

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat, salah satunya kemunculan internet yang berperan penting dalam kehidupan manusia yang berfungsi sebagai pencari berbagai informasi termasuk layanan *game online*. Marshall McLuhan (1962), dengan konsep desa global (*global village*), menjelaskan tidak ada lagi tempat dan batas waktu yang jelas; informasi beranjak dari satu tempat ke tempat lain dalam waktu singkat menggunakan internet. Beragam saluran informasi dan hiburan dari beragam sudut dunia dapat dilakukan melalui satu pintu saja. Peristiwa, gagasan, dan temuan baru di berbagai bidang, saat ini dapat diakses dengan mudah, cepat, dan murah. Internet saat ini telah berdampak bagi kehidupan individu.

Munculnya internet sebagai media baru (*new media*) dalam kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, mengkategorikan berbagai bentuk media komunikasi yang termasuk dalam media baru. Seperti diungkapkan oleh Manovich (2001), kategori *new media* antara lain internet, *website*, multimedia, CD-ROM dan DVD, perangkat *virtual reality*, dan juga *game*. Seperti yang diketahui secara umum, *game* merupakan sarana hiburan, dan bukan seperti media komunikasi. Dennis McQuail (2000) menyebutkan media bermain interaktif seperti komputer, *game*, dan permainan dalam internet sebagai kategori media baru. Interaktif yang dimaksud adalah karena adanya interaktivitas dalam bentuk komunikasi interpersonal maupun komunikasi massa dalam penggunaan *game*.

Berkembangnya teknologi juga diikuti dengan perkembangan media berkomunikasi, alat untuk berkomunikasi juga terus berubah. Kemunculan *Computer Mediated Communication (CMC)* sejak menjamurnya komputer di masyarakat pada tahun 1940 mengenalkan orang-orang pada *website*, *e-mail*, dan internet pada saat itu. Hingga saat ini, komputer dan internet terus berkembang

pesat. Penggunaan teknologi internet memunculkan tren *online gaming* dimana para pemainnya dapat saling berinteraksi secara langsung dengan pemain lainnya dalam permainan yang dimainkan melalui berbagai *platform*. Interaksi dalam *game* terdiri atas interaksi pemain dengan konten *game*. Konten *game* terkemas dalam *game design*, diantaranya *storyline*, *gameplay*, hingga unsur-unsur *art*. Dengan konten tersebut pemain berinteraksi untuk dapat memainkan permainan dengan baik. Kedua adalah interaksi pemain dengan pemain lainnya saat bermain. Julian Kucklich (Kucklich, 2003) menyebutkan “... *games can be seen as a media, i.e. as devices that enable players to interact meaningfully with each other*”. Saat ini banyak *game* yang memberikan fitur *multiplayer* dan *voice chat* yang membuat pemainnya dapat berinteraksi dengan pemain lain dalam timnya. Dengan adanya fitur tersebut, pemain bisa saling bekerjasama dengan pemain lainnya untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan sebuah *task* atau *quest* dalam permainan.

Berdasarkan survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang bekerja sama dengan Teknopreneur pada tahun 2017, sebanyak 54,13% dari 54,68% pengguna internet di Indonesia bermain *game* sebagai pemanfaatan internet dalam bidang gaya hidup (APJII, 2017). Survey *We Are Social* tahun 2018 menyebutkan sebanyak 37% dari 265,4 juta masyarakat Indonesia bermain *game* menggunakan *mobile phone* dan setiap minggunya sebanyak 7% bermain *game* melalui *smartphone*, 2% bermain menggunakan komputer (We Are Social, 2018). Dilihat saat ini *game* tidak hanya digunakan oleh pecinta *game* saja. Seiring dengan berkembangnya era budaya *mobile*, *game* sudah berada dekat dengan segala jenis demografis penggunanya. Hal tersebut merupakan bentuk dari konvergensi media yang menggabungkan media, industri telekomunikasi dan bentuk-bentuk media komunikasi ke dalam bentuk digital. Seperti diungkapkan oleh Henry Jenkis (dalam Fitria, 2015) bahwa konvergensi media adalah aliran konten pada *platform* beberapa media, kerjasama beberapa industri media dan perilaku perpindahan khalayak media. Konvergensi media berjalan dengan melihat bagaimana individu berhubungan dengan orang lain pada tingkat sosial dan memanfaatkan berbagai *platform* media untuk menemukan pengalaman baru, bentuk-bentuk baru media dan konten yang melekat secara

