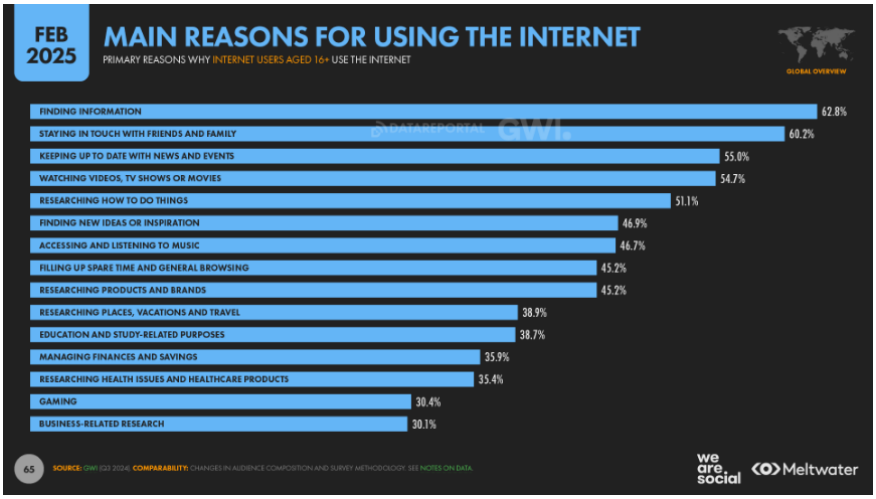
BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital sekarang ini, akses informasi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi informasi telah merambah berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk aktivitas sehari-hari. Kemajuan ini mengubah cara manusia dalam berkomunikasi, berinteraksi, serta memperoleh informasi. Akibatnya, kebutuhan akan informasi menjadi semakin krusial di berbagai kalangan. Di era teknologi yang terus berkembang, informasi memegang peranan penting dalam mendukung berbagai aktivitas, mulai dari pekerjaan, pendidikan, hingga hobi. Kebutuhan akan informasi sendiri muncul ketika seseorang belum memiliki pemahaman atau pengetahuan mengenai hal yang ingin dicari (Lubis et al., 2023).

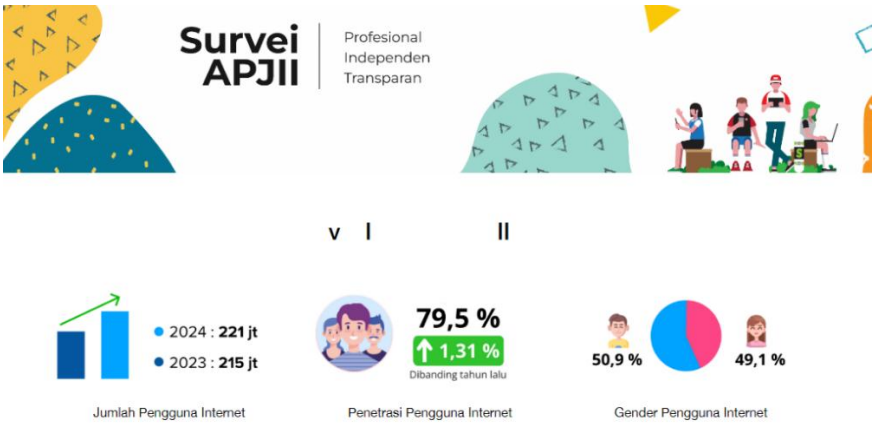
Informasi terus mengalami perkembangan tanpa henti, dan seiring berjalannya waktu, kebutuhan terhadap informasi pun semakin meningkat. Permintaan akan informasi tidak akan berkurang, karena setiap individu senantiasa membutuhkannya untuk memenuhi berbagai keperluan. Oleh karena itu, informasi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari (Endah, 2023). Menurut survei dari We are Social (2025), mencari informasi tetap menjadi satu-satunya motivasi terbesar untuk *online* di awal tahun 2025, dengan 62,8 persen pengguna internet dewasa menyatakan bahwa ini adalah salah satu alasan utama mereka menggunakan internet saat ini. Internet telah menjadi salah satu hal penting yang digunakan oleh banyak masyarakat mencari informasi pada zaman ini.



