

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pesatnya tumbuh kembang dari sebuah teknologi informasi membuat manusia kian beralih dari media konvensional ke media baru dan apapun yang dapat dimanfaatkan melalui teknologi tampak semakin berkembang. Dengan hadirnya teknologi, muncul istilah komunikasi virtual yang merupakan sebuah proses dalam penyampaian pesan dengan media internet atau *cyberspace*.

Menurut Severin & Tankard, dalam Wijaya & Paramita (2019), terdapat beberapa konsep dasar yang turut andil dalam komunikasi virtual diantaranya melingkupi *cyberspace* berasal dari kata *cybernetics* & *space*. *Cyberspace* ialah proses komunikasi yang terjadi secara virtual dengan komputer yang difasilitasi dalam jaringan internet. Saat ini, internet telah menjadi sarana terkini bagi masyarakat guna membentuk suatu komunitas di dalam dunia virtual. Komunitas virtual dapat terbentuk karena penggunaanya saling berbalas komunikasi dengan para pengguna internet lain menggunakan teknologi yang difasilitasi dalam jaringan internet.

Internet mampu mengunggah aktivitas, berbagai kegiatan maupun foto pribadi, juga mampu menjadi sarana dalam mengekspresikan perasaan maupun pemikiran, dapat menjadi wadah interaksi dengan orang lain dengan mengakses fasilitas di internet seperti email, chatting, media sosial, bahkan games online, dan memungkinkan bagi akses iklan berupa produk maupun iklan layanan. Pengguna sosial media tidak dibatasi oleh usia maupun kelas sosial tertentu. Dengan adanya kemudahan dalam fitur-fitur tersebut, tumbuh kembang pada media sosial terus mengalami peningkatan setiap tahunnya.

Media sosial memungkinkan terjalinnya komunikasi kepada khalayak secara cepat dan mudah. Informasi yang disampaikan berlangsung efisien dengan adanya media sosial. Manfaat media sosial dapat dirasakan apabila dimanfaatkan dengan benar dan bijak karena jika sampai salah dalam mengaplikasiannya maka akan berakibat hal yang buruk. Media sosial juga memungkinkan untuk digunakan dalam membentuk komunitas, umumnya komunitas tersebut berupa grup pada media sosial. Realitas virtual yang kian berkembang melahirkan beragam komunitas virtual yang menjadi wadah baru untuk para pengguna media sosial.

Masyarakat di dalam lingkup dunia virtual dapat menjalin interaksi sosial antar sesama anggotanya. Hubungan yang dijalin melalui akses internet ini merupakan hubungan sosial yang dibangun oleh sesama anggota masyarakat untuk saling berbalas interaksi dengan menggunakan fasilitas internet atau mesin-mesin sebagai media yang digunakan. Masyarakat virtual pun dapat membentuk komunitas-komunitas di dunia virtual yang sering disebut dengan *cyber community* atau *virtual community*.

Komunitas ini dapat diterjemahkan sebagai wadah interaksi antar individu sebagai entitas yang pada kenyataannya melahirkan sebuah fenomena sosial yang baru. Menurut Reingold, dalam Nasrullah (2014), internet menjadi wadah terjadinya intraksi virtual dimana para individu bekerjasama maupun berinteraksi melingkupi terlibatnya emosi secara virtual. Dengan adanya komunikasi yang dimediasi oleh komputer (*computer-mediated communication*), individu memungkinkan melakukan interaksi melalui komputer untuk menjalin pertukaran data maupun informasi.

Komunitas virtual adalah komunitas yang terbentuk karena terjalinnya komunikasi secara rutin di dunia virtual dibandingkan dengan dunia nyata. Fenomena komunitas virtual dapat ditemui di berbagai sosial media, begitupun dengan komunitas hobi seperti salah

satunya yaitu hobi bermain games. Fenomena games terutama di Indonesia dapat disebut sebagai suatu komunitas tersendiri. Games menjadi salah satu bagian dari teknologi komunikasi yang dilahirkan oleh kehadiran internet. Peminat dari games tidak mambatasi dari usia, mulai dari anak-anak maupun dewasa.

