

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game online merupakan *game* yang dimainkan oleh seseorang pemain atau biasa disebut dengan *gamers* dengan menggunakan jaringan internet. Perkembangan *game online* pada sepuluh tahun terakhir mengalami peningkatan signifikan. Salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan *game online* adalah revolusi internet yang memungkinkan sebuah situs web menyediakan streaming video, audio, dan interaktifitas pengguna yang mumpuni (Yulius, 2017).

Bermain *game online* merupakan alternatif hiburan yang terbilang mudah didapat dan murah jika dibandingkan dengan mudah hiburan lainnya. Perilaku bermain *game online* disukai karena menawarkan berbagai keuntungan bagi para pemainnya baik bagi mental maupun materi (Lutfiwati, 2018). Koneksi internet yang lebih murah membuat *game online* semakin populer di Indonesia, terutama di kota-kota besar, Pengguna *game online* ini telah merambah banyak kelompok umur, jenis kelamin dan kelompok sosial ekonomi (Musthafa et al., 2015). Hal tersebut membuat *game online* tidak memandang umur, pekerjaan, pendidikan, hampir semua bermain *game* untuk menghilangkan kebosanan, *refreshing* dan mencari teman.

Komunikasi adalah sarana utama penyediaan informasi yang memainkan peran penting dalam kehidupan orang lain. Namun, komunikasi lebih mementingkan konteks hubungan sosial dari berbagai macam cara komunikasi (Efendi, 2021). Jika tidak ada komunikasi, kemungkinan besar akan sering terjadi kesalahpahaman dalam proses penyampaian dan penerimaan pesan atau informasi. Seringkali, komunikasi menjadi kunci untuk menciptakan hubungan yang harmonis ataupun tidak harmonis dalam interaksi sosial, Komunikasi dalam lingkungan sosial dapat terjadi antara individu dengan masyarakat (Winarti, 2021). Komunikasi mutlak diperlukan bagi manusia untuk saling berinteraksi Sampai saat ini komunikasi dibatasi oleh ruang, jarak, dan waktu, namun media komunikasi juga berkembang mengikuti perkembangan zaman.

Dengan kemajuan zaman, komunikasi telah berubah menjadi komunikasi virtual. Komunikasi virtual atau virtual *communication* menurut kamus wikipedia adalah komunikasi (proses penyampaian dan penerimaan pesan) menggunakan *cyberspace* atau ruang maya yang bersifat interaktif, Komunikasi virtual tidak dapat lepas dari sebuah media internet yang menggunakannya sebagai alat komunikasi (Fathurrohman et al., 2017). Adanya perubahan gaya yang terlihat bahwa penyampaian pesan hingga mendapatkan sebuah informasi tidak perlu pada tempat dan waktu yang sama. Jika dahulu mendapatkan hambatan dalam berkomunikasi pada tempat dan waktu kini permasalahan tersebut sudah teratasi dengan adanya media internet sebagai alat komunikasi. Dengan adanya komunikasi virtual ini Memang tidak terbatas ruang, sehingga masyarakat dapat mengirimkan informasi dimana saja dan kapan saja. Dalam komunikasi virtual, seseorang dapat berinteraksi tetapi tidak bertatap muka atau secara langsung (Parsaorantua et al., 2017). Komunikasi virtual bisa dilakukan melalui media sosial seperti *Facebook, Instagram, WhatsApp, twitter, Tiktok* dan juga *game Online* Seperti *Mobile Legend, Lifeafter, GTA V, PUBG* dan masih banyak lagi..

Berdasarkan data yang ada di internet, penggunaan *game Online* pada tahun 2019 adalah 23,7 juta jiwa pemain game e-sport ketika tahun 2020 naik menjadi 28,1 juta jiwa pemain game online (Sukirno, 2020). Lalu ditahun 2021 juga mengalami peningkatan yang sangat pesat yaitu sekitar 52 juta jiwa pemain *game online* (Rifki, 2022).



