

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi menjadikan manusia semakin beralih dari konvensional ke media baru dan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan melalui teknologi akan semakin dikembangkan. Dengan adanya teknologi, muncullah komunikasi virtual yang merupakan proses penyampaian pesan melalui media internet atau *cyberspace*. Menurut Werner J. Severin dan James W. Tankard (Wijaya & Paramita, Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends), 2019), terdapat beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual diantaranya meliputi *cyberspace* dari kata *cybernetics* dan *space*. *Cyberspace* merupakan proses komunikasi yang dilakukan secara virtual dengan komputer serta menggunakan fasilitas jaringan internet. Kini, internet dapat menjadi sarana baru bagi masyarakat untuk membentuk suatu komunitas di dalam dunia maya. Komunitas maya dapat terbentuk karena penggunanya saling berkomunikasi dengan para pengguna internet lain menggunakan teknologi yang terhubung jaringan internet.

Internet dapat digunakan untuk mengunggah aktivitas atau kegiatan hingga foro pribadi, mengekspresikan perasaan atau pemikiran, berinteraksi dengan orang lain menggunakan fasilitas di internet seperti *email*, *chatting*, media sosial, *games online*, dan akses iklan berupa produk dan iklan layanan. Pengguna sosial media tidak mengenal batasan usia dan kelas sosial. Dengan fitur dan kemudahan tersebut, pertumbuhan media sosial mengalami peningkatan setiap tahunnya.

Media sosial dapat digunakan untuk berkomunikasi kepada khalayak secara cepat dan mudah. Informasi akan tersampaikan secara efisien menggunakan media sosial. Manfaat media sosial dapat dirasakan jika digunakan secara benar dan bijak karena jika sampai salah dalam menggunakannya maka akan mengakibatkan hal buruk terjadi. Media sosial juga dapat digunakan untuk membentuk komunitas, biasanya komunitas tersebut berupa grup di media sosial. Realitas virtual yang semakin lama semakin berkembang menjadikan banyaknya komunitas virtual yang menjadi ruang baru bagi para pengguna media sosial.

Masyarakat di dalam dunia maya dapat membangun interaksi sosial antar sesama anggotanya. Hubungan yang dibangun melalui jaringan internet ini merupakan hubungan sosial yang dibangun oleh sesama anggota masyarakat untuk saling berinteraksi dengan perantara internet atau mesin-mesin sebagai media yang digunakan. Masyarakat maya pun dapat membentuk komunitas-komunitas di dunia maya yang sering disebut dengan *cyber community* atau *virtual community*. Komunitas ini dapat didefinisikan sebagai tempat interaksi diantara individu sebagai entitas yang pada kenyataannya membawa fenomena sosial yang baru. Menurut Reingold (Nasrullah, 2014), internet menjadi tempat terjadinya virtual di mana para individu bekerjasama dan berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual. Penggemar pun dapat membentuk komunitas virtual di dunia maya untuk saling berinteraksi.

Dengan adanya komunikasi termediasi komputer (*computer-mediated communication*), individu dapat berinteraksi melalui komputer untuk memungkinkan terjadinya pertukaran data dan informasi. Selain itu, dijelaskan juga

di dalam teori *Social Information Processing* mengenai cara mengembangkan kesan dan hubungan sosial antar individu melalui internet dari waktu ke waktu secara *online* tanpa adanya bantuan isyarat nonverbal. CMC memberi fasilitas pertukaran informasi yang cukup dalam mengelola hubungan, namun waktu yang dibutuhkan cenderung lebih lambat dibandingkan komunikasi tatap muka (Boekhorst, 2015).