Menurut Neys, Jansz & Tan (2014) games termasuk ke dalam segmen dalam bidang hiburan yang memiliki perkembangan paling pesat saat ini. Interaktivitas yang terjadi di dalamnya menyuguhkan suatu tantangan baru di bidang media hiburan.

Menurut Severin (2005), dalam Giandi, Mustikasari & Suprpto (2012) menjelaskan, game online merupakan salah satu perkembangan dari game komputer biasa yang merupakan produk penjualan berbasis internet yaitu memberikan fasilitas penyedia jasa hiburan berupa video permainan yang dapat diakses secara online dan memungkinkan bagi pemainnya untuk saling berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. Game online pun memungkinkan untuk melakukan peran-peran fantasi dan mengeksplorasinya bersama pemain lain.

Salah satu efek atas perkembangan games saat ini adalah lahirnya beberapa komunitas games yang mewedahi pemainnya dalam melakukan komunikasi antar sesama pemain. Beragam komunitas ini membentuk suatu komunikasi multikultural yang mengikat sesama pemain, termasuk melalui sosial media. Adanya komunitas ini merupakan perwujudan dari kegiatan konsumsi budaya yang digemari, dapat dilihat dalam terbentuknya komunitas games.

Dalam penelitian terdahulu, pemain game *Mobile Legends* mengklaim bahwa komunikasi virtual dapat membantu kelancaran komunikasi pemain di dalam games. Hal ini terjadi karena terdapat beragam sarana pendukung komunikasi dan interaksi. Memungkinkan terjadinya pertukaran pesan, saran, maupun umpan balik yang memungkinkan berlaku melalui media yang tersedia dalam games

sehingga timbul suatu interaktivitas di dalamnya (Wijaya & Paramita, 2019).

Adapun hasil penelitian Pola Komunikasi dalam Percakapan Tim Game Online *Counter Strike* oleh Yonatan Trianto, komunikasi virtual dalam sebuah tim game online dapat berlangsung dengan bebas tak terbatas melalui akses internet. Pola komunikasi yang terbentuk beranjak dari kebutuhan akan informasi terkait strategi permainan sehingga muncullah keinginan untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan, yakni mencapai kemenangan dalam pertandingan. Pemain games berkomunikasi dengan terbuka, fleksibel, dan bertoleransi guna komunikasi yang berlangsung kian efektif (Trianto, 2018).

Begitu banyak pemain maupun penggemar games yang memanfaatkan sosial media sebagai media relasi untuk membentuk komunitas. Komunitas ini memungkinkan dalam skala jumlah yang besar, bukan hanya dalam jumlah ratusan anggota bahkan hingga ratusan ribu anggota yang bergabung. Hal ini dibuktikan dari jumlah anggota beragam komunitas yang ada. Antusias untuk bergabung ke dalam komunitas virtual sangatlah besar terlebih dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi. Games saat ini cenderung mengarah ke games online yang mendorong pemainnya untuk berinteraksi antar sesama pemain terutama melalui komunitas.

Minat bermain games tidak hanya sekedar berada di dalam permainan itu saja, namun memungkinkan untuk merambat ke bidang lainnya seperti membuat karya fiksi maupun mengkoleksi hal-hal yang berkaitan dengan games. Dengan adanya komunitas virtual, pemain maupun penggemar dapat turut serta berpartisipasi di dalamnya dengan beragam cara seperti berbagi seputar informasi, memberi komentar, memberi masukan, maupun mengunggah karya penggemar. Terdapat banyak nilai atau value yang dapat diperoleh anggota dalam suatu komunitas virtual.

MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) atau permainan peran daring multiplayer masif merupakan sejenis game yang dapat diakses secara massal yang terhubung melalui internet. Game sejenis MMORPG ini sudah *booming* sejak tahun 2002 dan diawali dengan kesuksesan game dalam genre ini, yaitu Ragnarok Online. Ragnarok dibuat oleh Gravity berdasarkan *manhwa* (komik) Ragnarok oleh Lee Myung-jin, game ini dirilis di Korea Selatan pada tanggal 31 Agustus 2002 untuk *platform* Microsoft Windows saat itu.