sosial (Agustyanto, 2013). Konvergensi teknologi saat ini mendekatkan pemain *game* dengan *game* yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat *mobile*. *Game* akhirnya menjadi media yang dapat dimanfaatkan berbagai pihak untuk berkomunikasi dengan khalayak luas.

Game sebagai media massa mempunyai beberapa karakteristik media massa pada umumnya, seperti karakteristik media massa menurut Hafied Cangara (Cangara, 2006) antara lain adalah melembaga, *game* sendiri dikelola oleh perusahaan seperti studio developer, *publisher*, dsb. Kedua bersifat satu arah, konten-konten *game* berisi informasi tertentu untuk khalayak, reaksi atau tanggapan dari khalayak terhadap konten baru terjadi setelah pemain memainkan *game*. Ketiga, meluas dan serempak, distribusi *game* dilakukan melalui portal-portal penyedia layanan *game* dengan memanfaatkan internet, pemain dapat memainkan permainan dengan pemain lainnya di dunia. Keempat, memakai peralatan mekanis khusus, *game* membutuhkan peralatan seperti konsol *game*, komputer, laptop, maupun perangkat *mobile phone* yang memiliki kapabilitas dan kompatibilitas untuk memainkan *game*. Terakhir, bersifat terbuka, *game* dapat digunakan oleh siapa saja.

Genre *game* yang saat ini banyak diminati oleh masyarakat adalah *game* bergenre *battle royale*. *Game* dengan genre tersebut memiliki konsep bermain bertahan hidup, eksplorasi medan perang serta berkeliling untuk mencari senjata dan alat pendukung lainnya. Pembatasan waktu seperti mengecilnya zona aman untuk bermain, membuat keseruan atau kepanikan bagi pemainnya. *Game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* sebuah *game* dimana pemainnya harus bertahan hidup dengan berperang melawan 100 pemain dan menjadi pemain terakhir yang bertahan hidup. Setelah keberhasilannya mengalahkan *game battle royale PC* lainnya seperti *H1Z1: King of The Hill*, *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* menjadi *game online* yang memiliki popularitas dan peminat yang tinggi. Setelah mencapai popularitas sebagai *game battle royale PC*, *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* merilis *game* tersebut dalam versi *mobile* diseluruh dunia dan memperoleh 10 juta unduhan hanya dalam kurun waktu seminggu setelah masuk *App Store*. Pada Maret 2018, *Playerunknown's*

Battlegrounds (PUBG) Mobile dirilis untuk platform Android dan iOS. Popularitas game besutan developer *Tencent Games* mendapatkan banyak perhatian gamers dan tercatat sudah diunduh sebanyak 100 juta kali di toko aplikasi Android dan *Google Play Store* (Clinton, 2018). Pencapaian ini belum termasuk jumlah unduhan di negara China, negara dimana *Play Store* memang tidak tersedia sehingga *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* harus diunduh dari sumber lainnya. *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* menjadi game terlaris peringkat 4 pada *Play Store* setelah *Mobile Legends*, *Garena Free Fire*, dan *Lords Mobile* (Clinton, 2018).

Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile merupakan adaptasi sepenuhnya dari versi *PC* untuk perangkat mulai dari mekanik hingga map permainan. Dibandingkan dengan versi *PC*, versi *mobile* memiliki fitur seperti misi (*mission*) baik misi harian ataupun mingguan yang memberikan bonus *battle point* dan *EXP*. *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* juga memberikan fitur *looting* yang berbeda dibanding versi *PC*, yaitu *Auto Loot* (penjarahan otomatis), juga perbaikan pada sistem map/kompass. Tampilan map dibuat lebih kecil untuk tetap dapat melihat map sekaligus memperhatikan keadaan sekitar. Selain itu juga terdapat fitur *quick chat* dan *voice chat*. *Quick chat* merupakan fitur obrolan yang telah disediakan oleh sistem, yang berisikan *auto chat* pilihan yang berguna untuk membantu pemain berkomunikasi dengan pemain lain jika tidak menggunakan komunikasi langsung dengan suara, tetapi perlu memakan waktu yang lebih lama untuk menggunakan *quick chat*.

Seperti halnya *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) PC*, *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* memberikan fitur *voice chat* yang bertujuan untuk dapat berkomunikasi langsung dengan pemain lainnya. Hal ini memudahkan antar pemain untuk saling berkomunikasi guna mencapai tujuan tim memenangkan permainan dibandingkan harus menggunakan komunikasi dalam bentuk tulisan atau ketikan yang menghambat pemain untuk melihat sekitar. Untuk membuat kerjasama tim semakin solid, serta mencapai kemenangan diperlukan sebuah komunikasi. Fitur *voice chat* pada *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* membuat pemain dapat berkomunikasi langsung

layaknya berbicara melalui telepon. Fitur ini menjadi penghubung diantara para pemain, terutama pemain dalam satu tim bermain yang sama.

Grid Games membandingkan *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* dengan *game online Garena Free Fire*. Kedua *game online* tersebut bergenre *battle royale* dengan fitur yang tidak jauh berbeda. Permainan dimulai dengan mengumpulkan semua pemain di sebuah pulau dan membawa mereka dengan pesawat. Pertandingan dimulai dengan pemain satu persatu melompat dari pesawat dan menggunakan parasut, lalu mencari persenjataan untuk persiapan berperang dengan musuh. Pemain berusaha bertahan hidup dari serbuan pemain lain dan berusaha bertahan menuju zona aman yang selalu menyempit setiap menitnya.

Perbedaan antara keduanya terletak pada jumlah pemainnya, *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* menampung lebih banyak pemain yaitu 100 orang, sementara *game online Free Fire* hanya mewadahi 50 orang. Grid Games membandingkan dalam segi fitur *chat*, keduanya memiliki fitur *voice chat*. Namun fitur *voice chat* di dalam *game online Garena Free Fire* masih kurang maksimal hasil suaranya, sedangkan fitur *voice chat* dalam *PUBG Mobile* sangat jernih dan terdengar jelas tanpa masalah (Grid Games, 2019). GCube juga membandingkan *game online PUBG Mobile* dengan *Fortnite*. Sama halnya dengan *Garena Free Fire*, *Fortnite* juga termasuk kedalam *game* bergenre *battle royale*. *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* telah diluncurkan pada *smartphone* Android dan iOS dengan variasi *smartphone* yang mencakup 500 tipe, yang berarti lebih banyak *smartphone* yang dicakupi dibandingkan *Fortnite* yang hanya meluncurkan pada beberapa *smartphone* (GCube, 2018). *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* memberikan fitur *voice chat* di dalam *game* yang membantu pemain berkomunikasi sedangkan *Fortnite* belum terdapat fitur *voice chat* (GCube, 2018).

Budaya memiliki arti yang luas, tidak terbatas pada adat istiadat, tarian-tarian ataupun hasil kesenian lainnya. Budaya adalah suatu kelengkapan kompleks yang melingkupi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hukum, adat istiadat, dan kemampuan lain serta kebiasaan yang didapat sebagai

anggota masyarakat. Budaya merupakan hasil pemikiran manusia sebagai makhluk sosial. Menurut Meletzke (Rohim, 2016) komunikasi antarbudaya (*intercultural communication*) adalah proses pertukaran pikiran dan makna antara orang-orang berbudaya berbeda. Pada dasarnya manusia tidak ada yang sama, masing-masing individu memiliki identitasnya sendiri, termasuk cara pandang dan cara pikirnya terhadap suatu hal.

