

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunitas adalah kumpulan dari para anggotanya yang memiliki rasa saling memiliki, terikat di antara satu dan lainnya dan percaya bahwa kebutuhan para anggota akan terpenuhi selama para anggota berkomitmen untuk terus bersama-sama. (McMillan dan Chavis,1986).

Jauh sebelum McMillan Chavis mengutarakan pendapatnya tentang komunitas, Hillery, George Jr. (1955) telah mengutarakan terlebih dulu dengan melakukan studi tentang komunitas dalam psikologi rural, komunitas adalah hal yang dibangun dengan fisik atau lokasi geografi (Physical or geographical location) dan kesamaan dasar akan kesukaan interest atau kebutuhan (need).

Definisi komunitas adalah individu atau orang – orang yang memiliki kesamaan karakteristik seperti kesamaan geografi, kultur, ras, agama, atau keadaan sosial ekonomi yang setara. Komunitas dapat didefinisikan dari lokasi, ras, etnik, pekerjaan, ketertarikan pada suatu masalah – masalah atau hal lain yang memiliki kesamaan.

Dalam penelitian ini penulis memilih salah satu Komunitas di daerah Camp PUBG Bekasi yang memiliki antusias sangat besar dalam gim online *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* yaitu, Komunitas “*It's Me Var*” nama komunitas tersebut memiliki arti “Ini Aku Barbar” dari salah satu wawancara penulis terhadap ketua komunitas tersebut. Dengan strategi bermain mereka yang terlihat cenderung menyerang lawan daripada bertahan nama komunitas tersebut terlihat cukup cocok dengan gaya bermainnya. Komunitas ini terbentuk pada tahun 2017, atas gagasan dari beberapa pemain yang sering bermain gim online *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* bersama-sama. Karena sering bermain di sebuah *basecamp* atau lokasi yang sama, akhirnya mereka membentuk sebuah Komunitas agar

dapat *sharing*, berbagi informasi, berbagi ilmu, berjuang dan bermain bersama-sama.

Komunitas tersebut memiliki anggota dengan budaya yang berbeda-beda dan telah empat tahun berdiri dan masih aktif hingga saat ini serta telah memenangkan banyak kompetisi-kompetisi local *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*, tidak hanya sebatas teman bermain, tetapi komunitas tersebut juga seperti keluarga baru. Mereka tidak hanya bermain gim online *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* saja, Mereka juga memainkan gim online lain seperti *Mobile Legend*, *Dota 2*, *FIFA* dan lainnya. Komunitas ini juga menjadi tempat untuk bertukar pikiran, informasi dan pengetahuan seputar gim online *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*, selain itu juga menjadikan komunitas mereka sendiri seperti forum untuk menyampaikan semua permasalahan, informasi dan pengetahuan di luar dari *gim online*, misalnya berbagi informasi mengenai pekerjaan atau membahas masalah olahraga.

Dalam sebuah komunitas tentunya anggota memiliki berbagai macam latar belakang budaya yang berbeda-beda, seperti halnya dalam Komunitas Gim Online (PUBG) ini, Komunitas ini terdiri dari beberapa budaya yang berbeda mulai dari suku Batak, Jawa, Manado, Ambon, Flores dan lainnya, mereka Bersatu dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan yaitu memenangkan suatu kompetisi gim online Gim *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* ini.

Gim *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* adalah online gim yang memiliki Popularitas dan peminat yang tinggi. *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* yang awalnya merupakan gim personal computer (PC) kini dirilis gim tersebut dalam versi mobile diseluruh dunia dan mampu memperoleh 10 juta unduhan hanya dalam kurun waktu seminggu setelah masuk App Store. Pada Maret 2018, the *Player Unknown Battleground (PUBG) mobile* dirilis permainannya kedalam bentuk platform Android and iOS.

Playerunknown's battlefield (PUBG) mobile map, both the map and the map are displayed on the map. Dibandingkan dengan versi PC, versi mobile memiliki fitur seperti misi (task) baik misi harian ataupun mingguan yang memberikan rewards battle points and EXP. Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) mobile juga members, personal computers, personal computers (PC) and mobile devices. Selain itu juga terdapat fitur *chatting*, *radio* dan *voice chatt*. *Chatting* merupakan fitur komunikasi yang berisikan text, sedangkan fitur *Radio* memiliki fitur komunikasi yang berisikan pesan cepat (*quick chat*) yang sudah tersedia dalam sistem permainan

