

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini, berbagai macam teknologi yang dihadirkan untuk membantu segala hal yang dilakukan oleh semua orang, dan semakin berkembangnya teknologi yang ada maka semakin gencar pula penggunaannya. Internet merupakan salah satu dari teknologi yang kini umum digunakan oleh semua orang di seluruh dunia. Internet yang juga sebagai sebuah bentuk dunia maya ini menawarkan beragam fitur dengan berbagai fungsinya agar dapat diaplikasikan oleh para penggunanya, dan kini salah satu dari fitur-fitur tersebut dapat digunakan sebagai media dalam berkomunikasi secara termediasi. Teknologi jaringan yang dengan sifatnya mampu menghilangkan jarak di antara para penggunanya telah diberdayakan sedemikian rupa agar orang-orang dapat memulai, meningkatkan, dan mempertahankan hubungan yang personal ke suatu tingkatan yang dulunya hanya dianggap mampu apabila dua pihak berbagi ruang fisik yang sama.

Berkomunikasi antara satu dengan lainnya merupakan satu komponen mendasar bagi peradaban manusia, dan teknologi seperti perkataan di atas, dapat diandalkan untuk memberikan peluang bagi seorang individu dalam menjalin suatu hubungan sosial dengan sesamanya, meskipun terdapat jarak yang memisahkan mereka. Teknologi menjadi sebuah bentuk konkrit dari komunikasi yang termediasi, dan bentuk dari teknologi tersebut dapat beragam, mulai dari media yang paling sederhana seperti kertas, hingga perangkat komputer tercanggih (Wood & Smith, 2005). Sudah seharusnya bahwa seseorang perlu berupaya menemukan

media di sekitar mereka untuk digunakan sebagai sarana dalam berkomunikasi secara lancar dengan sesamanya.

Mengetahui banyaknya orang yang bergantung pada koneksi yang instan dan juga global, komputer dipilih sebagai sarana komunikasi yang umum dalam melakukan panggilan konferensi, membantu proses belajar dan mengajar, menjalankan bisnis, menyediakan layanan pelanggan, mengobrol dengan teman, dan lain sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan contoh dan bentuk konkrit dari komunikasi-komunikasi yang dimediasi oleh komputer, yang ilmiahnya disebut dengan *computer-mediated communication* (CMC), dan untuk sekian lamanya, CMC telah dipelajari dengan tujuan untuk mempertahankan dan bahkan untuk mengubah perilaku seseorang menjadi yang lebih baik melalui adanya pertukaran informasi yang dimediasi oleh suatu sistem komputer, dengan ini kehadiran fisik antar manusia tidak diperlukan lagi.

Salah satu contoh pengaplikasian komputer pada konteks komunikasi adalah komunikasi kelompok yang umumnya berfokus pada percakapan di antara orang-orang dalam suatu kelompok (Mitra, 2010). Selayaknya yang telah dijelaskan pada paragraf diatas, teknologi digital juga kini mampu mengubah sifat komunikasi pada kelompok dengan menyediakan sarana yang baru dalam pertukaran pesan di antara para anggota grup yang saling berkumpul atas dasar minat tertentu, semua ini dapat dilakukan meskipun secara fisik mereka berasal dari berbeda-beda tempat. Berbagai karakteristik yang spesifik pada suatu dinamika kelompok saat berkomunikasi pun telah berganti seiring dengan berkembangnya teknologi digital, karena saluran komunikasi yang kini sering digunakan dalam berkomunikasi

semakin bergantung pada sistem komunikasi online seperti papan buletin elektronik, ruang obrolan (*chatroom*), konferensi digital, dan berbagai bentuk sistem komunikasi online lainnya. Sarana digital memungkinkan para penggunanya dalam menghilangkan batasan jarak di antara mereka dalam keperluan pembuatan kelompok yang anggotanya memiliki tujuan bersama.

Sistem-sistem komunikasi online yang dicontohkan di atas, pada dasarnya menggabungkan komputer dengan sebuah wadah *cyberspace* yang umumnya dikenal sebagai internet, serta dibantu dengan berbagai bentuk pengembangan sarana-sarana digital di dalamnya, sehingga komunikasi di antara penggunanya kini lebih meluas dan serentak. Istilah *Cyberspace* yang pertama kali dikemukakan oleh William Gibson dalam karya fiksi ilmiahnya menjadi istilah yang paling sering digunakan saat ini dalam merujuk media internet. *Cyberspace* diilustrasikan oleh banyak peneliti sebagai sebuah lingkungan teknis yang mampu memberikan tempat bagi para penggunanya agar saling bertemu meskipun tempat tersebut tidak tampak nyata secara fisik (Holmes, 2005). Internet yang merupakan wadah *cyberspace* ini memfasilitasi sejumlah penggunanya yang juga memiliki latar belakang yang beragam, dan berbagai kegiatan yang mereka lakukan di dalamnya tidak dibatasi khusus untuk keperluan komunikasi saja, melainkan juga untuk keperluan memperoleh hiburan, yaitu dengan hadirnya *Online Games*.