Komunikasi antarbudaya pada pemain *game*, terutama *game* yang berbasis internasional terjadi sangat intens. Para pemain dari beragam Negara berkomunikasi secara *real-time*. Dalam prosesnya mereka membawa identitas budaya masing-masing. Fitur *voice chat* dalam *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*, membuat pemain *game* dapat melakukan interaksi atau komunikasi dengan teman satu timnya. Pemilihan pemain yang secara acak dari berbagai Negara, dengan perbedaan bahasa membuat pemaknaan pesan dalam komunikasi antarbudaya akan sulit dilakukan. Perbedaan budaya tersebut akan memutuskan aturan berkomunikasi yang berlainan serta simbol (bahasa) yang barangkali berbeda pikiran. Schram (Mulyana, 2000) mengemukakan empat syarat berkomunikasi antarbudaya yang efektif yaitu; pertama, menghargai anggota budaya lain sebagai manusia; kedua, menghormati budaya lain apa adanya, bukan sama seperti yang kita kehendaki; ketiga, menghormati hal anggota budaya lain untuk bertindak lain dari cara kita bertindak; keempat, komunikator lintas budaya yang berpengalaman harus belajar mencintai hidup bersama orang dari budaya yang lain.

Penelitian ini akan memfokuskan diri pada proses komunikasi antarbudaya dalam *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* melalui fitur *voice chat*. Alasan pemilihannya karena *game* tersebut memberikan kemudahan dalam berinteraksi dengan pemain lainnya tanpa banyaknya gangguan (*noise*) dalam fitur *voice chat*, dan proses komunikasi antarbudaya yang berlangsung lebih dapat terlihat saat proses permainan. Selain kemudahan berinteraksi antar pemain, alasan lainnya yaitu karena besarnya jumlah pemain *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*. Hal ini dapat dilihat dari jumlah unduhan yang mencapai 100 juta kali dan rating 4.5 yang diberikan oleh *user* di

Playstore. Untuk bermain *game* ini tidak memerlukan spesifikasi *smartphone* yang tinggi. *Smartphone* dengan minimum versi Android 6.1 dengan RAM/ROM: 2 GB/8 GB dan *Processor Snapdragon 435* telah dapat bermain *PUBG Mobile* (Endrue, 2018). Dengan spesifikasi tersebut, *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* lebih mudah dijangkau oleh pemain *game* yang memiliki spesifikasi *smartphone* yang tidak tinggi, dibandingkan dengan *Fortnite* yang membutuhkan *smartphone* dengan versi Android yang tinggi. *Fortnite* baru dapat dimainkan pada *smartphone* dengan spesifikasi OS 64 bit Android, versi Android 5.0+, RAM minimum 3 GB, *Processor* minimum *Snapdragon 800* dan 660 dan memori yang terpakai kurang lebih 3 GB (Kumparan, 2018). *Fortnite* juga belum dapat diunduh di *Playstore* sehingga tidak memudahkan pemain *game* untuk dapat mengunduh.

Komunikasi diantara pemain dimudahkan dengan adanya fitur percakapan di dalam *game*. Adanya interaksi diantara pemain dapat mengarahkan kepada terbentuknya persahabatan diantara mereka atau terbentuknya komunitas pemain *game* meskipun belum pernah bertemu secara tatap muka langsung. Seperti yang diungkapkan oleh Kolo dan Baur (Young, 2009) "*Gamers can join groups, guilds, lead battles, or win wars in a virtual fantasy world. A large part of gaming is about making social relationships. Gamers make friends with other gamers who help them learn the 'ropes' of playing the game*". Thurlow juga mengatakan bahwa kebanyakan orang akan membangun dan mengembangkan hubungan baik secara *online* sepanjang waktu (Syahputra, 2016). Tetapi berbeda dengan hasil penelitian dari Girindra Adyapradana yang berjudul Identitas dan Pembentukan Stereotip Pemain Indonesia Dalam *Online Game* (Adyapradana, 2012), bahwa ketika berhadapan dengan kurang pengetahuan dan kesamaan, pemain cenderung untuk melakukan stereotip, yang tidak hanya muncul pada server Indonesia, tetapi juga server internasional, dimana pemain dari berbagai Negara bertemu dalam *game* dan melakukan interaksi satu sama lain. Stereotip-stereotip akan muncul ketika pemain yang berasal dari berbagai Negara melakukan interaksi.