Gambar 1.1 Pemain *Game online* di Indonesia

Dalam grafik diatas menjelaskan bahwa pada tahun 2019 adalah 23,7 juta pemain *game online*, ditahun 2020 dan 2021 mulai adanya peningkatan pemain game karena adanya covid pandemi yang mengharuskan pelajar ataupun pekerja melakukan aktivitasnya di rumah atau bias disebut dengan daring dan juga WFH (*Work From Home*) karena melakukan aktivitas di dalam rumah terus menerus membuat bosan maka mereka melakukan bermain *game online* untuk menghilangkan bosannya.

Salah satu *game online* yang dimainkan oleh masyarakat Indonesia yaitu *Lifeafter*. *Lifeafter* ini sebuah *game* yang berjenis MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) yang menampilkan sebuah *team* yang melawan zombie ataupun *player* lainnya.



Gambar 1.0.2 Logo *Lifeafter*

(Sumber : <https://lifeafter.xdg.com/giftgrab/>)

Game online Lifeafter dari perusahaan NetEase ini yang rilis di Indonesia pada tahun 2018. Game yang dibuat oleh China. Game ini merupakan game survival yang dimana di dalamnya penuh banyak zombie. Game *Lifeafter* ini sudah tersedia di iOS, android dan bahkan sudah bisa didownload dikomputer. Para pemain akan merasakan dengan dunia yang penuh dengan zombie.

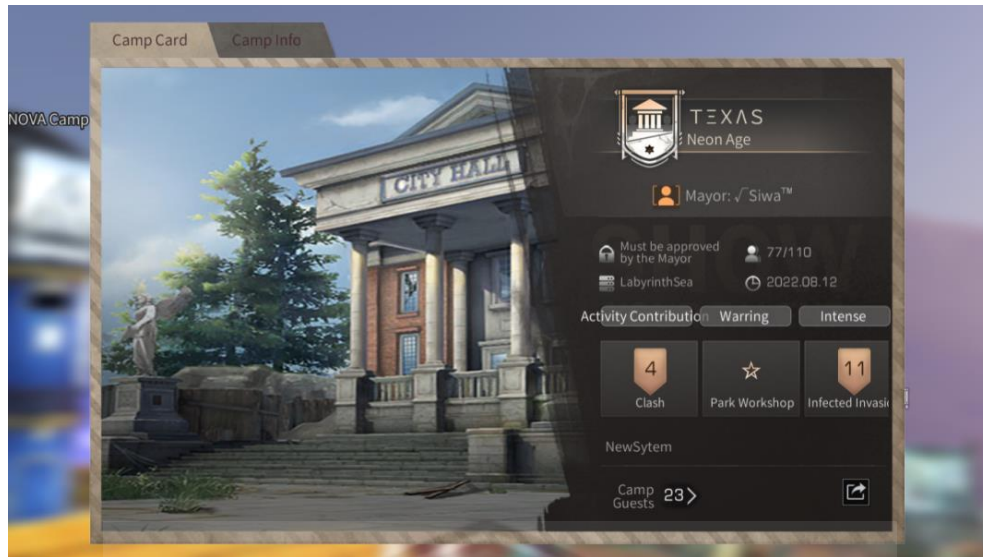
Lifeafter ini merupakan salah satu *Game online* yang menyita banyak waktu, karena banyak misi yang harus dikerjakan. Game ini merupakan gambaran seperti kehidupan didunia reallife, Di dalam game ini kita perlu mengeluarkan dana yang sangat banyak untuk memperkuat sebuah karakter, tidak hanya untuk memperkuat melainkan untuk mempercantik rumah kita yang berada di dalam

game tersebut, dan juga bisa mempercantik penampilan karakter pemain (UniPin, 2020).