Seperti yang diketahui bahwa era digital kini semakin canggih, penggabungan media hiburan dengan internet bukan lagi hal yang tidak mungkin terjadi, bahkan telah menjadi perhatian utama semenjak seseorang kini sudah tidak lagi diharuskan beranjak keluar dari tempat tinggal mereka untuk mencari hiburan. Terdapat banyak

motivasi seseorang dalam bermain *game*, namun pada umumnya adalah untuk menghibur dirinya. Internet, sebagaimana yang dimaksudkan oleh Chris Crawford (1997) dalam bukunya yaitu “*The Art of Computer Game Design*” yaitu sebuah teknologi yang semakin berkembang hingga pada posisinya yang kini telah mampu menyambungkan banyak komputer secara serentak seraya bersosialisasi kini menjadi motivasi utama dalam bermain *game* (terutama bagi orang dewasa). Hiburan di dalam permainan *game* itu sendiri menjadi tidak terasa pentingnya bagi para pemain, sehingga *game* kini dialihfungsikan sebagai ruang bersosialisasi yang dapat diciptakan lebih luas untuk memenuhi kebutuhan jumlah pemain yang lebih banyak lagi. Ketika para pemain saling berusaha mencapai tujuan permainan, pada akhirnya mereka juga akan berkomunikasi terkadang dengan bahasa yang polos dan jenaka, dengan ini hubungan sosial di antara mereka pun tumbuh.

*Multiplayer Online Games* (MOGs) menjadi sebuah *genre* baru dalam ‘budaya bermain,’ yang mampu mengintegrasikan komunikasi dan hiburan dalam sebuah permainan termediasi oleh komputer, dan *Multiplayer Online Games* ini juga dapat berevolusi seiring terjadinya komunikasi di antara para pemainnya. *Multiplayer Online Games* menjadi sebuah bentuk konkrit adanya dampak sosial yang timbul dari berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkonteks hiburan, sehingga *Multiplayer Online Games* menjadi subjek yang menarik bagi para peneliti dari bidang studi ilmu komputer, *human-computer interaction* (HCI), ilmu informasi, dan tak kalah pentingnya, ilmu komunikasi. (Freeman, 2018).

Telah dibuktikan oleh banyaknya penelitian bahwa *Online Game* sebagai suatu bentuk kesatuan dari teknologi informasi dan komunikasi memiliki komponen-

komponen sosial yang hadir kuat di dalamnya, seraya Guo Freeman (2018) yang mendeskripsikan para pemain *game*, dalam kutipan sebagai berikut:

*Audiences, along with the players themselves, actively participate and shape the perception, understanding, and experience of game play.*

Artinya:

Para khalayak, dengan para pemain *game*, secara aktif berpartisipasi dan membangun persepsi, pemahaman, dan pengalaman bermain.

Dalam bukunya yang berjudul “*Multiplayer Online Games: Origins, Players, and Social Dynamics*,” ia menunjukkan adanya lima jenis dinamika sosial dalam permainan *Multiplayer Online Games*: ‘Kehadiran’ merupakan dasar dari berbagai dinamika sosial lainnya, karena dalam melakukan aktivitas sosial yang rumit, para pemain diharuskan untuk hadir dalam satu ruang maya yang sama; ‘Komunikasi’ yang menunjukkan *Multiplayer Online Games* dalam fungsinya sebagai sarana komunikasi; ‘Kolaborasi’ dan ‘kompetisi’ atau ‘konflik’ sebagai dua kegiatan yang saling berkaitan; dan terciptanya ‘komunitas’ sebagai hasil akhir dari keseimbangan dan optimalisasi dari adanya empat dinamika yang disebutkan sebelumnya.

