BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi digital tidak saja berdampak pada cara manusia berinteraksi melalui perangkat telekomunikasi seperti telepon seluler, android, smartphone atau sejenisnya. Kemajuan teknologi di bidang informasi dan komunikasi ternyata juga telah berdampak kepada cara dan jenis permainan di masa sekarang. Permainan ketangkasan seperti memanah sasaran, adu lari cepat atau permainan yang bersifat mengasah otak, seperti teka teki silang atau catur yang biasanya di mainkan secara tradisional di masa lalu, ternyata permainan ketangkasan atau permainan mengasah otak juga telah berubah dipengaruhi teknologi komunikasi digital. Berbagai aneka permainan saat ini dapat dijumpai di internet baik yang bersifat *online* atau dimainkan secara langsung maupun bersifat *offline*. Berbagai permasalahan yang terkait komunikasi digital dan *game online* sudah banyak diteliti dalam berbagai jurnal ilmiah.

Pada masa kini permainan *game online* sedang menjadi trend di masyarakat. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara bersama sama oleh dua orang atau lebih hal ini dibuktikan dengan data dari website explodingtopics.com yang menunjukkan 1,17 miliar pemain *game* secara *online* dari 3,32 miliar pemain video *game* aktif (Duarte, 2025). Permainan dalam jaringan (daring) tersebut hanya dioperasikan melalui sebuah perangkat telekomunikasi digital berbasis internet seperti Android, Tablet, Laptop, *Personal Computer* (PC) dan sejenisnya. *Game online* bukan saja dimainkan di kalangan anak-anak, tapi juga digemari kalangan anak remaja bahkan orang dewasa. Begitu besarnya antusias masyarakat di berbagai belahan dunia untuk menikmati *game online* membuat banyaknya bermunculan developer yang memproduksi *game online* diantaranya Mobile Legend yang dikembangkan oleh Moonton, PUBG oleh PUBG Studios, Genshin Impact dikembangkan oleh miHoYo, Wuthering Waves oleh Kuro Games atau Roblox yang diproduksi oleh Roblox Corporation serta *game online* favorit lainnya (Kurniawan C. , 2025)

Komunikasi Antar.., Azzuri Raja Neesha, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

Permainan daring pertama adalah MUD (Multiuser Dungeon), yang dibuat pada tahun 1978. Sebelumnya pada tahun 1969 dikembangkan permainan untuk dua orang yang awalnya untuk tujuan pendidikan. Kemudian berlanjut pada awal tahun 1970 diciptakan system Plato yang memungkinkan beberapa pengguna mengakses computer secara bersamaan. Permainan daring (online) mulai berkembang pada tahun 1970-an, bersamaan dengan munculnya jaringan komputer berbasis paket. Permainan MUD1 awalnya memang terbatas pada jaringan internal lalu tahun 1980 MUD terhubung ke ARPANET sehingga memungkinkan pengguna luar terhubung ke permainan daring (Ray, 2025)

Tahapan perkembangan *game online* di Indonesia diawali pada tahun 2001 yang muncul dengan grafik 2D sederhana milik Nexia. *Game* ini memiliki spesifikasi computer yang cukup kecil sehingga bisa dimainkan di computer warnet. Nexia Online memperkenalkan bermain *game* dan chat bersama di Indonesia. *Game* ini sukses tanpa mendapat saingan, bahkan setelah beberapa tahun berlalu masih banyak yang menunggu kelanjutannya. Kehadiran game online Nexia semakin membuat kalangan reaja mencari permainan daring baru yang lebih menantang terutama dari Luar Negeri (Aptika, 2017).

Game online bukanlah sekadar permainan biasa game ini bisa membuat pemainnya merasa terlena, terbawa emosi bahkan sampai tidak dapat melepaskan diri dari permainan tersebut, seperti yang dibuktikan penelitian Muhammad Teguh Hidayat (2024) dimana menurutnya permainan tersebut sengaja dibuat agar dapat memancing emosi dan kognisi para pemainnya sehingga membuat kecanduan. Dampak negatif berupa kecanduan tersebut membuat konsumsi dan penggunaan *game online* terus meningkat (Hidayat, 2024).