Seperti halnya *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) PC*, *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* memberikan fitur *voice chat* yang bertujuan untuk dapat saling berkomunikasi langsung dengan pemain lainnya. Hal ini sangat memudahkan antar pemain untuk saling berkomunikasi guna mencapai tujuan komunitas memenangkan permainan dibandingkan harus menggunakan komunikasi dalam bentuk *chatt* atau *radio* yang menghambat *komunikasi* dalam keadaan tertentu. *Voice chat* membantu para pemain untuk mengurangi terjadinya *miss communication*, sehingga mampu memaksimalkan pola komunikasi dalam kerjasama komunitas demi tercapainya tujuan bersama serta mencapai kemenangan. Fitur *voice chat* pada *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* membuat pemain dapat berkomunikasi langsung layaknya berbicara melalui telepon.

Ditetapkannya Esport sebagai cabang olahraga prestasi pada Rapat Kerja Nasional (Rakernas) Komite Olahraga Nasional (KONI) Pusat 2020 menjadikan *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* memiliki banyak peminat demi bersaing untuk menjadi atlet esport yang nantinya akan menjalankan kompetisi-kompetisi antarnegara.

Gim Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) menjadi gim online yang memiliki Popularitas dan peminat yang tinggi. Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) yang awalnya merupakan gim personal

computer (PC) kini merilis gim tersebut dalam versi mobile diseluruh dunia dan mampu memperoleh 10 juta unduhan hanya dalam kurun waktu seminggu setelah masuk App Store. Pada Maret 2017, Player Unknown Battleground (PUBG) mobile merilis permainannya kedalam bentuk platform Android and iOS.

Untuk bermain gim ini tidak memerlukan spesifikasi telepon pintar yang terbilang cukup tinggi. Agar dapat memainkan gim Tersebut dengan efektif dibutuhkan spesifikasi telepon pintar dengan minimum version Android 9.0 dengan RAM / ROM: 6 GB / 128 GB dan processor Snapdragon 7.20 telah dapat bermain PUBG Mobile. Untuk menghasilkan permainan yang sangat efektif dengan spesifikasi tersebut, gim online *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* akan menjadi sangat sulit dijangkau oleh pemain gim yang memiliki spesifikasi telepon pintar yang rendah, namun bukan berarti spesifikasi telepon pintar yang tidak dapat bermain *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*. Jika dibandingkan dengan Gim lain seperti Fornite yang membutuhkan telepon pintar dengan versi Android minimum OS 64 bit Android, versi Android 8.0 +, RAM minimum 3 GB, Processor Snapdragon 7.20, GPU Adreno 530, Mali-G71 MP20-Mali-G71 MP12 dan memori yang terpakai kurang lebih 3 GB (Digitec.id, 2020).

Ilmu Komunikasi merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana cara kita berinteraksi dengan seorang atau sekelompok menggunakan sebuah media dan terdapat pesan yang akan disampaikan kepada orang tersebut, sehingga timbulah efek dari komunikasi tersebut. Menurut (Harold Laswell, 1960) Komunikasi dapat dikatakan efektif jika pesan yang disampaikan mendapatkan timbal balik dan efek yang sesuai dengan apa yang telah disampaikan oleh komunikator, namun sebaliknya jika pesan yang disampaikan komunikator berbeda dengan efeknya maka komunikasi tersebut dikatakan tidak efektif.

Komunikasi memiliki hubungan yang luas dengan ilmu disiplin lainnya, baik dengan psikologi, filsafat, budaya, dan sebagainya, yang

masing-masing memiliki hubungannya tersendiri. Komunikasi dan Budaya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Budaya mempelajari komunikasi interpersonal secara menyeluruh, bersifat kompleks, abstrak, dan luas.

Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikasi. Komunikasi antara budaya sendiri merupakan unsur-unsur yang membentuk suatu matriks yang kompleks mengenai unsur-unsur yang sedang berinteraksi dan beroperasi bersama-sama.

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

Dilihat saat ini *gim* tidak hanya digunakan oleh pecinta *gim* saja. Berdasarkan survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang bekerja sama dengan Teknopreneur pada tahun 2020, sebanyak 16,5% dari 81,1% pengguna internet di Indonesia bermain *gim* sebagai pemanfaatan internet dalam bidang gaya hidup (APJII, 2020). Perkembangan era budaya *mobile* menjadikan *gim* berada dekat dengan segala jenis demografis penggunanya. Hal tersebut merupakan sebuah bentuk dari konvergensi media yang menggabungkan bentuk-bentuk media komunikasi ke dalam bentuk digital. Seperti diungkapkan oleh (Flaw, 2002) Konvergensi media sangat berkaitan erat dengan perubahan industri, di mana industri menjadi lebih dinamis dan bergantung pada teknologi.

