BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan media digital, interaksi antar individu mengalami transformasi yang signifikan. Salah satu bentuk interaksi baru yang muncul adalah komunikasi virtual melalui permainan daring, di mana pemain berinteraksi dalam lingkungan digital untuk menciptakan narasi bersama. Fenomena ini terlihat jelas dalam permainan berbasis *roleplay* (bermain peran) seperti Grand Theft Auto V (GTA V), di mana pemain tidak hanya memainkan karakter dalam permainan, tetapi juga berkolaborasi untuk menciptakan alur cerita yang koheren dan dinamis (Natapradja, 2022). Interaksi antar pemain di permainan *roleplay* memerlukan koordinasi dan komunikasi yang baik untuk menciptakan pengalaman bermain yang imersif dan konsisten. Melalui komunikasi ini, para pemain dapat mengembangkan dunia dan cerita dalam permainan yang kaya dengan berbagai karakter dan dinamika yang mirip dengan kehidupan nyata.

Dengan semakin maraknya budaya digital, permainan *roleplay* telah menjadi fenomena global yang melampaui batasan hiburan dan menjadi sarana sosial bagi banyak individu. Seperti "Alura High school Roleplay Indonesia" dalam permainan Grand Theft Auto V (GTA V) menciptakan lingkungan di mana pemain dapat mengeksplorasi dan membangun dunia digital yang merefleksikan dinamika kehidupan nyata, termasuk interaksi antar pemain yang mereplikasi hubungan sehari-hari. Permainan *roleplay* ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga membentuk ruang di mana nilai-nilai, norma sosial, dan bahkan budaya lokal dapat tercermin dan dijelajahi oleh para pemain melalui karakter yang diciptakan (Hariyono, 2024).

Dalam konteks ini, komunikasi kelompok memegang peran yang sangat penting dalam mengatur interaksi antar pemain dan membangun narasi yang dapat diterima bersama. Pada dasarnya, menurut Anwar Arifin (1984), komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu

kelompok “kecil” seperti dalam rapat, pertemuan, konperensi dan sebagainya. Namun, komunikasi dalam dunia virtual memiliki tantangan tersendiri di mana bahasa dan pesan nonverbal sering kali memiliki interpretasi berbeda dibandingkan dengan interaksi langsung. Hal ini dapat menyebabkan konflik atau miskomunikasi yang mengganggu alur cerita. Oleh karena itu, memahami bagaimana komunikasi kelompok bekerja dalam permainan *roleplay* virtual ini menjadi sangat penting terutama dalam menciptakan pengalaman bermain yang harmonis dan autentik lebih lanjut, penelitian ini juga memiliki relevansi sosial karena dapat memberikan wawasan tentang bagaimana individu dari berbagai latar belakang budaya berinteraksi dan beradaptasi dalam lingkungan virtual. Interaksi di dunia virtual seperti server *roleplay* GTA V juga memberikan gambaran tentang bagaimana identitas sosial dan pribadi dikonstruksi ulang dalam konteks digital (Siregar, 2023). Pada server seperti “Alura High School Roleplay Indonesia”, pemain tidak hanya membangun karakter dengan sifat dan latar belakang tertentu tetapi juga terlibat dalam kolaborasi yang menuntut komunikasi efektif untuk menjaga kesinambungan cerita. Fenomena ini mencerminkan bagaimana identitas sosial dan persepsi diri dipengaruhi oleh interaksi dalam dunia maya yang dapat berbeda signifikan dari interaksi di dunia nyata (Hariyono, 2024).

Teori narasi memegang peran penting dalam mengatur interaksi antar pemain dan membangun narasi yang dapat diterima bersama. Menurut Walter Fisher (1984) manusia sebagai makhluk bercerita yang dapat disimpulkan segala pengalaman dan pemahaman hidup manusia dianggap sebagai narasi yang berlangsung terus menerus, ada konflik, ada karakter orang per orang, ada awal, ada proses, dan ada titik akhirnya.