Saat ini game yang telah beranjak usia 20 tahun tersebut kembali dirilis. Bekerjasama dengan Gravity Co., Ltd., Nuverse meluncurkan *Ragnarok X: Next Generation*. Game ini dikembangkan oleh perusahaan The Dream Network di Thailand, Filipina, Malaysia, Singapore, dan juga di Indonesia. Menariknya, Gravity juga turut bekerja sama dengan Byte Dance sebagai pengembang Tiktok untuk ikut andil dalam proyek game ini.

Bersamaan dengan adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan masyarakat untuk menetap di rumah, menjadikan game sebagai pilihan mengisi waktu luang. Menurut CNN Indonesia (2020), dalam Andrew, Eunike, Felicia & Situmorang. (2022) menjelaskan, Pada masa pandemi Covid-19 ini terjadi lonjakan signifikan pada jumlah pemain game online yakni sebesar 75% pada jam sibuk. Data yang berasal dari perusahaan Verizon ini menjelaskan bahwa peningkatan ini terjadi karena ratusan juta orang dihimbau tetap berada di dalam rumah guna mencegah penyebaran Covid-19.

Selain itu, waktu bermain pengguna game online juga mengalami peningkatan sebesar 47%. Diketahui bahwa keberadaan game online kini mulai banyak disenangi terutama anak muda terlebih di era pandemi Covid-19 untuk menghilangkan rasa bosan dikarenakan adanya pembatasan kegiatan di luar rumah. Jumlah pemain game pun meningkat signifikan khususnya antusias dari para pemain game *Ragnarok X: Next Generation* yang ingin bernostalgia dengan game

tersebut. Sejak game *Ragnarok X: Next Generation* ini rilis pada tanggal 16 Juni 2021 game ini telah di unduh lebih dari 10 juta pemain pada platform Android untuk wilayah Asia Tenggara.

MMORPG adalah pelopor dalam generasi baru game komputer dimana hal ini diuntungkan beriring dengan akses internet dan kemampuan memproses grafis dari komputer standar. MMORPG dikatakan tergolong dalam suatu paradigma baru dalam permainan komputer. Pemain MMORPG termasuk bagian dari lingkungan yang tetap beriringan dengan ribuan pemain lainnya. (Giandi, Mustikasari & Suprpto, 2012).

Penulis melakukan wawancara pendahuluan dengan Ketua Komunitas *Guild Nazarik*. Berdasarkan hasil wawancara itu, Wahyu menjelaskan, *Guild* nya tetap berjalan meskipun beberapa kali mengalami pertukaran anggota, baik itu anggota yang baru masuk, maupun anggota yang keluar dari *guild*. Saat ini *Guild Nazarik* memiliki anggota sebanyak 85 anggota (November 2022), dan masih berpotensi untuk terus bertambah.

Wahyu mengatakan, *Guild* nya adalah *Guild* kompetitif karena semua sudah dia atur semaksimal mungkin mulai dari kegiatan *guild* secara general, jadwal pertandingan, hingga progress tiap individu, sehingga membuat *guild* ini mampu berkompetisi dan solid di *server* Asia Tenggara ini.

Tidak hanya sekedar memainkan fitur-fitur game online yang membutuhkan *system Guild, Nazarik* ini juga turut serta dalam ajang-ajang kompetitif antar *Guild*. Wahyu mengatakan, untuk di *Ragnarok X server demon castle* untuk saat ini *Nazarik* termasuk *guild* terkuat asal Indonesia bersaing dengan *guild-guild* dari negara lain se-Asia tenggara. Dan selalu menempati ranking 10 besar dalam event mingguan, yaitu KVM (*Kreiger Von Midgard*). Dalam *event Guild* KVM ini akan ada 5 pemain yang bergabung untuk mewakili Guildnya dalam pertarungan 5vs5 melawan Guild lain.

Di samping itu, sebagai komunitas *Nazarik* pernah melakukan *Gathering* di Bandung (2015) & di Bekasi (2018). “Bisa di bilang di *server* ini Indo nya kita lah yang megang. *Nazarik* ini sih intinya komunitas. Yang berkesan buat *Nazarik* itu kita bikin *Gathering* di Bandung Tahun baru 2015, sama di Bekasi Tahun 2018.” (Wahyu, 2021).