Fenomena mencuatnya *game online* sebagai sarana hiburan cukup mengkhawatirkan orangtua karena biasanya permainan yang berbasis internet ini akan menimbulkan kecanduan yang berdampak negatif. Dampak kecanduan *game online* berupa membuat para penggunanya merasa masa depannya ada di dunia *game* sehingga menurunkan minat mereka pada aktivitas lain seperti bersekolah, membaca buku, bermain, dan lainnya. Para pemain yang kecanduan tidak dapat berpikir rasional atau suka berkhayal, selain itu remaja yang belum bekerja mereka

akan berbohong kepada orangtuanya bahkan hingga melakukan berbagai cara agar dapat memainkan *game online* (Novrialdy, 2019).

Game online menjadi salah satu aplikasi di internet yang sering digunakan oleh masyarakat khususnya remaja untuk menjalin hubungan dalam internet (online) selain melalui media sosial seperti pada penelitian Ardiansyah mengenai penggunaan *game online* sebagai media komunikasi virtual (Ardiyansyah, 2022). Permainan didalamnya dapat dilakukan secara bersama sama atau bisa lebih dari dua orang sehingga memungkinkan terjadinya hubungan (komunikasi) di antara para pemain. Dengan fasilitas kolom chat secara *online* tersebut memungkinkan para pemainnya dapat berinteraksi antara pemainnya yang berasal dari berbagai belahan dunia sehingga kelebihan inilah yang membuat game online lebih menarik daripada video *game* konvensional yang hanya dapat dimainkan secara *offline* seperti Ular Tangga, Dadu dan Kartu Domino (Tobing, 2021).

Tabel 1.1 Data Pengguna *Game Online*

No.	Game Online	Jumlah Pengguna	Sumber
1.	PUBG	550 Juta	Undip.ac.id
2.	Roblox	380 Juta	Backlinko.com
3.	Mobile Legend	80,76 Juta	Stei.ac.id
4.	Genshin Impact	60 Juta	businessofapps-com

Berdasarkan data yang penulis kumpulkan dari berbagai sumber mengenai jumlah pengguna game online (Tabel 1.1) menunjukkan bahwa Game Online PUBG dimainkan oleh 550 juta pengguna, disusul di peringkat kedua game Roblox dengan 380 juta pengguna dan di urutan ketiga yaitu game Mobile Legend dengan 80,76 juta pengguna dan terakhir game Genshin Impact dengan jumlah 60 juta pengguna. Data tersebut menunjukkan bahwa game online mampu menarik perhatian jutaan orang untuk terlibat aktif didalamnya sebagai pemain. Game online menjadi fenomena karena selain sebagai sarana hiburan juga dapat menjadi saluran berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemain lainnya melalui fitur kolom chat atau sarana untuk mengirim dan menerima pesan secara real time.

Pemanfaatan kolom chat pada *game online* sebagai sarana berinteraksi di antara para pemainnya menggambarkan bahwa telah terjadi proses komunikasi. Adapun proses komunikasi adalah aktivitas penyampaian pesan, ide, atau informasi dari satu pihak ke pihak lain dengan tujuan untuk berbagi pemahaman atau mempengaruhi orang lain, yang melibatkan berbagai elemen seperti pengirim, pesan, saluran, penerima, dan umpan balik. Komunikasi dimaknai dengan berbagai simbol atau lambang, simbol tersebut dapat berupa verbal maupun nonverbal (Anggraini, 2021).