Berdasarkan teori tersebut, konflik komunikasi antar pemain kerap terjadiketika sedang menjalankan narasi, terutama dalam situasi yang membutuhkan koordinasi kompleks. Salah satu contoh nyata yang pernah terjadi adalah konflik antara kelompok kriminal dan pihak kepolisian dalam sebuah skenario perampokan bank.

Dalam kejadian ini, sekelompok pemain yang berperan sebagai perampok merencanakan aksi mereka dengan detail, tetapi terjadi miskomunikasi saat

negosiasi dengan pihak kepolisian. Salah satu penyebab utama konflik adalah perbedaan interpretasi terhadap aturan *roleplay* (*rules of engagement*). Pihak perampok mengklaim bahwa mereka telah mengikuti prosedur negosiasi sesuai aturan server, sementara pihak kepolisian merasa bahwa perampok melanggar aturan dengan melakukan *powergaming*—yakni, memaksakan aksi tanpa memberi kesempatan bagi lawan untuk merespons secara wajar (Hariyono, 2024).

Ketegangan meningkat ketika komunikasi melalui *voice chat* mengalami gangguan teknis, menyebabkan pesan dari kedua belah pihak tidak tersampaikan dengan baik. Akibatnya, terjadi eskalasi konflik di dalam permainan yang berujung pada keputusan admin untuk menghentikan skenario dan menginvestigasi kejadian tersebut. Setelah dilakukan diskusi di forum komunitas, ditemukan bahwa akar permasalahan berasal dari kurangnya pemahaman terhadap aturan *roleplay* dan ketidakefektifan komunikasi dalam situasi yang penuh tekanan.

Kasus ini menunjukkan bahwa hambatan komunikasi dalam permainan *roleplay* tidak hanya terjadi karena kendala teknis , tetapi juga dipengaruhi oleh faktor interpretasi aturan, ego antar pemain, dan kurangnya keterampilan komunikasi dalam mengelola konflik. Konflik semacam ini dapat menghambat alur cerita kolektif, menciptakan ketegangan antar pemain, dan bahkan mengurangi kepuasan dalam bermain. Oleh karena itu, memahami cara mengatasi hambatan komunikasi menjadi aspek krusial dalam menciptakan pengalaman bermain yang harmonis dan imersif di server Alura High School Roleplay Indonesia.

Dalam aspek yang lebih luas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami bagaimana platform digital seperti server *roleplay* dapat memfasilitasi interaksi sosial dan komunikasi kelompok yang kompleks. Penelitian ini juga bisa menjadi dasar bagi pengembang permainan dan peneliti lain untuk melihat bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman yang lebih inklusif dan bermakna dalam konteks hiburan serta pendidikan terutama di lingkungan virtual yang memungkinkan eksplorasi hubungan sosial yang berbeda dari dunia nyata. Dengan pemahaman ini, permainan *roleplay* dapat terus berkembang tidak hanya sebagai bentuk hiburan, tetapi juga

sebagai media yang mendukung pembelajaran interpersonal, kolaborasi, dan perkembangan identitas individu dalam ruang digital.

Selain mengangkat hambatan dalam berkomunikasi penelitian ini akan mengangkat aspek kolaborasi dan komunikasi, menyoroti bagaimana lingkungan digital khususnya server *roleplay* dapat menjadi wadah bagi pengembangan keterampilan. Secara keseluruhan, penelitian ini memiliki potensi untuk berkontribusi pada berbagai aspek teori komunikasi dan praktiknya di dunia digital. Dengan mempelajari pola komunikasi kelompok dalam server *roleplay*, penelitian ini dapat membantu mengungkap bagaimana individu berinteraksi, berkolaborasi, dan membangun identitas dalam lingkungan virtual. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan praktis bagi pengembang permainan, pendidik, dan praktisi media dalam merancang platform digital yang mendukung komunikasi kelompok yang efektif dan inklusif. Hal ini tidak hanya relevan dalam konteks permainan, tetapi juga memiliki implikasi yang lebih luas dalam memahami dinamika interaksi manusia di era digital yang semakin kompleks dan terhubung.