Gambar 1. 1 Survei Alasan Menggunakan Internet

Sumber: We are Social (2025)

Penggunaan internet di Indonesia sendiri kian berkembang dari waktu ke waktu. Internet digunakan oleh masyarakat karena diyakini dapat membantu aktivitas sehari-hari, seperti sekolah atau bekerja. Di tahun 2024, jumlah pengguna internet yang berada di Indonesia mencapai 221,56 juta jiwa, yaitu sekitar 79,5% dari total populasi. Dibandingkan tahun sebelumnya, terjadi peningkatan sebesar 1,4%. Wilayah perkotaan masih menjadi penyumbang terbesar pengguna internet dengan 69,5%. Survei ini diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dengan melibatkan 8.720 responden di 38 provinsi di Indonesia.



Gambar 1. 2 Survei Pengguna Internet APJII

Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, n.d.

Saat ini, internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat modern, menghubungkan individu di berbagai belahan dunia melalui jaringan yang dengan mudah diakses kapan pun dan di mana pun. Perkembangan ini turut berperan besar dalam munculnya serta meningkatnya popularitas media sosial. Platform media sosial memanfaatkan jangkauan global internet untuk memungkinkan penggunanya saling berkomunikasi, bertukar informasi, dan membentuk komunitas secara virtual (Salsabilla & Prasetyawan, 2022). Menurut artikel dari Croud (2024), jika sebelumnya mayoritas pengguna mengandalkan mesin pencari seperti Google untuk menemukan informasi, kini semakin banyak yang beralih ke media sosial sebagai sumber utama pencarian. Perubahan ini terutama didorong oleh generasi muda yang menganggap media sosial lebih relevan, autentik, dan sesuai dengan kebutuhan mereka dalam mencari informasi.

Media sosial merupakan platform berbasis internet yang memungkinkan penggunanya untuk menampilkan identitas diri, berinteraksi, berkolaborasi, berbagi, serta berkomunikasi dengan pengguna lain dalam ruang virtual. Dalam media sosial, terdapat tiga aspek utama yang mencerminkan aktivitas sosial, yaitu pengenalan, komunikasi, dan kerja sama (Nasrullah dalam Setiadi, 2016). Penggunaan media sosial memiliki peranan yang sangat penting karena mampu menyajikan informasi dengan cepat, efektif, dan tepat. Platform ini juga menghadirkan metode komunikasi yang mengubah cara individu berinteraksi secara sosial, sekaligus memungkinkan respons yang lebih singkat dan langsung.

Perubahan pola interaksi ini erat kaitannya dengan kemunculan komunikasi digital, yaitu proses pemindahan pesan atau informasi dari komunikator ke komunikator melalui media digital. Komunikasi digital memiliki karakteristik yang berbeda dari komunikasi tradisional, seperti dalam hal kecepatan, fleksibilitas waktu, serta penyajian pesan yang lebih menarik dan interaktif. Fitur-fitur teknologi memungkinkan informasi dikemas dengan berbagai cara unik dan dapat diakses kapan pun, bahkan di waktu berbeda dari saat pengirimannya. Keunggulan ini menjadikan komunikasi digital memiliki daya tarik tersendiri, serta mendorong lahirnya ruang diskusi baru yang lebih luas dan inklusif di berbagai platform media sosial. Dengan kata lain, komunikasi digital menjadi fondasi dari interaksi dan

penyebaran informasi yang berlangsung di ruang-ruang virtual (Asari et al., 2023). Banyak platform media sosial seperti Youtube dan Instagram, salah satu platform media sosial yang tetap populer di kalangan masyarakat Indonesia adalah Twitter (X), dengan jutaan pengguna aktif.

