

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online menawarkan kemudahan bagi kaum muda yang ingin bermain game di mana saja, kapan saja terlepas dari waktu, pada akhirnya menyebabkan kecanduan pada remaja (Syahran, 2015). Dan disinyalir menjadi penyebab berubahnya perilaku dari seseorang yang bermain game online seperti berperilaku kompulsif, acuh tak acuh terhadap aktivitas lain. dan menyebabkan gejala aneh seperti perasaan tidak ada Tenang saja jika keinginan bermain belum terpuaskan (Syahran, 2015). atau bermain komputer untuk remaja mereka suka bermain sendiri tanpa Interaksi dengan teman sebaya atau dengan lingkungan sosialnya. Di indonesia sendiri fenomena bermain game online banyak melibatkan kaum remaja dan anak millennial maupun gen z. Hal tersebut didukung data menurut statista, jumlah pemain game mobile di Indonesia mencapai 54,7 juta pada tahun 2020. Jumlah itu naik 24% dari 44,1 juta pada 2019. Ini akan menjadikan Indonesia sebagai negara dengan pangsa unduhan game mobile terbesar di Asia Tenggara. Menurut data AppAnnie, 30% unduhan game mobile di Asia Tenggara pada tahun 2020 akan terjadi di Indonesia. Vietnam menempati urutan kedua dengan 22%, diikuti oleh Filipina (16%), Thailand (15%) dan Malaysia (8%). Di sisi lain, pangsa unduhan game online dari Singapura di Asia Tenggara hanya 1%. Pada saat yang sama, pendapatan game mobile Indonesia pada tahun 2020 juga mencapai \$1,3 miliar, naik 10,8 kali dari tahun sebelumnya, dengan total \$982 juta. Penjualan pada tahun 2021 diperkirakan akan mencapai \$1,5 miliar (Bayu, 2021).

Bermain game online dalam kelompok merupakan bermain secara bersama sama antara lebih dari 2 atau 3 orang yang bisa disebut dengan team game ataupun team permainan. Dalam bermain game online dengan team tersebut berdampak dimana dalam kelompok pergaulan anggotanya ada yang memilih bermain game online dan obrolan pada saat berbicara pasti tentang topik bermain

game online. Ada sebuah anggapan yang melekat pada game online, atau komunitas pemain game online khususnya, adalah mereka cenderung buang-buang uang atau sekumpulan orang yang membuang waktu untuk berdiskusi intim tentang strategi maupun kehidupan kesehariannya pada saat bermain game online yang dianggap tidak penting oleh orang lain ke mereka, kehidupan dan salah satunya adalah aktivitas mereka dalam bermain game online (Dwi Ambarwaty, 2018). Karena memahami perilaku dalam bermain game online biasanya sangat sulit dijelaskan bagi diri mereka sendiri. Inilah yang dilihat orang, bagaimana mereka mengorbankan waktu, uang dan tenaga untuk kegiatan yang tidak terlalu penting (Aldeva Maharani & Purba, 2022). Kegiatan bermain game online ini sering kita lihat dalam kehidupan suatu perkumpulan remaja (Dwi Ambarwaty, 2018).

Kelompok adalah perkumpulan beberapa orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya karena ada hubungan pribadi hubungan yang erat antara anggota kelompok dan memiliki minat atau nilai yang sama dalam anggota kelompok (Aldeva Maharani & Purba, 2022). Suatu kelompok atau komunitas dapat dibentuk karena visi dan misinya memiliki sesuatu yang sama antar anggota. Komunitas pemain game online ini merupakan salah satu komunitas yang terbentuk dari rasa suka karena sering bermain game atau memiliki satu kesamaan hobby yaitu bermain game (Aldeva Maharani & Purba, 2022). Untuk menjadi anggota komunitas ini, anda harus bermain banyak jenis game online yang sedang hype saat ini, alasan mereka memilih game online yang sedang hype adalah karena mereka ingin mengikuti kompetisi ataupun tournament baik skala daerah maupun nasional. Karena itu, tidak semua jenis game online bisa masuk ke komunitas pemain game online ini. Dalam team ini biasanya lebih sering bermain game secara bersama-sama dengan 2 atau 3 orang anggota team clan jika hanya 2 orang maka anggota clan ini tidak akan bermain apex legends dan memilih bermain di esok hari menunggu 1 anggota lainnya bisa untuk bermain bersama-sama dan dari jumlah 5 player di game apex legends 2 orangnya lagi biasanya dipilih secara acak oleh sistem game apex legends

tersebut. Hal ini menarik perhatian peneliti sehingga fokus pada penelitian ini hanya kepada kelompok terkait.

Komunikasi kelompok merupakan suatu bidang studi, penelitian dan terapan yang tidak menitikberatkan perhatiannya pada proses kelompok secara umum, tetapi pada tingkah laku individu dalam diskusi kelompok tatap muka kecil (Nurdin, 2014). Komunikasi kelompok adalah sekumpulan individu yang dapat mempengaruhi satu sama lain, memperoleh beberapa kepuasan satu sama lain, berinteraksi untuk beberapa tujuan, mengambil peranan, terikat satu sama lain dan berkomunikasi tatap muka (Nurdin, 2014). Komunikasi kelompok dalam bermain game merupakan suatu hal yang sangat penting karena dengan adanya komunikasi kelompok ketika sedang bermain game apex legends, maka kepuasan yang didapat dalam bermain game dalam sebuah kelompok menjadi lebih terasa kekompakan dalam mengatur strategi untuk mendapatkan kemenangan. Jika tidak ada komunikasi kelompok ketika bermain game maka koordinasi yang dilakukan akan sulit dan menyebabkan kemenangan sulit diraih dalam bermain game.