Dalam server *roleplay* seperti "Alura High School Roleplay Indonesia", para pemain menghadapi berbagai situasi kompleks yang menuntut kemampuan untuk menyelesaikan konflik, beradaptasi dengan perbedaan, dan menjaga konsistensi peran karakter mereka. Situasi-situasi ini mendorong pemain untuk mengasah kemampuan mereka dalam menangani konflik secara efektif, meningkatkan empati, dan mengembangkan toleransi terhadap perbedaan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang potensi permainan digital sebagai media pengembangan keterampilan sosial. Penelitian ini juga dapat berkontribusi pada pemahaman mengenai bagaimana komunikasi kelompok terjadi dalam konteks interaksi virtual yang memiliki aturan berbeda dari interaksi di dunia nyata. Dalam server *roleplay*, pemain harus mematuhi aturan yang berlaku di dunia virtual tersebut yang sering kali mencerminkan norma dan nilai sosial tertentu. Aturan ini memberikan batasan dan panduan yang mendorong pemain untuk bertindak sesuai dengan peran yang dimainkan, namun juga memengaruhi cara pemain berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Hal ini dapat menjadi menarik untuk dikaji karena menunjukkan bagaimana interaksi virtual dapat diatur

untuk menciptakan lingkungan sosial yang produktif dan positif. Dengan kata lain, server *roleplay* dapat menjadi miniatur masyarakat yang memungkinkan penulis untuk mengamati dinamika sosial dan efek dari aturan yang diterapkan pada perilaku manusia.

Komunikasi kelompok dapat memahami dinamika komunitas virtual yang terbentuk di dalam permainan *roleplay* seperti "Alura High School Roleplay Indonesia". Dalam komunitas ini, terdapat aturan dan norma sosial yang secara unik dikembangkan oleh para pemain untuk mendukung interaksi yang harmonis. Pemain tidak hanya saling berinteraksi secara acak, tetapi juga menciptakan ikatan sosial dan membangun struktur komunitas yang mirip dengan masyarakat nyata dengan peran-peran tertentu seperti pemimpin kelompok, anggota masyarakat, hingga pihak penegak hukum dalam permainan. Norma-norma ini memberikan landasan yang penting untuk interaksi yang produktif, dan sering kali mencerminkan norma serta nilai budaya yang dibawa oleh para pemain ke dalam dunia virtual. Dengan mempelajari komunitas *roleplay*, penelitian ini dapat mengungkap bagaimana norma sosial terbentuk dan dipraktikkan dalam lingkungan digital, serta bagaimana norma tersebut berfungsi untuk membatasi atau mendorong perilaku sosial yang positif (Hidayat, 2024).

Selain itu, juga dapat memahami dampak positif dan negatif dari interaksi di dunia virtual terhadap perkembangan identitas individu. Dalam *roleplay*, pemain memiliki kebebasan untuk bereksperimen dengan identitas yang berbeda dari identitas aslinya. Kebebasan ini memberikan ruang untuk mengeksplorasi aspek-aspek kepribadian yang mungkin tidak bisa diekspresikan di dunia nyata yang pada akhirnya dapat memengaruhi cara memandang diri sendiri dan orang lain. Penelitian ini juga akan membantu menjelaskan bagaimana identitas virtual yang dibentuk dalam dunia digital dapat berdampak pada identitas individu di dunia nyata, baik dari segi ekspresi diri maupun persepsi sosial (Setiawan, Ari. 2020).

Dengan semua aspek tersebut, dapat menawarkan perspektif baru dalam memahami interaksi sosial di era digital dan dampaknya terhadap pengembangan keterampilan kelompok serta pembentukan identitas. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi tidak hanya dalam bidang Ilmu Komunikasi, tetapi

juga dalam studi psikologi, sosiologi, dan pendidikan yang relevan dengan interaksi digital. Lebih jauh lagi, penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman bagi masyarakat luas mengenai bagaimana dunia digital seperti server *roleplay* dapat berfungsi sebagai ruang belajar bagi keterampilan komunikasi dan pengembangan identitas yang penting di era digital (Setiawan, Ari. 2020).