Twitter, yang kini dikenal sebagai X, adalah platform media sosial dan layanan jejaring sosial daring yang dioperasikan oleh X Corp. Platform ini memungkinkan pengguna terdaftar untuk memposting teks, gambar, dan video. Pengguna dapat berinteraksi melalui posting, suka, posting ulang, komentar, kutipan, dan pesan langsung. Twitter didirikan oleh Jack Dorsey, Noah Glass, Biz Stone, dan Evan Williams pada Maret 2006 dan diluncurkan pada Juli tahun yang sama

Pada Juli 2023, Twitter mengalami transformasi fundamental setelah diakuisisi oleh Elon Musk dan secara resmi berganti nama menjadi X. *Rebranding* ini tidak hanya mencakup perubahan nama visual, tetapi juga menandai perubahan strategis yang lebih luas dalam visi dan fungsionalitas platform. Seiring dengan perubahan ini, X terus berkembang menjadi ruang diskusi dan berbagi informasi yang semakin dinamis. Pengguna tidak lagi hanya berinteraksi secara personal, tetapi juga membentuk komunitas berbasis minat yang memungkinkan mereka untuk saling bertukar informasi, berdiskusi, dan membangun hubungan sosial. Berbagai komunitas berkembang di dalam media sosial X, baik dalam bidang akademik, hobi, bakat, hingga komunitas gim *online*. Salah satu komunitas gim *online* yang cukup aktif di X adalah komunitas pemain Genshin Impact.

Genshin Impact sendiri adalah gim *action* RPG *open-world* yang dikembangkan oleh HoYoverse (miHoYo) dan dirilis pada tahun 2020. Dengan konsep dunia terbuka yang luas, mekanisme pertarungan berbasis elemen, serta sistem *gacha* untuk mendapatkan karakter dan senjata. Selain permainan yang menarik, gim ini juga dikenal karena alur ceritanya yang mendalam, desain karakter yang estetik, serta dunia yang terus berkembang melalui *update* berkala (Genshin Impact, 2020). Faktor-faktor ini membuat Genshin Impact tidak hanya menjadi sekadar gim, tetapi juga fenomena budaya yang memicu interaksi dan diskusi luas di kalangan pemainnya.



Gambar 1. 3 Peringkat Kategori Genshin Impact di Indonesia

Sumber: Sensor Tower (2025)

Genshin Impact termasuk dalam kategori permainan petualangan yang memiliki tingkat unduhan serta pemasukan tinggi. Berdasarkan data dari Sensor Tower (2025), Genshin Impact menduduki peringkat ke-3 pada *Top Grossing Adventure Games* di Indonesia, dengan sekitar 1 juta unduhan dalam sebulan terakhir. Genshin Impact juga menjadi satu-satunya gim non-Tencent yang masuk lima besar dengan pendapatan tertinggi secara global pada Januari 2025. Prestasi ini menjadi signifikan mengingat dominasi pasar yang selama ini dikuasai oleh perusahaan Tencent, salah satu perusahaan teknologi asal Tiongkok yang dikenal sebagai raksasa dalam industri gim global. Tencent memiliki portofolio sejumlah gim populer seperti PUBG Mobile, Honor of Kings, dan Arena of Valor, yang secara konsisten menempati peringkat teratas dalam hal unduhan dan pendapatan. Dalam konteks tersebut, kehadiran Genshin Impact menunjukkan keberhasilan luar biasa dari strategi distribusi dan keterlibatan komunitas pemain yang kuat. Tidak hanya soal bermain, para pemain juga membangun ruang interaksi sosial yang aktif untuk bertukar informasi, berdiskusi, hingga berbagi pengalaman. Salah satu bentuk ruang komunikasi tersebut adalah akun *autobase* di media sosial X, yang memungkinkan para pemain berinteraksi secara anonim.