Pada permainan *Lifeafter* perlu adanya kerja sama yang baik dengan tim ataupun kelompok virtual. Menurut (Hidayat, 2018) komunikasi virtual adalah suatu perkumpulan sosial yang berkumpul dan membentuk kegiatan komunikasi melalui internet dan saling berdiskusi secara virtual dengan melibatkan pikiran dan perasaan para penggunanya. *Lifeafter* tersendiri mempunyai cara gaya bermainnya, yaitu bermain sekaligus berkomunikasi. Karena *game* ini mempunyai misi untuk membunuh zombie atau *player* maka dibutuhkananya kekompakan dari komunikasi kelompok virtual.

Alasan memilih *Lifeafter* merupakan game survival terbaik. Penelitian ini sangat berkaitan dengan fenomena komunikasi virtual yang dimana definisi komunikasi di dalam game ini adalah berbagi ide, informasi, interaksi dengan melalui suara, tulisan atau cara lainnya. Cara berkomunikasi di dalam game ini cukup banyak, yaitu adanya komunikasi *Voice camp*, *Voice Team*, *Voice Nearby*, dan *Chat*, tidak hanya komunikasi di dalam game tidak hanya komunikasi verbal tetapi ada juga komunikasi non-verbal seperti *Action* atau pergerakan gestur tubuh karakter dan juga di dalam *chat* terdapat stiker atau *emoticon*..

Perbandingan dengan game lain yaitu seperti *game* PUBG yang berkomunikasi tentang strategi, berbeda dengan *Lifeafter* yang dimana komunikasinya tentang cara membuat manor/rumah, membahas tentang *camp* dan membahas tentang *daily* atau misi harian tidak hanya itu, terkadang pemain juga berkomunikasi meminta ide atau solusi mengenai kehidupannya. Selain itu cara komunikasinya juga berbeda dengan game PUBG ketika ingin berkomunikasi harus masuk kedalam *team*, berbeda dengan *game* *Lifeafter* jika ingin berkomunikasi tidak perlu masuk kedalam *team* tetapi cukup mendekarkan karakter *player* yang ingin diajak berinteraksi atau menyalakan *mic camp* setelah itu bisa langsung berkomunikasi dengan pemain yang ada di dalam *camp* tersebut.



Gambar 1.3 *Camp Texas*
(*Screenshoot* melalui pc peneliti, yang diambil pada tanggal 6 mei 2023 pukul 13.28 WIB)

Camp TEXAS merupakan perkumpulan individu atau pemain dalam sebuah tempat yang berada di dalam *game Lifeafter*. *camp* tersebut merupakan sarana para pemain untuk mencari teman, berkomunikasi dan berinteraksi antar pemain lainnya. Pemain tersebut merupakan dari berbagai daerah, kota bahkan negara. *Camp Texas* ini berdiri pada tanggal 12 Agustus 2022. *Camp Texas* ini selalu mengikuti event yang disediakan oleh *Lifeafter* salah satunya adalah CTC (*Charles Town Championship*), *Camp Texas* ini masuk kedalam rank 4 di server LabyrinthSea.

TEXAS merupakan *camp* yang dibuat oleh sekelompok orang yang kompetitif dalam *game Lifeafter* ini sehingga menjadi *camp* yang cukup besar. Tidak memungkinkan pemain akan terus menerus *online* selama 24 jam, maka dengan itu bersepakat untuk membuat grup *WhatsApp* dan juga *Discord* sehingga penyampaian informasi mengenai *camp* lebih mudah tersampaikan meskipun akun pemain tersebut *offline*. Dengan dibuatnya grup *WhatsApp* dan *Discord* mereka jadi melibatkan kehidupan *real* sehingga menjadi lebih dekat. Komunikasi virtual merupakan perkumpulan sosial yang mengambil bentuk di dalam internet dimana semua orang membawa persoalan di kehidupan *real* untuk didiskusikan secara virtual dalam waktu yang lama dan melibatkan perasaan atau pemikiran penggunanya dengan relasi yang terbentuk di ruang *cyber* (Prayugo, 2018).