Selain aspek sosial dan kolaboratif, penelitian ini juga menyoroti bagaimana interaksi dalam server *roleplay* dapat berfungsi sebagai sarana untuk pengembangan keterampilan komunikasi yang lebih dalam terutama bagi pemain yang terlibat dalam peran yang berbeda. Dalam server seperti "Alura High School Roleplay Indonesia", pemain dihadapkan pada situasi kompleks yang mensyaratkan untuk mengekspresikan emosi, menyelesaikan konflik, dan bernegosiasi demi mencapai kesepakatan bersama. Situasi-situasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi kelompok pemain tetapi juga memberikan peluang untuk mengeksplorasi perspektif baru dan memahami dinamika kelompok. Aspek lain yang menarik dalam konteks ini adalah dampak interaksi virtual terhadap persepsi diri dan identitas. Dalam dunia digital, pemain bebas untuk menciptakan dan memodifikasi identitas sesuai dengan peran yang dipilih, memungkinkan untuk bereksperimen dengan sisi diri yang mungkin tidak bisa diekspresikan di dunia nyata. Dengan kata lain, *roleplay* menjadi cermin sosial yang memungkinkan pemain untuk menguji batas-batas identitas dan memahami bagaimana identitas tersebut diterima atau dipersepsikan oleh orang lain dalam komunitas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana proses pembentukan identitas dan penerimaan diri berkembang dalam konteks dunia digital yang semakin relevan dalam kehidupan sosial saat ini.

Selain memberikan peluang untuk bereksperimen dengan identitas, server *roleplay* seperti "Alura High School Roleplay Indonesia" juga memungkinkan pemain untuk memahami perspektif yang beragam dalam skenario yang disimulasikan. Dalam *roleplay*, setiap pemain membawa peran dan karakter yang unik serta melalui interaksi yang diharuskan untuk bernegosiasi, menyelesaikan konflik, dan berkolaborasi dengan berbagai jenis kepribadian dan latar belakang. Dengan demikian, permainan ini dapat menjadi wahana bagi pemain untuk

memahami perbedaan dalam sikap, pemikiran, dan reaksi antar karakter yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan dalam berpikir secara kritis dan toleran terhadap perspektif lain.

1.2 Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian ini adalah hambatan komunikasi yang terjadi antar pemain dalam proses kolaborasi menciptakan cerita kolektif di server *roleplay* "Alura High School Roleplay Indonesia".

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka pertanyaan pada penelitian ini adalah bagaimana hambatan komunikasi antar pemain gim GTA V dalam menciptakan cerita kolektif di server *roleplay* Alura High School Roleplay Indonesia?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat serta mendeskripsikan secara mendalam hambatan komunikasi antar pemain gim GTA V dalam menciptakan cerita kolektif di server *roleplay* Alura High School Roleplay Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis dapat memperkaya ilmu komunikasi khususnya dalam bidang komunikasi kelompok di lingkungan digital. Dengan memahami pola dan hambatan komunikasi dalam konteks *roleplay*, penelitian ini memberikan wawasan baru tentang dinamika kolaborasi dan interaksi di ruang virtual. Selain itu, penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan teori mengenai konstruksi identitas dan narasi kolektif dalam dunia maya membantu memahami bagaimana identitas sosial dan pribadi dibentuk dalam komunitas *online*.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Pemain dapat memahami strategi komunikasi yang lebih efektif untuk menciptakan cerita yang lebih konsisten dan menarik. Ini membantu pemain dalam mengelola dinamika kelompok serta meningkatkan kolaborasi di dalam server *roleplay*.
2. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana budaya digital berkembang di komunitas *roleplay*, termasuk bagaimana pemain mengekspresikan identitas dalam lingkungan virtual. Ini relevan bagi pengamat budaya digital untuk memahami fenomena sosial yang muncul dalam komunitas daring.