**Gambar 1. 1 Ranking Nazarik**

Saat ini, *Nazarik* termasuk dalam *guild* yang punya nama atau terkenal di *server Demon Castle*. Nama *Nazarik* sering muncul dalam *Ranking Guild* kompetitif seperti event *Guild KVM (Kreiger Von Midgard)* dan *GVG Guild War (Guild vs Guild)*. Namun untuk sampai pada posisi tersebut, perjalanan *Nazarik* sebenarnya tidak semudah yang di bayangkan. Sejak berdiri hingga sekarang, *Guild* ini menerapkan sistem *Peraturan & Punishment* untuk setiap anggotanya. Komunikasi yang efektif merupakan kunci utama di *Guild* ini. .

Pesatnya tumbuh kembang games melahirkan suatu fenomena sosial, yakni gamers atau pemain games lebih sering berkomunikasi mengenai games yang dimainkan. Di dalam komunitas *Nazarik Ragnarok X: Next Generation*, hal demikian dapat dilihat dari postingan-postingan para membeinya serta penggunaan *hashtag /* tanda pagar mengenai pembahasan yang berlangsung. Mereka sering menceritakan pengalaman, strategi permainan, referensi, hingga mengisahkan cerita di dalam suatu games. Hal tersebut menegaskan terjadinya timbal balik (*feedback*) antara satu dengan yang lain.

Penggunaan fitur tanda pagar khusus yang diwajibkan pada postingan-postingan di komunitas ini menjadi suatu ciri khas dari komunitas *Nazarik Ragnarok X: Next Generation*. Tanda pagar pun dapat berfungsi untuk memudahkan dalam mencari postingan lain dengan topik yang sama di dalam komunitas game tersebut.

Keberadaan games memungkinkan pemain ataupun penggemarnya menjalin interaksi dan membangun komunikasi untuk dapat berkomunikasi dengan efektif antara satu dengan yang lainnya. Dalam praktek komunikasi virtual, terdapat penggunaan istilah maupun bahasa kekinian yang berlainan dengan bahasa Indonesia yang semestinya, Terdapat beberapa pembahasan di dalam komunitas yang menggunakan istilah tersendiri, istilah tersebut hanya dipahami oleh anggota dari komunitas *Nazarik Ragnarok X: Next Generation*.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pola komunikasi virtual dalam komunitas games online, tepatnya pada komunitas *Discord Nazarik Ragnarok X: Next Generation*. Hal ini dilakukan guna mengkaji komunikasi yang berlangsung di antara anggota komunitas Nazarik tersebut.

## **1.2. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan maka fokus dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Pola Komunikasi Virtual Komunitas *Nazarik* Dalam Menyusun Strategi Permainan Melalui Aplikasi *Discord* ?

## **1.3. Pertanyaan Penelitian**

Dari latar belakang yang diuraikan oleh peneliti, adapun pertanyaan yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu,

1. Bagaimana pola komunikasi virtual pada *Discord* Komunitas *Nazarik Ragnarok X: Next Generation* ?
2. Bagaimana proses interaksi yang terjadi antar anggota dalam *Discord* Komunitas *Nazarik Ragnarok X: Next Generation* ?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yakni Untuk mendeskripsikan pola komunikasi virtual yang terjadi pada *Discord* Komunitas *Nazarik Ragnarok X: Next Generation*.

#### **1.5. Kegunaan Penelitian**

##### **1.5.1. Kegunaan Teoritis**

Manfaat yang diharapkan atas penelitian ini ialah diharapkan agar dapat memberikan kontribusi dan pembelajaran yang baik terhadap pengetahuan dan kajian keilmuan dalam ilmu komunikasi pembaca khususnya di bidang komunikasi kelompok virtual.

##### **1.5.2. Kegunaan Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menerapkan bidang ilmu komunikasi yang di dapat selama perkuliahan dan dapat menjadi sebagai sarana pembelajaran dalam membuat penelitian, menambah pengetahuan dan wawasan, menambah kemampuan menganalisis sebuah fenomena.