Gambar 1.1 Fitur Kolom Chat dan Voice Chat

Interaksi yang terjadi dalam sebuah *game online* Roblox antara para pemain melalui kolom chat telah memenuhi kriteria proses terjadinya komunikasi. Sejumlah elemen yang telibat proses komunikasi di *game online* yaitu para pemain sebagai pengirim pesan (komunikator) dan penerima pesan (komunikan), sementara pesan disampaikan melalui kolom chat di *game online* sebagai elemen saluran. Umpan balik terjadi diantara para pemain melalui kolom chat yang berbentuk tulisan (*text*) atau dalam bentuk suara (*voice chat*). Maka dapat disimpulkan interaksi yang terjadi melalui kolom chat di *game online* merupakan proses komunikasi dua arah seperti yang diungkapkan oleh Edward Lewis komunikasi dua arah merupakan bentuk komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan tujuan, mengubah sikap, membentuk pendapat menyampaikan instruksi dan menyiapkan anggota organisasi untuk untuk menyesuaikan dengan situasi dan lingkungan organisasi atau kelompok (Ilpiyanto, 2023)

Dalam Komunikasi game online dalam penelitian Salamoon tentang Analisis Proses Interaksi Komunikasi Dalam *Game Online* (2014) menyatakan media *game* sebagai media yang berfungsi memberi hiburan kini menawarkan

kesenangan berupa dunia virtual yang didalamnya manusia diatur untuk menjalin relasi penelitian ini bersifat kualitatif dalam menggali interaksi komunikasi antar individu dalam permainan *online* Dragon Nest dimana hasil penelitian yaitu proses interaksi komunikasi yang terjadi antar pemain didasari akan kebutuhan dengan adanya *reward* yang menuju simulasi terhadap identitas karakter dan pengakuan terhadap status yang bersifat virtual. Penelitian ini menemukan bahwa interaksi memang terjadi antar pemain secara *online* tetapi bukan karena kebutuhan manusia sebagai mahluk sosial tetapi lebih kepada adanya *reward* yang akan didapat ketika berhasil menjalin sebuah relasi.

Saat ini salah satu *game online* yang banyak dimainkan kalangan remaja adalah Roblox yang memiliki 380 juta pengguna dari seluruh dunia menurut data dari Backlinko.com. selain bermain, *game online* Roblox juga dapat menghasilkan uang dengan melalui penjualan item, rata rata penggunaan harian Roblox yaitu 2,4 jam per hari, kebanyakan penggunanya berusia 17 hingga 24 tahun. *Game online* Roblox dapat diakses di berbagai perangkat seperti pc, konsol, dan perangkat *mobile* yang memudahkan para penggunanya untuk mengakses dan memainkan game tersebut (Backlinko, 2024).

Berdasarkan data pengguna di tabel 1.1 dan uraian di atas bahwa *game online* seperti Roblox dapat menjadi saluran berkomunikasi di antara para pemainnya yang berasal dari berbagai tempat, jenis kelamin dan usia. Terlebih di dalam game online Roblox terdapat fitur kolom *chat* dan *voice chat* yang memungkinkan para penggunanya dapat saling berbicara atau berkomunikasi baik menggunakan bahasa yang sama seperti bahasa Indonesia ataupun menggunakan bahasa asal pemain tersebut. Seperti diketahui para pemain game online Roblox tidak saja berasal dari satu daerah tapi dari berbagai Negara bahkan Benua yang berbeda. Berdasarkan hal tersebut maka *game online* Roblox dapat menjadi sarana berkomunikasi lintas budaya.

Komunikasi menurut Harold D Lasswell (1948) komunikasi dipandang sebagai proses linear yang melibatkan lima komponen utama yaitu komunikator atau sumber pesan, pesan atau informasi yang disampaikan, saluran atau media yang digunakan untuk menyampaikan pesan, penerima atau komunikasi, dampak

atau efek dari pesan atau penerima. Model ini sangat berguna dalam menganalisis proses komunikasi. meskipun sederhana model ini membantu memahami struktur dasar komunikasi dan bagaimana sebuah pesan bisa memengaruhi audiens (Kurniawan D. , 2018)

Sementara itu komunikasi menurut Adler & Rodman (1997) komunikasi adalah proses penciptaan makna yang dilakukan melalui interaksi simbolik, simbol dalam hal ini bisa berupa kata kata, isyarat, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh, mereka menekankan bahwa komunikasi bukan sekadar proses menyampaikan informasi tetapi juga proses saling berbagi dan menafsirkan makna dalam suatu konteks sosial, komunikasi bersifat dua arah (interaktif), dan makna tidak hanya diciptakan oleh pengirim pesan tetapi juga dipengaruhi oleh interpretasi penerima, oleh karena itu keberhasilan komunikasi sangat tergantung pada pemahaman bersama terhadap simbol simbol yang digunakan (Munawar, 2019).