Sebuah studi di Finlandia menunjukkan bahwa para pemain terbukti sangat ramah hingga penting bagi mereka untuk menjalin hubungan sosial dengan pemain lainnya ketika saling bermain. Aleksi Pöyhtäri (2016) menyatakan bahwa kebanyakan dari pemain merasa senang menghabiskan waktu bermain *Online Games* dengan teman-teman mereka, dan bahkan sejumlah pemain yang beranggapan bahwa bermain *video game* adalah sebuah hobi, turut beranggapan bahwa bermain dengan teman juga merupakan sebuah hobi. Sehingga tersirat bahwa kesenangan dalam bermain bergantung pada hubungan sosial yang dijalin

antar pemain. Sebuah survei berskala besar juga telah dilakukan pada *Online Game* permainan tim "*League of Legends*" untuk mengetahui hubungan dari pengkoordinasian keahlian para pemain dalam permainan tim dengan hasil menang-kalah yang mereka terima dengan sudut pandang utamanya adalah komunikasi. Adam S. Kahn dan Dmitri Williams (2015) menjelaskan bahwa kehadiran komunikasi di antara pemain dalam permainan tim secara langsung berpengaruh pada skor kemenangan mereka. Studi tersebut menekankan pentingnya bagi pengembang *Multiplayer Online Games* untuk memfasilitasi para pemain dengan suatu mekanisme komunikasi agar dapat mengkomunikasikan niat mereka dalam tujuan meningkatkan rasa saling memiliki antara sesama anggota pemain di dalam tim virtual.

*Multiplayer Online Games* memberikan nuansa yang intens di antara berbagai hubungan sosial yang muncul di dalamnya. Dengan berbagai fakta mengenai komunikasi pada *Multiplayer Online Games* yang dijelaskan di atas, maka *video game* tidak lagi hanya dimainkan di satu tempat yang sama, melainkan pada jaringan yang lebih jauh bahkan lintas negara. *Counter-Strike: Global Offensive* merupakan salah satu *online game* ber-genre *first-person shooter* yang memfasilitasi para pemainnya dalam berkomunikasi melalui jaringan internet dan saling menjalin hubungan kerjasama tim di antara mereka, yaitu dengan mengimplementasikan sistem komunikasi berupa obrolan teks. Baru-baru ini, telah dilakukan penelitian yang mendalami pengaruh aspek sosial dan komunikasi para pemain terhadap hasil permainan pada *Multiplayer Online Games* ber-genre *first-person shooter* yang serupa. Felix Reer dan Nicole C. Krämer (2020) dalam

penelitiannya tersebut menunjukkan bahwa tingkat sosial dan koordinasi dalam permainan tim dapat memengaruhi pengalaman bermain secara signifikan bagi para pemain. Pemain yang hanya dibatasi dengan obrolan teks kurang dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya sehingga keterlibatan mereka menjadi berkurang terutama dalam koordinasi tim, dibandingkan dengan yang diperbolehkan menggunakan alat komunikasi atau yang bermain dengan pemain lainnya di satu ruangan yang sama. Selain itu, komunikasi dan koordinasi juga saling berhubungan secara positif terhadap kepuasan kompetensi dan kerjasama, yang pada akhirnya memberikan kesejahteraan berjangka pendek lebih tinggi bagi pemain dan memperoleh hasil permainan yang lebih positif, dibandingkan dengan para pemain yang kurang melibatkan diri mereka dalam hubungan sosial.

Penelitian di atas (Reer & Krämer, 2020) menggambarkan obrolan teks pada *Multiplayer Online Games* ber-genre *first-person shooter* sebagai salah satu bentuk komunikasi verbal yang membatasi para pemainnya dan memberikan kesan yang kurang dekat di antara mereka, seraya atribut-atribut penting yang umumnya hadir pada percakapan bersifat personal tidak ditawarkan dalam fitur komunikasi termediasi komputer. Fakta ini diperkuat dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan oleh Andrew F. Wood dan Matthew J. Smith (2005) yang menyatakan bahwa terdapat tiga perspektif yang relevan dalam menguji komunikasi secara online: impersonal, antar pribadi (interpersonal), dan hiperpersonal. Mereka juga berpendapat serupa mengenai komunikasi yang dimediasi komputer, dengan pernyataannya bahwa berbagai hubungan yang terjalin melalui komunikasi yang termediasi komputer ini memberikan rasa kehadiran yang lebih sedikit,

dibandingkan dengan komunikasi yang dimediasi dalam bentuk lainnya dalam perspektif interpersonal.