Walaupun *game* dan interaksi di dalamnya merupakan hal yang menarik untuk diteliti, tetapi belum banyak yang melakukan penelitian mengenai topik ini

dan sulit untuk ditemukan. Penelitian “*Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers*” yang dilakukan oleh Helena Cole dan Mark D. Griffiths, yang dimuat dalam jurnal *CyberPsychology & Behavior*, penelitian ini dibuat untuk mengetahui potensi efek berbahaya bermain *game* terhadap hubungan sosial pemain *game*. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan sampel yang terdiri dari 912 orang pemain *game MMORPG* dari 45 negara. Teknik pengumpulan data menggunakan online kuesioner. Fokus pada interaksi yang terjadi di dalam *game* bergenre *MMORPG* yang membutuhkan interaksi di dalam dunia *game* dan juga interaksi diluar *game* atau di dunia nyata (Cole, 2007). Lingkungan permainan *MMORPG* sangat interaktif yang memberikan peluang untuk menciptakan hubungan persahabatan dan hubungan emosional yang kuat. Hasil studi menunjukkan bahwa interaksi sosial pada *game online* membentuk sebuah unsur yang cukup besar dengan bermain. Studi juga menunjukkan *MMORPG* dapat sangat menjadi permainan sosial, dengan persentase tinggi dari pemain *game* membuat persahabatan dan mitra yang lebih panjang. Disimpulkan bahwa virtual *game* dapat membuat pemain mengekspresikan diri dengan cara mereka yang mungkin tidak merasa nyaman melakukan dalam kehidupan nyata dikarenakan penampilan mereka, gender seksualitas dan/atau usia. *MMORPG* memberikan penawaran kepada tempat dimana kerja tim, dorongan dan pengalaman menyenangkan (Cole, 2007). Penelitian ini menggambarkan bahwa *game online* dapat menjadi sarana untuk melakukan interaksi sosial bahkan menimbulkan suatu hubungan persahabatan diantara pemainnya.

Penelitian kedua adalah “Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda”, oleh Muhammad Affandi dan dimuat dalam eJournal Ilmu Komunikasi. Penelitian ini bersifat eksplanatif, memakai sampel sebagai sumber data, data disuguhkan dengan data pustaka, observasi dan kuisisioner yang berkaitan dengan penelitian, kemudian teknik analisis data menggunakan rumus Analisis *Person Product Moment* serta untuk menguji hipotesis dan sampel menggunakan uji t. Penelitian ini berbicara mengenai pengaruh *game online* terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar SDN

009 Samarinda. Dengan hasil yang diperoleh bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal. Efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. Perlunya peningkatan agar tercipta suatu kondisi komunikasi dalam lingkungan belajar mengajar disekolah yang baik dan harmonis serta penuh rasa saling menghormati sehingga dapat membantu meningkatkan lingkungan belajar yang baik (Affandi, 2013). Komunikasi menjadi dasar dari *game online* dalam menghubungkan para pemainnya dan juga menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan sosial siapapun.

Komunikasi antar pemain *game* yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia bahkan berbagai negara terjadi secara *real time*. Dalam melakukan interaksi, para pemain *game* membawa serta identitasnya masing-masing baik itu nasional, etnis, gender, ras dan lainnya. Identitas berperan selaku jembatan antara kebudayaan dan komunikasi. Identitas esensial karena seseorang mengkomunikasikan identitas mereka kepada orang lain, dan mempelajari diri mereka sendiri melalui komunikasi. Melalui komunikasi dengan keluarga, teman dan lainnya, manusia akan mengerti tentang dirinya sendiri dan membentuk identitas sesuai pemahaman tersebut. Sebagai suatu komunitas virtual di mana banyak orang dengan berbagai macam budaya dari beragam belahan dunia bertemu, seorang pemain *game* senantiasa membawa identitasnya dalam berkomunikasi dengan pemain *game* lainnya pada dunia virtual.

