

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang sangat besar pada kehidupan manusia, khususnya dalam bidang komunikasi (Almutazam, 2022). Salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang paling signifikan adalah internet. Internet memungkinkan pengguna untuk berinteraksi melalui komputer atau perangkat lainnya menggunakan suara dan bahasa alami, mengubah cara manusia berkomunikasi dengan teknologi yang dilengkapi dengan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan cara yang lebih mudah dan efektif, seperti *video call*, pesan singkat, dan media social (Trianto, 2018). Jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 212 juta pada Januari 2023. Ini berarti sekitar 77% dari populasi Indonesia telah menggunakan internet (Rizaty, 2023).

Dengan berkembangnya era teknologi internet, salah satu manfaatnya digunakan sebagai hiburan, misalnya *video game* dan *game online*. *Game online* menawarkan pengalaman bermain yang lebih seru dan interaktif dibandingkan dengan *game offline* (Atur, 2019). Dalam beberapa permainan *game online*, terdapat berbagai tim yang saling bersaing untuk mencapai tujuan tertentu. *Game online* telah menjadi salah satu industri yang berkembang pesat di Indonesia. Pada awalnya, *game online* di Indonesia hanya dimainkan oleh sebagian kecil masyarakat, terutama oleh kalangan *gamer* dan anak muda. Namun, dengan meningkatnya akses internet dan kemudahan dalam bermain, *game online* saat ini menjadi populer di seluruh lapisan masyarakat (Usman Basir & Naryoso, 2022). Beberapa *game online* yang populer di Indonesia antara lain Mobile Legends, Free Fire, PUBG, Point Blank, dan Dota 2. Perusahaan *game online* seperti Garena, Moonton, dan Valve memiliki basis penggemar yang besar di Indonesia dan terus

mengembangkan game mereka dengan berbagai fitur dan update terbaru (Almutazam, 2022).

Salah satu *game online* yang ramai dimainkan yaitu Point Blank. Point Blank adalah sebuah game yang berjenis FPS (*First Person Shoot*) yang menampilkan peperangan mulai dari 5-8 orang per tim (Arisandi, 2017). Awalnya, Point Blank dirilis oleh Gemscool pada tahun 2009 melalui kontrak dengan Zepetto hingga Juni 2015. Kemudian, pada tahun 2015 akhir, *game* Point Blank diadopsi oleh para ahli dari perusahaan Singapura bernama Garena. Bahkan perusahaan asal Singapura tersebut telah mengubah nama *game* tersebut menjadi Point Blank Evolution (Zepetto, 2015)



**Gambar 1. 1 Logo Point Blank**

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/1vacSkq8QDSPw8m78>)

Point Blank mengalami *shutdown server* selama sekitar satu bulan dan beredar rumor bahwa game tersebut akan dimatikan. Namun, pengembang dan pemilik baru, yaitu Garena, menolak rumor tersebut dan merilis kembali *game* tersebut, menjadikannya game paling populer.

**Tabel 1. 1 Jumlah Pengguna Point Blank Tahun 2009 2022**

No	Tanggal	Pengguna
1	25 Juni 2009	2.000.000
2	22 Juni 2022	100.000.000

Sumber : <https://www.pointblank.id/>

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas pengguna Point Blank di Indonesia pada tahun 2009 mencapai 2 juta pengguna yang terdaftar dalam data

registrasi. Pada tanggal 22 Juni 2022, pengguna *game online* Point Blank mencapai 100 juta pengguna yang terdaftar dalam data registrasi di seluruh dunia. Setelah sekitar 10 tahun ketenaran untuk Point Blank, Garena secara resmi mengumumkan pada 30 November 2018 bahwa kepemilikan baru dari *game* Point Blank telah dikembalikan ke Zepetto sebagai pengembang *game*. Setelah pengumuman tersebut, Zepetto mengambil alih pengelolaan anak perusahaannya PT. Zepetto Interaktif Indonesia (Zepetto, 2015). Alasan peneliti meneliti *game* Point Blank yaitu selain *game* ini merupakan cabang *E-Sports* yang perkembangan prestasi kompetitifnya sangat pesat, terakhir terlihat pada tanggal 19 Maret 2023, Indonesia memenangkan kompetisi Point Blank International Championship (PBIC), juga karena *game* ini termasuk 10 besar *game* FPS terbaik di Indonesia menurut laman *website* defunda.com, technasia.com dan axe.com (Asfar, 2023). Penelitian ini pun sangat berhubungan dengan fenomena komunikasi dimana definisi komunikasi adalah berbagi ide, tanda, atau informasi melalui suara, tindakan, tulisan, atau cara lain.