Konvergensi media berjalan dengan melihat bagaimana individu berhubungan dengan orang lain pada tingkat sosial dan memanfaatkan berbagai tingkat media untuk menemukan pengalaman baru, bentuk-bentuk baru media dan konten yang melekat secara sosial (Agustyanto, 2013)

Konvergensi teknologi saat ini memudahkan para pemain gim dengan gim yang mampu diakses dengan mudah melalui perangkat versatile. Dengan ini gim menjadi sebuah media yang dapat dimanfaatkan berbagai pihak untuk saling berkomunikasi dengan khalayak luas.

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

Gim memiliki beberapa genre dan konsep bermain, salah satunya adalah *Gim Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* yang bergenre *battle royale*, Gim Battle-Royale adalah genre video gim yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi untuk menjadi orang terakhir atau tim yang bertahan. Gim dengan genre battle-royale biasanya dimainkan antara banyak individu, dua pemain hingga tim kecil yang terdiri dari 3-5 pemain. Tujuannya biasanya menjadi pemain terakhir atau menghabiskan semua pemain lainnya. Setiap pertandingan akan menempatkan para pemain dalam ruangan atau peta yang besar 6ahasa mengeksplor peta besar dan mengumpulkan sumber daya untuk bertahan hidup. Konsepnya berbeda dengan gim shooter deathmatch, di mana setiap pemain yang mati tidak diizinkan untuk respawn. Gim dengan

genre tersebut memiliki konsep bermain bertahan hidup, bereksplorasi dalam medan perang, mencari perlengkapan (*equipment*) untuk melawan dan bertahan dari serangan lawan seperti senjata, peluru, armor, transportasi dan obat-obatan yang tentunya dibatasi dengan durasi permainan maksimal 25 menit (dua puluh lima menit) dengan mengecilnya zona aman untuk bertahan memungkinkan player saling bertemu dan menyerang hingga menyisahkan satu orang atau satu komunitas yang menjadi pemenangnya.

Dalam hal ini komunikasi antarbudaya pada pemain gim yang berbasis international terjadi sangat intens. Para pemain dari beragam Negara berkomunikasi secara real-komunitas dan di dalam prosesnya mereka membawa identitas budaya masing-masing. Fitur *voice chat* dalam *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*, membuat pemain gim dapat melakukan interaksi atau komunikasi dengan rekan satu komunitas maupun lawan. Pemilihan pemain yang dilakukan secara acak dari berbagai Negara, dengan perbedaan bahasa membuat pemaknaan pesan dalam komunikasi antarbudaya menjadi sebuah tantangan bagi para pemain. Perbedaan budaya tersebut nantinya 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 Pola komunikasi antarbudaya komunitas "It's Me Var" dalam gim online *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* melalui fitur *voice chat*. Alasan penulis memilih penelitian ini karena gim tersebut menjadi

salah satu media untuk terjadinya suatu proses Pola komunikasi antarbudaya dengan fitur *voice chat*, dan proses pola komunikasi antarbudaya yang berlangsung akan lebih terlihat saat proses permainan. Selain itu karena besarnya jumlah pemain gim online *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* dan kemudahan berinteraksi antar pemain, dan komunitas-komunitas yang ada pada gim tersebut.

Dengan adanya interaksi di antara para pemain dapat terbentuknya suatu hubungan seperti persahabatan dan komunitas pemain gim meskipun belum pernah bertemu secara tatap muka langsung. Seperti yang diungkapkan oleh Kolo dan Baur (Young, 2009) "*Gimrs can join groups, guilds, lead battles, or win wars in a virtual fantasy world. A large part of gaming is about making social relationships. Gimrs make friends with other gimrs who help them learn the 'ropes' of playing the gim*". 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 Gim* (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, di mana pemain dari berbagai Negara bertemu dalam gim dan melakukan interaksi satu sama lain. Stereotip-stereotip akan muncul ketika pemain yang berasal dari berbagai Negara melakukan interaksi.