Fitur *voice chat* pada *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* memungkinkan pemain dari berbagai daerah di Indonesia atau negara lain berkomunikasi. Komunikasi verbal lebih terlihat dalam fitur *voice chat* tersebut. Perbedaan seperti bahasa yang digunakan akan menimbulkan hambatan dalam berkomunikasi dengan pemain yang nantinya akan mempengaruhi proses berjalannya permainan. Selain itu ketidaktahuan pemain atas pemain lain yang berasal dari daerah yang berbeda, akan memunculkan stereotip. Karakteristik dari identitas pemain yang dihadapi kadang kala membentuk dasar-dasar dari stereotip. Stereotip berarti karakteristik yang dipercaya luas terhadap sekelompok individu positif maupun negatif. Seringkali pemain baik dari dalam negeri maupun luar

negeri menggunakan stereotip untuk menilai pemain lainnya. Hal ini yang menarik peneliti untuk mengetahui alasan yang melandasi para pemain *game* tersebut tetap ingin terus melanjutkan permainan untuk mendapatkan kemenangan meskipun komunikasi yang terjadi tidak berjalan lancar dan pembentukan stereotip pada pemain *game*.

Berdasarkan fenomena dan penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait proses komunikasi antarbudaya yang berlangsung melalui fitur *voice chat* dalam *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* dan pembentukan stereotip pada pemainnya, bagaimana pemain memanfaatkan fitur tersebut untuk mendapatkan jalan tengah dari identitas budaya masing-masing yang nantinya dapat bekerjasama untuk memenangkan permainan. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana komunikasi antarbudaya itu berlangsung dan di dalam *game* melalui fitur *voice chat* pada *game* serta hal-hal yang melatarbelakangi terbentuknya stereotip dan mendeskripsikan stereotip-stereotip pemain *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*. Menunjukkan potensi *game online* sebagai sarana komunikasi yang turut berpengaruh dalam pembentukan stereotip terhadap pemain-pemain yang berasal dari suatu daerah atau negara. Terkait dengan hal diatas, maka judul yang akan diajukan peneliti untuk rencana penelitian ini adalah **“KOMUNIKASI ANTARBUDAYA DIANTARA PEMAIN GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS (PUBG) MOBILE (Studi Kasus Komunikasi Menggunakan Fitur Voice Chat Game Online Playerunknown’s Battleground Mobile)”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses komunikasi antarbudaya yang berlangsung melalui fitur *voice chat* yang digunakan pemain *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*?

- 2) Mengapa proses komunikasi antarbudaya tersebut memicu terbentuknya stereotip pada pemain *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*?

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan diatas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah:

- 1) Proses komunikasi antarbudaya diantara pemain *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* yang menimbulkan terbentuknya stereotip.
- 2) Berbagai stereotip yang muncul terhadap pemain Indonesia pada *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan proses komunikasi antarbudaya melalui fitur *voice chat* yang digunakan pemain *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*.
- 2) Mengetahui faktor yang melatarbelakangi terbentuknya stereotip pada pemain *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu komunikasi, khususnya pada komunikasi antarbudaya dan komunikasi massa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan data tambahan bagi perkembangan studi tentang komunikasi antarbudaya di dunia virtual dan perkembangan media baru.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai fenomena studi komunikasi antarbudaya dan komunikasi massa.

2. Bagi mahasiswa fakultas ilmu komunikasi

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa fakultas ilmu komunikasi sebagai literatur untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian pada kajian yang sama

3. Bagi pemain *game online*

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pemain *game online* untuk bisa lebih memahami fenomena komunikasi antarbudaya dalam *game online* khususnya *game online* berbasis internasional.