Maka dapat disimpulkan komunikasi adalah proses pertukaran informasi dan makna antara individu atau kelompok melalui simbol-simbol, baik secara verbal maupun nonverbal, dengan tujuan untuk menciptakan pemahaman yang sama. Komunikasi melibatkan unsur-unsur penting seperti pengirim pesan, pesan itu sendiri, media atau saluran, penerima pesan, dan efek atau umpan balik yang ditimbulkan. Agar komunikasi dapat berlangsung efektif selain berlangsung dua arah atau terjadinya arus timbal balik, maka perlu pemaknaan atau interpretasi yang sama antara pengirim dengan penerima terhadap pesan atau simbol simbol yang digunakan.

Merujuk dari kedua definisi mengenai ilmu komunikasi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi yang berlangsung pada fitur kolom chat di sebuah *game online* merupakan sebuah proses komunikasi. Dalam interaksi tersebut terdapat lima elemen utama dalam proses komunikasi menurut Lasswell yaitu pemain (user sebagai pengirim) dan penerima pesan, adanya saluran komunikasi yaitu berupa kolom *chat* sebagai bagian *game online*, pesan berupa kata kata atau simbol, serta adanya umpan balik (feedback). Sementara untuk terjadinya komunikasi efektif para pemain yang terlibat menggunakan simbol yang dapat dimaknai atau di interpretasikan secara bersama sama.



Gambar 1.2. Interaksi Antara Pemain yang Berbeda Negara

Fenomena terjadinya komunikasi diantara pemain *game online* Roblox yang memiliki latar belakang bangsa, bahasa dan budaya yang berbeda maka penelitian ini fokus terhadap proses komunikasi antar budaya dalam permainan tersebut sekaligus membedakan dengan penelitian sebelumnya dari Ardiansyah (2022)tentang *Game Online* sebagai Media Komunikasi Virtual bagi Remaja. Adapun yang dimaksud dengan komunikasi antar budaya yaitu kegiatan komunikasi yang tidak terbatas oleh konteks geografis, ras dan etnis. Komunikasi antar budaya merupakan interaksi antara individu atau kelompok dengan latar kebudayaan yang berbeda. Komunkasi antar budaya terjadi bila produsen pesan adalah anggota suatu budaya dan penerima pesannya adalah nggota suatu budaya lainnya. Situasi ini membuat suatu pesan diinterpretasikan dalam suatu budaya dan harus diinterpretasikan kembali dalam budaya lain (Killian, 2017).

Komunikasi antar budaya terjadi dalam ruang antar budaya yang berbeda, dimana dalam ruang tersebut memungkinkan terjadinya suatu bentuk komunikasi yang unik didalamnya, keunikan ini turut mempertimbangkan peranan dan fungsi budaya dalam proses komunikasi. Komunikasi mutlak dan dibutuhkan oleh manusia, namun perbedaan identitas pada setiap kelompok manusia memunculkan kerumitan. Budaya dan komunikasi berinteraksi secara erat dan dinamis. Intinya budaya adalah komunikasi karena budaya muncul karena komunikasi. Budaya yang tercipta memengaruhi cara berkomunikasi anggota budaya yang bersangkutan

(Utami, Kuliner Sebagai Identitas Budaya: Perspektif Komunikasi Lintas Budaya, 2018).

Komunikasi antar pemain di *game online* Roblox yang berasal dari berbagai Negara berbeda dengan bahasa dan budaya masing masing yang khas menunjukkan telah terjadi komunikasi antar budaya di ruang siber yaitu ruang *game online* Roblox. Maka peneliti tertarik untuk melakukan pengamatan dan menganalisis berlangsungnya komunikasi lintas budaya yang terjadi di dalam *game online* tersebut.

