menjadi acuan dalam pembuatan penelitian skripsi ini.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang paradigma dan pendekatan penelitian secara keseluruhan, metode penelitian yang diambil, dan juga data penelitian skripsi ini.

BAB 4 TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang deskripsi dari penelitian ini dan juga hasil temuan/pembahasan keseluruhan.

BAB 5 PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan penelitian skripsi ini dan juga saran dari peneliti untuk peneliti selanjutnya.