Teknologi telah merubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain, mulai dari interaksi dan komunikasi yang bersifat personal hingga interaksi dan komunikasi yang terjadi dalam organisasi, baik organisasi bisnis, organisasi sosial, maupun organisasi lainnya. Dalam permainan *game online*, terdapat berbagai tim yang saling bersaing untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, diperlukan kerjasama dan koordinasi yang baik antar anggota tim. Perlu diketahui bahwa dalam berkomunikasi terdapat beberapa hambatan terutama jika komunikasi dilakukan di dalam organisasi. Kendala dalam berkomunikasi akan menghambat jalannya informasi dan mempengaruhi kinerja organisasi secara keseluruhan. Beberapa hambatan yang dapat terjadi dalam komunikasi khususnya di dalam organisasi antara lain (Robbins, 2022):

1. Hambatan semantik yang terjadi ketika makna dari pesan yang dikirim tidak dipahami dengan benar oleh penerima. Hal ini dapat

disebabkan oleh istilah yang kurang jelas atau bahasa yang kurang terstruktur.

2. Hambatan teknik yang merupakan kesalahan teknis seperti gangguan suara, gangguan sinyal, atau masalah perangkat keras dan perangkat lunak dapat menghambat komunikasi yang efektif.
3. Hambatan psikologis yang terkait dengan kondisi emosi dan kepribadian dari orang yang berkomunikasi. Hal ini dapat terjadi ketika ada perbedaan pendapat, ketidakpercayaan, atau ketidakpuasan dalam suatu hubungan kerja.
4. Hambatan budaya yang terjadi ketika terdapat perbedaan dalam budaya organisasi yang dapat menghambat komunikasi antar individu atau kelompok. Hal ini dapat terjadi ketika orang-orang dari budaya yang berbeda memiliki cara berkomunikasi yang berbeda-beda.
5. Hambatan organisasi yang di dalamnya terkait dengan struktur organisasi, hierarki, dan kebijakan yang dapat mempengaruhi komunikasi antar individu atau kelompok di dalam organisasi.

Untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, suatu kelompok harus memiliki pola komunikasi yang baik. Pola komunikasi yaitu sebuah pola atau bentuk hubungan antara dua orang atau lebih yang melakukan proses pengiriman dan penerimaan informasi dengan cara yang tepat (Lukito, 2022). Dalam organisasi, pola komunikasi yang baik dan efektif sangat penting untuk memastikan bahwa anggota tim dapat berkomunikasi dengan baik sehingga dapat memperkuat hubungan antara anggota tim, memperbaiki kinerja tim dan mencapai tujuan bersama. Pembentukan tim pada sebuah permainan didasari oleh komunikasi antar pemain yang menghasilkan pola komunikasi yang baik. Informasi yang disampaikan dan diterima dengan baik akan dapat dipahami maksud dan tujuannya oleh masing-masing individu di dalam suatu kelompok. Adapun subjek penelitian ini adalah tim Kaizen pada *game online* Point Blank. Tim Kaizen merupakan organisasi *E-Sport* yang memainkan *game*

*online* khususnya Point Blank. Organisasi Tim Kaizen sudah memiliki pencapaian prestasi di beberapa turnamen.

**Tabel 1. 2 Prestasi Tim Kaizen pada *Game Online Point Blank***

No.	Nama Tim Point Blank	Nama Turnamen	Tahun	Prestasi
1.	Kaizen	PBIC ( <i>Point Blank Internasional Championship</i> )	2016	Juara 3
2.	Kaizen	PBOC ( <i>Point Blank Online Competition</i> ) ICN Event	2021	Juara 2
3.	Kaizen	PBOC JUMAT MALAM ROOKIE	2022	Juara 3
4.	Kaizen	Point Blank METACO	2022	Juara 1
5.	Kaizen	Point Blank METACO	2022	Juara 2
6.	Kaizen	Point Blank Rising Star (PBRs)	2023	Juara 3

Ketika sedang bertanding di suatu turnamen, Tim Kaizen berkomunikasi melalui aplikasi Discord. Walaupun jarak satu sama lain berdekatan tetapi tim Kaizen tetap menggunakan aplikasi Discord sebagai media komunikasinya agar informasi seputar strategi yang akan dilakukan itu terucap dan terdengar jelas, sehingga tidak ada hambatan dalam memberikan informasi. Peneliti memilih tim Kaizen sebagai objek penelitian karena beberapa alasan, yang pertama adalah tim ini berdiri sejak tahun 2009 awal mulanya terbentuk *game* Point Blank hingga sekarang Tim Kaizen sudah meraih beberapa prestasi. Kedua, Tim Kaizen selalu mempertahankan sikap solidaritas sesama anggotanya melalui komunikasi yang mereka bentuk.