Komunitas virtual adalah komunitas yang terbentuk karena terjadinya komunikasi secara rutin di dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata. Fenomena komunitas virtual dapat terlihat melalui berbagai sosial media, begitu pula dengan komunitas hobi yang salah satunya adalah hobi bermain *games*. Fenomena *games* terutama di Indonesia dapat menjadi suatu komunitas tersendiri. *Games* menjadi salah satu bagian dari teknologi komunikasi yang disebabkan oleh adanya internet. Peminat dari *games* tidak mengenal batasan usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Menurut Neys, dkk. (2014), *games* termasuk ke dalam segmen di bidang hiburan yang memiliki perkembangan paling cepat saat ini. Interaktivitas yang ada di dalamnya memberikan suatu tantangan baru di bidang media hiburan.

Games telah lama berkembang menjadi berbagai genre maupun sub-genre. Apalagi dengan adanya koneksi internet, sebagian besar *games* pun menawarkan fitur *online* yang tidak bisa lepas dari jaringan internet. *Games online* ini mengalami perkembangan pesat, dapat dilihat dari semakin beragamnya jenis permainan yang dirilis oleh berbagai *developer* atau perusahaan pengembang industri game. Hal ini pula yang menimbulkan adanya efek secara positif dan negatif akibat perkembangan *games*. Salah satu efek dari perkembangan *games* saat ini adalah

terciptanya komunitas-komunitas *games* yang mewadahi pemainnya dalam melakukan komunikasi antar sesama pemain. Komunitas-komunitas ini menjadi suatu komunikasi multikultural yang mengikat sesama pemain, termasuk melalui sosial media. Adanya komunitas ini merupakan bentuk kegiatan konsumsi budaya yang digemari, dapat dilihat dalam terbentuknya komunitas *games*.

Dalam penelitian terdahulu, pemain *game* Mobile Legends menganggap komunikasi virtual dapat membantu kelancaran berkomunikasi saat bermain *games*. Hal ini terjadi karena terdapat sarana-sarana yang mendukung komunikasi dan interaksi. Terdapat penyampaian pesan, saran, dan umpan balik yang dapat dilakukan melalui media yang disediakan dalam *games* sehingga muncul suatu interaktivitas di dalamnya (Wijaya & Paramita, 2019).

Menurut penelitian Pola Komunikasi dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike oleh Yonatan Trianto, komunikasi virtual dalam suatu tim *game online* dapat dilakukan dengan bebas tanpa ada batasan tertentu melalui internet. Pola komunikasi yang terbentuk diakari dari kebutuhan informasi mengenai strategi permainan sehingga menimbulkan keinginan untuk bekerja sama mencapai tujuan, yakni memenangkan pertandingan. Pemain *games* terkait sangat terbuka, fleksibel, dan bertoleransi agar komunikasi yang ada menjadi efektif (Trianto, 2018).

Terdapat banyak pemain ataupun penggemar *games* yang memanfaatkan sosial media sebagai media relasi dalam membentuk komunitas. Komunitas ini memiliki jumlah besar, tidak hanya dalam jumlah ratusan anggota saja bahkan hingga ratusan ribu anggota. Hal ini dibuktikan melalui jumlah anggota dari berbagai komunitas yang ada. Antusiasme untuk bergabung ke dalam komunitas

virtual penggemar sangatlah besar apalagi dengan perkembangan teknologi informasi. *Games* saat ini yang cenderung mengarah ke *games online* membuat pemainnya ingin berinteraksi antar sesama pemain terutama melalui komunitas.