Perilaku komunikasi adalah cara dari individu atau kelompok dalam menerima atau mengirimkan pesan baik secara verbal maupun non verbal terkait dengan adanya partisipasi, hubungan sistem sosial, aktif mencari informasi, pengetahuan baru (Firdausy, 2017). Komunikasi merupakan sebuah proses pertukaran pesan dari komunikator ke komunikan secara berurutan mencapai tujuan bersama. Komunikasi adalah hal yang paling penting mendasar dalam aktivitas sehari-hari Manusia karena manusia adalah makhluk sosial, peran komunikasi sangat penting bagi kehidupan manusia tanpa disadari atau menyadari orang sebagai makhluk Sosial sangat bergantung pada keberadaan Komunikasi (Aldeva Maharani & Purba, 2022). Sebagai makhluk sosial seseorang tidak dapat melakukan suatu tindakan tanpa kontak karena komunikasi dapat terjadi kapan saja dan di suatu tempat. Manusia memiliki fitrah hidup kelompok komunikasi kelompok adalah asosiasi perkumpulan manusia semacam

persatuan manusia yang berpikiran sama mengambil keputusan bersama berbagi pesan, memecahkan masalah dan untuk kesenangan pribadi (Kusumawati, 2016). Dalam komunitas atau organisasi tidak jauh dari komunikasi kelompok. Dalam kelompok team Apex legends tersebut ketika sedang berkumpul di luar game sering membicarakan tentang sering membicarakan tentang kekalahan pada game yang telah dimainkan sebelumnya dengan menggunakan nada tinggi dan munculnya sikap saling menyalahkan hanya karena 1 player tampil tidak maksimal pada game tersebut.

Perilaku komunikasi kelompok dalam bermain game online adalah bagaimana cara anggota kelompok menyampaikan pesan atau informasi kepada rekan team mereka baik seperti pesan dalam game ataupun tindakan ketika sedang bermain game online yang akan dimaknai nantinya oleh anggota team sebagai suatu kode maupun isyarat dalam bermain game online (Aldeva Maharani & Purba, 2022). Perilaku komunikasi kelompok ini juga menjadi meluas karena adanya fenomena perkembangan game online di zaman yang dimana internet merupakan suatu kebutuhan pokok bagi para remaja maupun gen z. dimana ketika sedang berkumpul anggota kelompok alumni TKJ Travina Prima ini banyak obrolan terkait dengan permainan game online yang sering mereka mainkan dari pada berbicara soal hal terkait dengan masa masa kenangan sekolah maupun tentang pekerjaan yang mereka jalani saat ini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mendalami perilaku komunikasi kelompok dalam game Apex legends.

Game apex legends merupakan game yang mengusung konsep permainan battle royal dari permainan tembak menembak pahlawan atau karakter yang terdapat di dalam game dengan tujuan untuk bertahan hidup sampai zona akhir dan memenangkan permainan. Kenapa memilih penelitian mengenai game ini karena dengan munculnya game apex legends mobile maka jumlah player game apex legends pun pasti meningkat jumlah playernya karena sebelumnya game apex legends ini hanya terdapat di pc tetapi sekarang mudah diakses melalui

perangkat gadget yang kita miliki dengan mempertimbangkan beberapa spek untuk memainkan game ini dan di kelompok alumni TKJ memainkan game apex legends ini baik di pc dan baru mulai mencoba game apex legends mobile.

Secara keseluruhan penelitian ini meneliti tentang bagaimana Perilaku komunikasi kelompok dalam bermain game online. untuk subjek dari penelitian ini sendiri yaitu Kumpulan Pemain game online Alumni Teknik Komputer Jaringan. Kumpulan ini terdiri atas 12 orang secara keseluruhan dengan rentang usia 21 tahun sampai dengan 23 tahun, namun peneliti akan memilih hanya beberapa orang saja yang sesuai dengan kebutuhan dan kepehaman akan pertanyaan yang akan diajukan nantinya dan terutama adalah orang yang menurut peneliti aktif dalam bermain game online di dalam pergaulan tersebut. Perilaku komunikasi kelompok yang dimaksud dari penelitian ini sendiri yaitu perilaku komunikasi kelompok dalam bermain game online.

Berdasarkan uraian di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Perilaku Komunikasi Kelompok Dalam Bermain Game Apex Legends (Studi Fenomonologi Pemain Game Online Alumni SMK TKJ Travina Prima Angkatan 2018)”. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami proses perilaku komunikasi anggota kelompok dilakukan dalam game Apex legends.

1.2 Fokus Penelitian

Bagaimana perilaku komunikasi kelompok dalam bermain game apex legends anggota alumni SMK TKJ Travina Prima angkatan 2018.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana perilaku komunikasi verbal anggota kelompok alumni SMK TKJ Travina Prima angkatan 2018 dalam bermain game apex legends.
2. Bagaimana perilaku komunikasi nonverbal anggota kelompok alumni SMK TKJ Travina Prima angkatan 2018 dalam bermain game apex legends.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendalami perilaku komunikasi verbal anggota kelompok alumni SMK TKJ Travina Prima dalam bermain game apex legends.
2. Untuk mendalami perilaku komunikasi nonverbal anggota kelompok alumni SMK TKJ Travina Prima dalam bermain game apex legends.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademis

Secara akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk kelompok dalam memahami perilaku komunikasi dalam bermain game online.

1.5.2 Manfaat Teoritis

Secara teori manfaat penelitian ini adalah memberi pemahaman secara mendalam dan jelas terkait perilaku komunikasi kelompok dalam bermain game online.

1.5.3 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan bacaan atau acuan dalam penelitian selanjutnya mengenai perilaku komunikasi baik kelompok ataupun individu dalam bermain game online.