Pengamatan sebelumnya yang dilakukan penulis sepanjang September 2024 sampai dengan Februari 2025 ditemukan terdapat beberapa *map* yaitu area yang dapat diakses pemain untuk bermain dan mengalami berbagai macam pengalaman bermain yang dibuat oleh *developer* atau pengguna lain, diantaranya *map* Livetopia Roleplay, *map* Metro Life City Roleplay dan *map* Melon River Tycoon. Pada ketiga *map* tersebut telah menjadi tempat para pengguna yang kebanyakan berasal dari kalangan remaja untuk saling berinteraksi mengenai permainan itu sendiri walaupun berkenalan dengan pengguna lain yang berasal dari Negara dengan latar belakang, bahasa, budaya yang berbeda. Seperti pada *map* Livetopia Roleplay terjadi perkenalan antara pemain dari Malaysia dengan pemain dari Indonesia yang menggunakan bahasa Inggris agar dapat dipahami oleh keduanya. (Gambar 1.2).

Alasannya pada ketiga map tersebut memiliki *map* atau area yang cocok untuk berinteraksi karena sifat permainannya yang santai, tidak terburu buru dan memiliki banyak waktu untuk berinteraksi melaui kolom *chat* atau *voice chat.* Sehingga permainan itu menjadi popular dikalangan remaja yang senang berinteraksi dengan pemain lain yang berbeda latar belakang, bahasa dan budaya. Berdasarkan fenomena diatas maka penulis menyusun judul skripsi sebagai berikut "Analisis Komunikasi Antar Budaya Pada Fitur Kolom Chat Di Game Online Roblox."

1.2 Fokus

Pemaparan pada latar belakang diatas menunjukkan bahwa *game online* Roblox dapat menjadi sarana berkomunikasi antara remaja dari berbagai negara

dengan bahasa dan budaya yang berbeda. Komunikasi secara langsung antara pemain (*user*) dapat terjadi karena adanya fasilitas kolom *chat* dan *voice chat*, namun ditemukan juga ada kendala bagi sebagian pemain (*user*) ketika berinteraksi dengan pemain lain dengan latar belakang bahasa dan budaya berbeda. Maka menjadi menarik untuk diteliti mengenai proses berkomunikasi antara pemain dari berbagai kebudayaan itu. Terjadinya interaksi antara pemain yang berbeda Negara pada ketiga *map* atau area permainan di *game online* Roblox tersebut maka penulis menetapkan fokus penelitian ini pada ketiga *map* tersebut.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan berbagai fenomena dan permasalahan diatas maka muncul pertanyaan sebagai berikut:

Bagaimana proses komunikasi antar budaya pada fitur kolom *chat* di *game online* Roblox?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi antar budaya pada fitur *chat* di *game online* Roblox.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademis

Manfaat akademis dari penelitian ini yaitu mengembangkan pengetahuan di bidang ilmu komunikasi khususnya mengenai terjadinya proses komunikasi antar budaya. Hasil pengamatan dan analisis mengenai proses komunikasi antar budaya di *game online* dapat menjadi referensi terkait kajian teknologi komunikasi digital, dimana komunikasi antar budaya dapat terjadi di dunia digital khususnya melalui *game online*. media *game* yang awalnya merupakan media yang berfungsi memberi hiburan kini menawarkan kesenangan dunia virtual yang didalamnya manusia diatur untuk menjalani interaksi atau hubungan antar budaya melalui proses komunikasi pada fitur kolom *chat*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

1. menjadi bahan pertimbangan bagi kalangan pelajar, mahasiswa maupun masyarakat umum yang memiliki minat untuk memperluas wawasan dan pergaulan di dunia internasional melalui mempelajari dan juga memahami norma sosial, bahasa, perilaku, dan praktik komunikasi antara para pengguna atau pemain *game online* Roblox maupun game online sejenisnya dari negara atau kebudayaan yang berbeda.

2. Penelitian ini juga bermanfaat agar kita dapat mengenali dan menghargai perbedaan antar pemain dengan latar belakang budaya, bahasa dan bangsa yang berbeda.