Suatu *game online* biasanya memiliki fitur *voice* untuk berkomunikasi antar pemain, begitu juga dengan Point Blank. Namun, fitur *voice* pada *game online* memiliki kualitas yang kurang bagus dan terkadang *delay* sehingga menyisahkan koordinasi antar pemain. Kehadiran aplikasi *voice chat* saat ini akan mendukung aktivitas *gaming*

*online* khususnya saat berkomunikasi dengan rekan tim. Aplikasi *voice chat* tidak hanya digunakan untuk komunikasi antar pemain agar menjadi efektif, namun juga sebagai media untuk melakukan hal penting lainnya seperti memberikan perintah, menyusun strategi, maupun mengetahui informasi penting pergerakan dari tim lawan secara akurat. Adapun aplikasi *voice chat* terbaik yang bisa menjadi pilihan dalam mendukung aktivitas bermain *game* menjadi lebih seru diantaranya yaitu Discord, TeamSpeak, Garena Talk, Google Hangout, Razer Comms (Eraspace, 2022). Daripada aplikasi *voice chat* lainnya, Discord memiliki beberapa keunggulan yaitu *user interace* yang mudah digunakan, kemudahan dalam mengelola server, kualitas suara yang lebih baik, integrasi dengan aplikasi populer, gratis digunakan, dan keamanan serta privasi yang lebih baik dibandingkan (Yulannugroho, 2023). Oleh karena itu, para *gamer* saat ini memanfaatkan aplikasi Discord sebagai alternatif untuk berkomunikasi dengan tim atau teman-teman mereka. Aplikasi Discord merupakan aplikasi gratis yang sangat populer di kalangan para *gamer* karena dapat digunakan untuk berkomunikasi secara real-time dan efektif, bahkan ketika sedang bermain *game online* (Raihan & Putri, 2018). Aplikasi Discord menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kendala dalam berkomunikasi saat bermain *game online*. Hal ini terutama berlaku bagi para pemain Point Blank Online yang memanfaatkan aplikasi Discord sebagai sarana komunikasi mereka. Selain itu, aplikasi Discord juga aman digunakan karena menggunakan sistem enkripsi, sehingga informasi yang dipertukarkan antar pengguna tetap terjaga kerahasiaannya (Yulannugroho, 2023). Hal ini sangat berhubungan dengan subjek penelitian dimana para *gamers* melakukan sebuah interaksi melalui sebuah *platform* komunikasi Discord. Informasi dikatakan dipertukarkan dari komunikator ke penerima sebagai bagian dari fenomena komunikasi. Baik komunikator maupun penerima harus memahami konteks pesan agar pertukaran terjadi. Pesan sering dikodekan dalam media komunikasi, dan penerima harus memecahkan kode untuk memahami. Oleh karena itu, fenomena yang berfokus pada

interaksi dari pembicara ke penerima dianggap sebagai fenomena komunikasi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana pola komunikasi yang dilakukan oleh Tim Kaizen agar dapat meningkatkan kekompakan dan solidaritas di dalam organisasi sehingga dapat bersaing dan memenangkan sebuah kompetisi atau turnamen. Adapun judul dari penelitian ini adalah “**Pola Komunikasi Organisasi Tim Kaizen pada *Game Point Blank***”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, peneliti dapat merumuskan masalah yang diteliti adalah bagaimana aplikasi discord dalam mempertahankan Pola Komunikasi Organisasi tim Kaizen pada *Game Online Point Blank*.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan Untuk Menganalisis Aplikasi Discord dalam mempertahankan Pola Komunikasi tim Kaizen pada *Game Online Point Blank*.

## **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah adalah membatasi ruang lingkup masalah, sehingga pembahasan yang akan dibahas tidak menyimpang dan pembahasan ditujukan hanya pada satu kajian saja. Dalam penelitian ini, Peneliti membatasi masalah agar pembahasan yang dijelaskan tidak keluar dari pokokbahasan, yaitu :

1. Pola Komunikasi Organisasi Tim Kaizen.
2. Unit analisis pada penelitian ini adalah tim Kaizen pada *Game Online Point Blank*.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini secara akademis diharapkan dapat menambah wawasan mengenai komunikasi organisasi pada aplikasi Discord yang bisa dimanfaatkan menjadi media komunikasi dalam hal apapun seperti *game*, pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai komunikasi yang terjadi di dalam organisasi *game Online Point Blank* dan hasil penelitian ini dapat membantu pembaca untuk memahami pentingnya komunikasi di dalam organisasi.