Autobase merupakan akun yang menjadi wadah bagi individu dengan minat atau ketertarikan yang sama untuk berbagi informasi atau menyampaikan pesan (Riauan & Salsabila, 2022). Menurut Riauan, Akun-akun ini memiliki peran sebagai medium komunikasi massa yang bersifat dua arah, di mana pesan yang dikirimkan secara anonim dapat memicu diskusi terbuka di kolom balasan. Akun

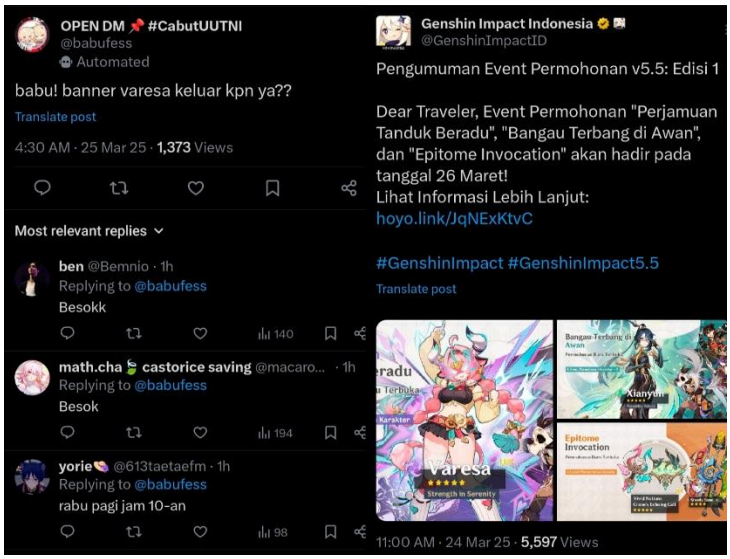
autobase memungkinkan pengguna untuk menyampaikan pemikiran, mencari saran, memperoleh jawaban, atau berkomunikasi dengan audiens yang lebih luas tanpa bergantung pada jumlah pengikut pribadi. Hal ini menjadikan akun *autobase* sebagai ruang komunikasi publik berbasis komunitas dengan karakteristik khas budaya digital. Salah satu akun *autobase* yang aktif digunakan di kalangan komunitas pemain Genshin Impact, yaitu Babufess.

Babufess memiliki jumlah pengikut yang mencapai 143 ribu, menjadi salah satu pusat interaksi utama bagi pemain gim ini. Akun ini berfungsi sebagai tempat berbagi berbagai macam informasi seputar Genshin Impact, mulai dari tips bermain, rekomendasi *build* karakter, diskusi mengenai *lore*, hingga konten kreatif seperti *fanart*, *meme*, dan teori spekulatif tentang perkembangan cerita dalam gim. Keberadaan Babufess membantu memperkuat komunitas pemain Genshin Impact dengan menyediakan wadah untuk berdiskusi dan berbagi pengalaman tanpa batasan jumlah pengikut individu.

Peran akun @babufess sebagai ruang komunikasi virtual menjadi penting ketika dibandingkan dengan akun *autobase* gim lain seperti Wuthering Waves, yang sama-sama membawa tema gim *action* RPG *open-world*, dan sering disebut-sebut sebagai kompetitor terbaik Genshin Impact (Upstation Media, 2024). Meskipun berada dalam genre gim yang serupa dan memiliki basis pemain yang cukup besar, berdasarkan jumlah pengikut, akun *autobase* Genshin Impact @babufess memiliki lebih dari 143 ribu pengikut, sementara akun *autobase* Wuthering Waves @wuwamfs memiliki sekitar 10,7 ribu pengikut per Juli 2025. Pemanfaatan akun *autobase* ini semakin menarik ketika melihat bagaimana akun @babufess, meskipun tidak terafiliasi secara resmi, justru memfasilitasi intensitas komunikasi yang tinggi dan menjadi rujukan utama bagi pemain untuk mencari informasi.

Banyak informasi mengenai Genshin Impact yang dapat ditemukan di berbagai sumber resmi seperti situs web, forum, atau bahkan langsung di dalam gim, banyak pemain tetap memilih Babufess sebagai tempat utama untuk mencari jawaban atas pertanyaan mereka. Misalnya, sering kali muncul *menfess* seperti menanyakan jadwal sebuah karakter rilis di dalam gim, walaupun akun resmi

Genshin Impact sudah mengunggah jadwal rilisnya dengan jelas. Selain itu, banyak juga *menfess* yang meminta rekomendasi strategi permainan, meskipun panduan-panduan serupa banyak dibahas di forum bahkan dijelaskan di dalam gim tersendiri. Tidak jarang pula pemain mencari pendapat subjektif dari komunitas yang menunjukkan bahwa interaksi sosial dan pengalaman pemain lain menjadi faktor penting dalam pengambilan keputusan mereka.