Walaupun *gim* 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 Gimrs*" yang dilakukan oleh Helena Cole dan Mark D. Griffiths, yang dimuat dalam jurnal *CyberPsychology Behavior*, penelitian ini dibuat untuk mengetahui potensi efek berbahaya bermain *gim* terhadap hubungan sosial pemain *gim*. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif

dengan sampel yang terdiri dari 912 orang pemain *gim MMORPG* dari 45 negara. Teknik pengumpulan data menggunakan kuosioner online. Fokus pada interaksi yang terjadi di dalam *gim* bergenre *MMORPG* yang membutuhkan interaksi di dalam dunia *gim* dan juga interaksi diluar *gim* 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 *gim online* membentuk sebuah unsur yang cukup besar dengan bermain. Studi juga menunjukkan *MMORPG* dapat sangat menjadi permainan sosial, dengan persentase tinggi dari pemain *gim* membuat persahabatan dan mitra yang lebih panjang.

Disimpulkan bahwa virtual gim kini menjadi sebuah jembatan bagi para pemain dalam mengekspresikan diri dengan cara mereka yang mungkin tidak merasa nyaman melakukan dalam kehidupan nyatanya dikarenakan penampilan mereka, gender seksualitas dan usia, bahkan di dalam virtual gim mereka mampu menciptakan kehidupan baru yang bisa jadi berbeda dengan kehidupan nyatanya. *MMORPG* memberikan penawaran kepada tempat di mana dorongan, kerja komunitas dan pengalaman menyenangkan (Cole, 2007). Pada penelitian ini menggambarkan bahwa gim online dapat menjadi sebuah sarana untuk melakukan interaksi sosial dan bahkan menciptakan suatu hubungan persahabatan di antara para pemainnya.

Komunikasi antar pemain gim yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia maupun dari berbagai negara dapat terjadi secara *genuine komunitas*. Dan dalam melakukan interaksi, para pemain gim akan membawa identitasnya masing-masing baik itu nasional, sex, ras, etnis dan lainnya. Identitas sangat berperan sebagai jembatan antara kebudayaan dan komunikasi. Sebagai suatu komunitas virtual di mana banyak orang dengan berbagai macam budaya dari beragam belahan dunia bertemu, seorang pemain gim senantiasa membawa identitasnya dalam berkomunikasi dengan pemain gim lainnya pada dunia virtual.

Fitur *voice chat* pada gim online *Playerunknown's Battlegrounds* (PUBG) *Mobile* menciptakan komunikasi antara pemain dari berbagai daerah di Indonesia ataupun negara lain. Dalam fitur *voice talk* komunikasi verbal lebih terlihat. Perbedaan seperti bahasa yang digunakan dapat menimbulkan rintangan dalam berkomunikasi dengan pemain dalam komunitas *It's Me Var* yang nantinya akan mempengaruhi *expositions* berjalannya permainan.

Berdasarkan fenomena dan penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait proses pola komunikasi antarbudaya dalam komunitas "It's Me Var" yang berlangsung melalui fitur *voice chat* dalam gim online *Playerunknown's Battlegrounds* (PUBG) *Mobile* bagaimana pemain memanfaatkan fitur tersebut dan mendapatkan jalan tengah dari identitas budaya masing-masing sehingga dapat bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama yaitu memenangkan permainan. Penelitian ini penting dilakukan guna mengetahui bagaimana pola komunikasi antarbudaya dalam Komunitas *It's Me Var* berlangsung di dalam *game* melalui fitur *voice chat* yang ada pada gim tersebut, dan menunjukkan potensi gim 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 **POLA KOMUNIKASI ANTARBUDAYA DI ANTARA PEMAIN GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) MOBILE (Studi Kasus Fitur Voice Chat Gim Online Pada Komunitas "It's Me Var")**.

1.2. Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimana pola komunikasi antarbudaya pada komunitas “*It’s Me Var*” yang berlangsung melalui fitur *voice chat* yang digunakan 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) Pola komunikasi antarbudaya di antara pemain *game online Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile* yang menciptakan bentuk stereotip melalui fitur *voice chat*

1.4. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah :

- 1) Mendeskripsikan Pola komunikasi antarbudaya melalui fitur *voice chat* yang digunakan komunitas “*It’s Me Var*” pada *game online Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile*.

1.5 Manfaat penelitian

- 1) Untuk Mengetahui Pola komunikasi antarbudaya pada komunitas “*It’s Me Var*” yang berlangsung melalui fitur *voice chat* yang digunakan pemain *game online Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile*?

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 *gim online* untuk bisa lebih memahami fenomena komunikasi antarbudaya dalam *gim online* khususnya gim online berbasis internasional agar dapat memahami sikap dan perilaku pemain yang berasal dari budaya yang berbeda.