Berbagai penelitian yang dipaparkan di atas menggambarkan pentingnya komunikasi pada *Multiplayer Online Games*, serta menekankan perlunya *Multiplayer Online Games* untuk mengimplementasikan, tidak hanya obrolan teks, melainkan berbagai sarana komunikasi verbal dan menggabungkan semuanya agar para pemainnya dapat berkomunikasi secara personal meskipun dimediasi oleh sarana digital. Ananda Mitra (2010) dalam bukunya yang membahas mengenai sarana komunikasi digital, menjelaskan bahwa kualitas dari komunikasi yang dimediasi oleh suatu teknologi dipengaruhi oleh memadai tidaknya sistem-sistem komunikasi verbal yang dimediasi dengan teknologi tersebut dalam pertukaran informasi di antara para penggunanya sehingga kehadiran yang berkomunikasi pun terlihat alami, meskipun komunikasi di antara mereka dimediasi secara digital.

Pada dasarnya, dalam perspektif interaksionis komunikasi tidak dipahami sebagai transfer informasi dari pengirim sebagai *encoder* ke penerima sebagai *decoder* namun sebagai suatu proses konstruksi bersama yang menyiratkan adanya penyesuaian ulang secara konstan di antara peserta komunikasi. Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Catherine Kerbrat-Orecchioni (Rocci & Saussure, 2016), seorang peneliti perlu mencari cara dalam memprediksi interpretasi yang berbeda. Ia perlu mengadopsi sudut pandang dari semua peserta komunikasi yang sah, pengirim dan/atau penerima. Hal tersebut menyiratkan bahwa seorang peneliti diharuskan untuk memperhitungkan tidak hanya sesuatu yang terjadi di dalam percakapan namun juga harapan-harapan normatif yang terkait di



dalamnya, karena efek interaksional muncul dari suatu tindakan yang dilakukan oleh peserta di dalam percakapan tersebut serta harapan-harapan agar peserta tersebut melakukan suatu tindakan tertentu, sehingga mereka pun mengingat identitas dan peran yang mereka miliki serta mengingat adanya berbagai parameter kontekstual pada percakapan yang melibatkan dirinya.

Mark Aakhus dan Stephen DiDomenico mengulas fitur dan prinsip utama bahasa dan hubungan sosial yang diterapkan pada komunikasi di dalam lingkungan media yang baru (Rocci & Saussure, 2016). Inti dari penelitian yang mereka lakukan adalah mengenai hadirnya suatu pandangan bahwa komunikasi yang dimediasi oleh suatu teknologi dapat dipelajari dari sisi linguistik dan sosialnya, terutama pada komunikasi tanpa bertatap muka. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media-media baru memberikan peluang bagi penggunaannya dalam berkomunikasi tanpa batas ruang dan waktu tanpa menghilangkan prinsip-prinsip bahasa pada percakapan yang dilakukannya, alih-alih teknologi tersebut digunakan untuk mengadaptasi prinsip dari bahasa ke dalam media-media baru.

Terinspirasi dari berbagai fakta di atas, penyusun hendak mendalami komunikasi verbal pemain pada *Multiplayer Online Game, Counter-Strike: Global Offensive*. Upayanya mencari pemahaman lebih lanjut, ia secara partisipatif melakukan observasi dan juga wawancara semi-terstruktur secara online kepada sejumlah pemain dengan kriteria yang ditentukan sehingga mereka dapat dipilih oleh penyusun sebagai informan penelitian yang kredibel. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, berbagai interpretasi baik dari para pemain dan juga penyusun dikumpulkan kemudian dilakukan studi literatur hingga pada akhirnya

komunikasi verbal pemain *Counter-Strike: Global Offensive* dapat digambarkan secara komprehensif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat ditarik sebuah rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

“Bagaimanakah komunikasi verbal pemain *Multiplayer Online Game, Counter-Strike: Global Offensive?*”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk memahami secara mendalam komunikasi verbal pemain *Multiplayer Online Game, Counter-Strike: Global Offensive*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini dibagi berdasarkan dua sudut pandang yang berbeda yaitu secara praktis dan teoritis.

### **1.4.1 Manfaat Praktis**

Setelah penelitian dilakukan, institusi di bidang terkait diharapkan dapat lebih memerhatikan teknologi komunikasi terutamanya untuk komunikasi verbal para pemainnya dan mengimplementasikan suatu bentuk teknologi komunikasi yang lebih baik dalam keseluruhan produknya, utamanya adalah *Multiplayer Online Game*, yang pada akhirnya komunikasi antara para pemain yang dimediasi pada *game* tersebut dapat terjalin lebih efektif dan juga efisien.

#### **1.4.2 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai sumbangan ilmu yang mampu memperluas dan memperkaya pengetahuan dalam bidang ilmu komunikasi, seperti bertambahnya literatur mengenai komunikasi verbal yang dimediasi oleh komputer.