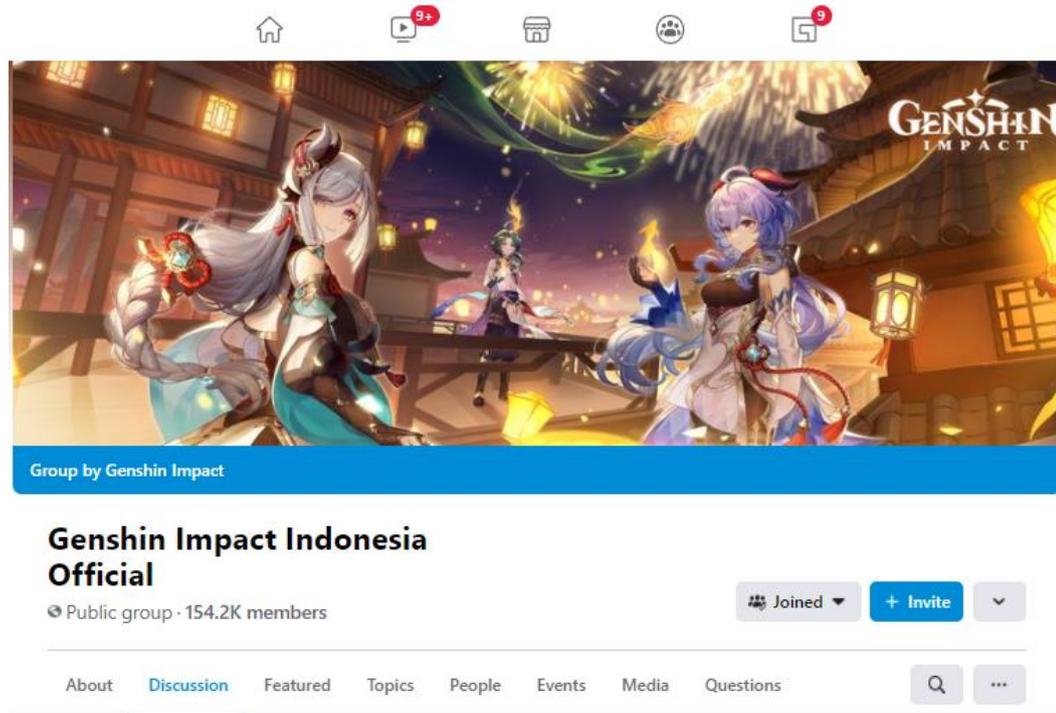
Minat bermain *games* tidak hanya sekedar berada di dalam permainan itu saja, namun dapat merambat ke bidang lainnya seperti membuat karya fiksi hingga mengkoleksi hal-hal yang berkaitan dengan *games*. Dengan adanya komunitas virtual, pemain maupun penggemar dapat turut serta berpartisipasi di dalamnya dengan berbagai cara seperti berbagi informasi, memberikan komentar atau masukan, hingga mengunggah karya penggemar. Terdapat banyak nilai atau *value* yang bisa diperoleh anggota dalam suatu komunitas virtual.

Genshin Impact, sebuah *free-to-play action role-playing game*, menjadi salah satu *games* yang saat ini sedang ramai dimainkan. Perusahaan Hoyoverse sebagai *developer games* ini merilis Genshin Impact pada tanggal 28 September 2020 pada platform Android, iOS, Windows, dan PlayStation 4 serta menghadirkan fitur *cross-platform play* yang membuat pemain antar *platform* dapat bermain bersama. Permainan ini mempunyai fitur *open-world* dan berbasis aksi pertarungan menggunakan kekuatan elemen dan pergantian karakter di dalam sebuah tim dengan maksimal empat karakter. Pada tahun 2020, Genshin Impact berhasil meraih penghargaan Best Game dan User Choice Game di Google Play Award 2020. Genshin Impact juga berhasil meraih dua nominasi pada The Game Awards 2020 (TGA), yaitu kategori *Best Mobile Game* dan *Best Role Playing*.

Kemunculan games seperti Genshin Impact dapat menarik berkembangnya komunitas fans yang signifikan. Penggemar games tertentu dapat membuat situs

web, membangun kelompok diskusi dan saling membagikan informasi (Aulia & Handayani, 2018). Industri games memanfaatkan penggemarnya dalam mendapatkan gagasan serta pengembangan komunitas melalui banyak hal, salah satunya forum-forum diskusi online di sosial media. Dalam hal ini penggemar dari Genshin Impact membentuk komunitas virtual yang tergabung dalam fandom Genshin Impact yakni komunitas Facebook ‘Genshin Impact Indonesia Official’ yang mengumpulkan anggota dengan minat sejenis, yakni *games* Genshin Impact.