Gambar 1. 4 Contoh Menfess di Akun *Autobase* @babufess

Sumber: X

Pola ini menunjukkan bahwa Babufess memiliki peran sosial yang lebih dalam ekosistem komunitas pemain Genshin Impact di X. Kebergantungan pengguna terhadap *autobase* ini menandakan adanya faktor-faktor lain yang mempengaruhi preferensi mereka dalam mengakses informasi, seperti kenyamanan dalam berkomunikasi, keterikatan dengan komunitas, serta kecepatan mendapatkan jawaban yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka dibandingkan mencari informasi secara mandiri. Hal ini menunjukkan preferensi pengguna akun *autobase* @babufess dalam mengakses informasi melalui medium yang lebih dekat dibandingkan sumber resmi.

Dalam kajian ilmu komunikasi, fenomena ini menarik untuk dianalisis karena berkaitan dengan interaksi sosial atau komunikasi antar individu dalam konteks digital. Dalam konteks ini, akun *autobase* @babufess di platform X

menjadi wadah berlangsungnya proses komunikasi yang memungkinkan pengguna untuk memenuhi kebutuhan informasi dengan cara yang lebih spontan dan langsung. Pengguna dapat memperoleh informasi yang relevan dengan cepat melalui pesan anonim yang disampaikan oleh sesama pengguna, yang memunculkan fenomena komunikasi yang lebih dinamis. Aktifitas ini menunjukkan bagaimana kebutuhan informasi mendorong terjadinya komunikasi dan bagaimana media sosial dapat berperan sebagai saluran utama dalam proses pencarian dan pertukaran informasi.

Melihat berbagai pemaparan di atas, peneliti ingin meneliti lebih lanjut sejauh mana pemanfaatan akun *autobase* @babufess digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi Pemain Genshin Impact. Sehingga penulis tergerak untuk melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Akun *Autobase* @babufess di X Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Informasi Komunitas Pemain Genshin Impact".

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini berfokus pada pemanfaatan akun *autobase* @babufess di X oleh komunitas pemain Genshin Impact dalam memenuhi kebutuhan informasi mereka. Dalam era digital, komunitas *online* seringkali menggunakan platform media sosial untuk saling berbagi informasi dan pengalaman, termasuk dalam konteks *gaming*. Akun *autobase* seperti Babufess menjadi sarana bagi pemain untuk bertukar informasi secara anonim, mengajukan pertanyaan, serta mendapatkan tips dan trik terkait gim.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, maka pertanyaan penelitian yaitu bagaimana pemanfaatan akun *autobase* @babufess di X sebagai pemenuhan kebutuhan informasi komunitas pemain Genshin Impact?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk memahami bagaimana pemanfaatan akun *autobase* @babufess di X sebagai pemenuhan kebutuhan informasi komunitas pemain Genshin Impact.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah manfaat penelitian ini secara teoretis dan praktis:

1.5.1 Manfaat Teoretis

1. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa atau akademisi lain yang tertarik pada topik-topik serupa, khususnya dalam memahami peran media sosial, komunitas *online* dan pemenuhan kebutuhan informasi.
2. Penelitian ini diharapkan akan berkontribusi pada pengembangan teori tentang kebutuhan informasi dan pola komunikasi di media sosial, khususnya dalam konteks komunitas *online* seperti pemain Genshin Impact di X.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan informasi tentang platform media sosial seperti X digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi dalam komunitas spesifik, seperti pemain Genshin Impact.
2. Penelitian ini dapat berguna untuk memberikan wawasan bagi masyarakat tentang bagaimana akun *autobase* seperti Babufess berfungsi sebagai sumber informasi yang penting bagi komunitas *online*.