Mengenai kendala komunikasi pada *Lifeafter*, karena komunikasi dilakukan melalui jaringan dan didukung oleh komputer, pasti ada kendala yang menghalangi komunikasi para pemain *Lifeafter*. Terkadang jaringan lambat, yang dimana para pemain dari berbagai daerah dan tempat yang memungkinkan jaringan tidak bagus atau sulit dijangkau, dan akhirnya ketika berbicara terkadang tidak terdengar atau putus-putus sehingga pemain lain tidak jelas pesan yang disampaikan.

Tidak hanya kendala dalam berkomunikasi yaitu Bahasa, tidak semua pemain memiliki kelancaran dalam berbahasa Inggris dan sebaliknya orang luar negeri pun tidak bias berbahasa Indonesia, hingga akhirnya satu sama lain menggunakan media translate untuk memahami arti apa yang orang itu katakan, tetapi komunikasi tersebut menjadi sangat lama sehingga percakapan belum selesai *player* tersebut sudah *offline*.

Selain itu juga terjadinya bug atau eror feature *mic* atau *hear* di dalam game sehingga pemain lain tidak mendengar apa yang sedang diucapkan oleh pemain yang sedang berbicara, hambatan tersebut sering terjadi pada semua pemain, dikarenakan mereka menyalakan semua mic seperti mic *camp*, mic *team* dan juga mic *nearby*, ketika ingin mematikan mic *camp* saat itu terjadinya bug atau eror sehingga mic *team* dan *nearby* ikut off dan pemain tidak mengetahui itu, bug itu bisa dibetulkan ketika mematikan semua mic lalu nyalakan mic dan *hear* yang ingin kita ajak berkomunikasi.

Komunikasi virtual ketika disandingkan oleh teori *Computer Mediated Communication (CMC)* yaitu komunikasi di dalam *Game Lifeafter* sangat seperti berbicara secara langsung atau biasa disebut dengan *Face To Face*. Seseorang yang menjadi lawan bicara kita secara online memiliki kesempatan kesan yang positif dari pada *Face to face*. Karena tidak ada rasa takut untuk berbicara dengan orang lain tanpa mengkhawatirkan dengan penampilan dan sebagainya. Dalam teori *CMC* ini mempermudah *player Lifeafter* untuk berkomunikasi tanpa harus memikirkan waktu dan tempat yang sama.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dan dibuat supaya para pemain mendapatkan pemahaman lebih mengenai komunikasi virtual di dalam

game online memilih penggunaan *Game online Lifeafter* sebagai fokus penelitian, karena *game* tersebut adalah *game* yang penuh dengan komunikasi. tidak hanya di dalam *game* saja, tetapi pemain bisa berkomunikasi melalui media komunikasi dengan *platfrom WthatsApp* dan *Discord*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas, pokok masalah dalam penelitian ini bisa kita ambil mengenai komunikasi virtual pada pemain *Lifeafter*.

1. Bagaimana komunikasi virtual di dalam *game online Lifeafter*?
2. Bagaimana memanfaatkan fitur-fitur di dalam *Lifeafter* dalam komunikasi virtual?

1.3 Fokus Penelitian

Penelitian ini memfokuskan komunikasi pada pemain yang dilakukan secara virtual di dalam *Lifeafter*.

1. Komunikasi virtual menggunakan media *game Online Lifeafter*.
2. Komunikasi yang terjadi pada saat menggunakan fitur *voice chat* dan *text chat Lifeafter*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan rumusan masalah, peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai komunikasi virtual *Lifeafter* pada kelompok *camp TEXAS*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai informasi kepada para pembaca mengenai komunikasi virtual para pengguna *Lifeafter*.

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberi pengetahuan dan wawasan mengenai komunikasi virtual antar gamers. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sisi dan hasil yang positif bagi pembacanya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah informasi bagi para pemain *Lifeafter* mengenai komunikasi virtual dan menjadikan *game* sebuah hiburan serta menjadikan *game* yang positif.