Gambar 1.1 Profil Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official



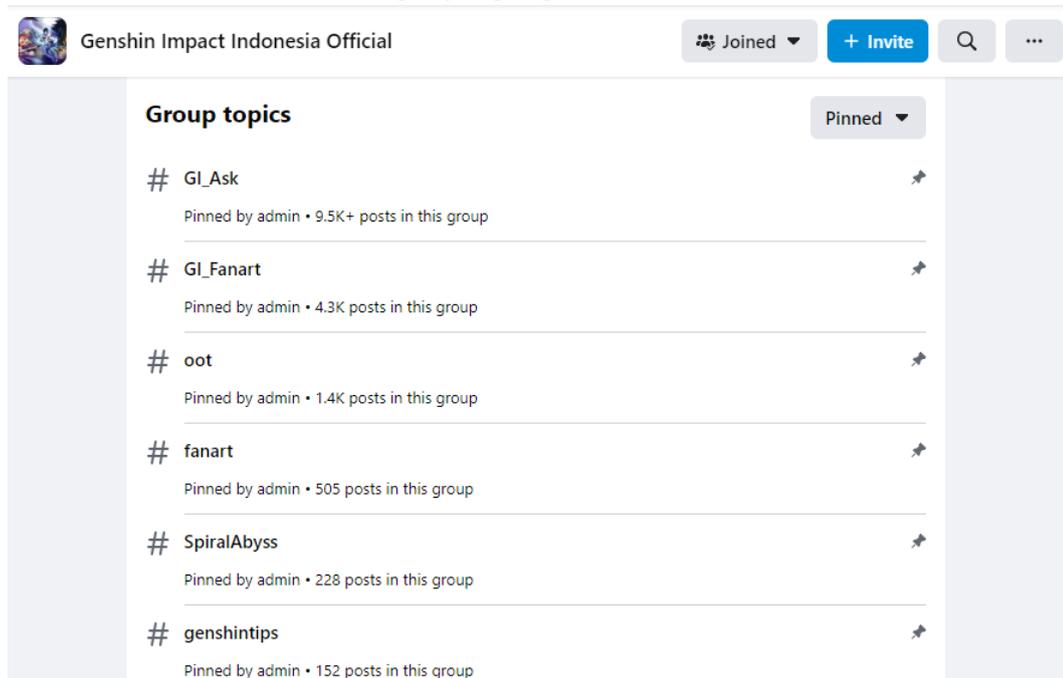
Komunikasi virtual yang dilakukan oleh *fandom* dapat menjadi suatu hal yang berpengaruh pada kehidupan mereka sehari-hari. Komunitas Facebook ‘Genshin Impact Indonesia Official’ merupakan wadah bagi para *fans* Genshin Impact untuk berdiskusi atau membahas mengenai subjek yang digemarinya. Komunitas ini dibentuk sejak 7 April 2020 dan memiliki lebih dari 154 ribu member yang terus bertambah tiap saat. Komunitas ini memiliki akses terbuka atau publik

sehingga orang awam pun dapat melihat aktivitas di dalamnya. Karena itu pula postingan yang ada dapat dibagikan dan dilihat oleh orang dari luar komunitas. Namun, hanya anggota komunitas saja yang dapat berinteraksi atau berkomentar pada postingan di dalamnya. Tujuan dibuatnya komunitas ini adalah untuk saling berkomunikasi secara virtual mengenai *games* Genshin Impact. Komunitas ini pun memiliki pengurus serta berada di bawah koordinator dari *developer* atau pengembang *games* Genshin Impact langsung.

Komunitas 'Genshin Impact Indonesia Official' memiliki beberapa aturan yang harus dipatuhi membernya agar dapat membuat suatu komunitas yang aman bagi semua pihak. Terdapat sanksi yang diberlakukan jika tidak mematuhi aturan yang berlaku. Setiap harinya, terdapat ratusan diskusi aktif dengan berbagai topik yang muncul. Terdapat juga *event* di dalam komunitas yang dilakukan oleh pihak tertentu untuk memeriahkan komunitas tersebut dengan hadiah menarik bagi pemenangnya.

Untuk mengatur postingan yang ada, terdapat sisipan tagar atau *hashtag* di setiap postingan agar member lain dapat mengetahui topik di dalam suatu postingan. Terdapat berbagai tagar yang diselipkan pada awal postingan untuk mengetahui topik utamanya. Penggunaan tagar ini telah dilakukan sejak lama agar postingan di dalam komunitas dapat terlihat terarah dan meminimalisir postingan sejenis yang diposting ulang.

Gambar 1.2 Tagar yang digunakan dalam komunitas



Pesatnya perkembangan *games* menimbulkan suatu fenomena sosial, yakni *gamers* atau pemain *games* lebih sering berkomunikasi mengenai *games* yang dimainkan. Di dalam komunitas 'Genshin Impact Indonesia Official', hal tersebut dapat dilihat dari postingan member serta penggunaan *hashtag* atau tagar mengenai pembahasan yang ada. Mereka sering menceritakan pengalaman, strategi permainan, referensi, *fan works*, hingga mengisahkan cerita di dalam suatu *games*. Hal tersebut menunjukkan adanya timbal balik (*feedback*) satu sama lain. Penggunaan fitur tagar khusus yang diwajibkan pada setiap postingan di komunitas ini menjadi suatu ciri khas 'Genshin Impact Indonesia Official'. Tagar pun dapat digunakan untuk mencari postingan lain dengan topik yang sama di dalam komunitas tersebut.

Keberadaan *games* membuat pemain maupun penggemarnya dapat melakukan interaksi dan membangun komunikasi untuk dapat berkomunikasi

secara efektif antara satu dengan lainnya. Dalam praktek komunikasi virtual, terdapat penggunaan bahasa-bahasa kekinian yang dapat berpengaruh terhadap bahasa Indonesia yang baik dan benar sehingga sangat berpengaruh terhadap bahasa keseharian yang semestinya digunakan yaitu Bahasa Indonesia maupun bahasa daerah di Indonesia. Terdapat beberapa pembahasan di dalam komunitas yang menggunakan istilah tersendiri, istilah tersebut hanya dipahami oleh anggota dari komunitas ‘Genshin Impact Indonesia Official’.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pola komunikasi virtual dalam komunitas *games online*, tepatnya pada komunitas Facebook ‘Genshin Impact Indonesia Official’. Hal ini dilakukan untuk mengkaji komunikasi yang terjadi di antara anggota komunitas tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pola komunikasi virtual pada komunitas Facebook ‘Genshin Impact Indonesia Official’?
2. Bagaimana proses interaksi yang terjadi antar anggota dalam komunitas ‘Genshin Impact Indonesia Official’?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan menganalisis pola komunikasi virtual pada komunitas Facebook ‘Genshin Impact Indonesia Official’.

2. Mengetahui dan menganalisis proses interaksi antar anggota komunitas Facebook 'Genshin Impact Indonesia Official'.

1.4 Manfaat Penelitian

Kontribusi yang diharapkan dapat diberikan oleh peneliti melalui penelitian ini adalah:

- a) Manfaat Teoritis, sebagai bahan awal untuk melakukan penulisan yang lebih mendukung dan mengembangkan teori-teori ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pola komunikasi virtual komunitas *games online*, terutama pada komunitas Facebook 'Genshin Impact Indonesia Official';
- b) Manfaat Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi penulis dalam memperluas pengetahuan di bidang ilmu komunikasi, serta diharapkan berguna bagi para mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum untuk mengetahui pola komunikasi virtual komunitas *games online* terutama pada komunitas Facebook 'Genshin Impact Indonesia Official'.