

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Aktivitas bermain *game online* telah menjamur di seluruh dunia, khususnya di Indonesia, dari berbagai kalangan seperti anak-anak hingga orang yang sudah dewasa pun memainkan *game online*. *Game online* sendiri adalah sebuah permainan yang diprogram oleh sebuah jaringan internet, yang dapat dimainkan kapan dan di mana saja, dan dapat dimainkan secara berkelompok (Stefanus & Sari, 2020). Apa yang ditawarkan oleh *game online* bukan hanya sekedar sebuah media hiburan semata dengan akses yang mudah saja, namun banyak sisi menarik lainnya yang dapat diamati lebih jauh lagi.

Menurut laporan data dari We Are Social di atas, Indonesia menjadi negara kedua, dengan jumlah pemain terbanyak di dunia, dengan nilai 94,8% pemakai internet dengan rentan usia 16 sampai 64 tahun yang aktif bermain *video game* pada Januari 2023, di bawah negara Filipina dengan persentase 95.8%. 81,9% pemain *game online* bermain *game* melalui berbagai macam perangkat, sementara 66,2% lainnya bermain *video game* menggunakan *smartphone*. Tentunya hal ini menjadi peluang besar bagi perusahaan pengembang *game* untuk mendistribusikan *game* di kawasan Asia, khususnya Indonesia.

*Game online* merupakan wujud dari adanya perkembangan media *online*, media *Online* sendiri merupakan sebuah media komunikasi yang pemanfaatannya melibatkan internet (Suryawati dalam Indriyani dkk., 2021). Di mana semua orang dapat mengakses foto, video, teks ataupun suara secara *online*. Adanya media

*online* atau dapat juga disebut media digital dapat memberikan akses informasi yang semakin mudah, cepat dan tanpa batasan terhadap masyarakat. Media *online* kini merupakan salah satu media yang menjadi sebuah alat dan sarana dalam mendapatkan informasi serta hiburan. Media *online* dan Internet merupakan satu hal yang tidak dapat dipisahkan (Kustiawan dkk., 2022).

Dengan adanya media *online* sebagai sarana melakukan interaksi dengan antar individu dengan menggunakan internet tentu menciptakan sebuah fenomena komunikasi virtual. hal ini terjadi akibat adanya komunikasi yang terjadi secara terus menerus di dunia maya atau sebuah aktivitas interaksi antar individu yang dilakukan secara virtual. Komunikasi Virtual muncul akibat adanya perkembangan dari media baru, melalui komunikasi virtual pengguna dapat memberikan *feedback* atas pengamatan yang mereka lakukan (Al Fayyad & Sumanti, 2023). Adanya komunikasi virtual menjadikan komunikasi antar sesama individu menjadi lebih fleksibel dikarenakan tidak mempunyai batasan terhadap jarak dan waktu. Dalam praktiknya, komunikasi virtual dapat dilakukan pada berbagai jenis media *online* seperti Instagram, TikTok, WhatsApp maupun *game online*. Fenomena komunikasi virtual juga dapat memunculkan fenomena lainnya seperti *virtual community*. Ketika individu melakukan interaksi melalui ruang virtual kemudian berkumpul menciptakan sebuah interaksi kelompok dengan individu lainnya melalui ruang maya dengan jaringan internet akan menciptakan sebuah fenomena komunitas virtual. Komunitas virtual menjadi tempat interaksi bagi setiap individu yang memiliki ketertarikan pada sesuatu hal yang sama, melalui komunikasi yang termediasi oleh komputer. Dalam proses perkembangannya, *virtual community*

yang menjadi media komunikasi kelompok di dunia maya terbentuk dari berbagai macam motif dimulai dari hobi, kelompok belajar, keterampilan, minat, pekerjaan, sumber informasi dan sebagainya (Nurhaliza & Fauziah, 2020). Seiring berkembangnya *game online* juga memunculkan berbagai macam komunitas virtual.

Di Indonesia sendiri *game kompetitif online* sangat populer di semua kalangan baik anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. sebut saja contohnya *game* dengan genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) seperti *game* Mobile Legend, ataupun genre FPS (*First Person Shooting*) salah satunya adalah Counter Strike 2. Counter Strike 2 merupakan sebuah *game* dengan genre FPS yang dikembangkan oleh perusahaan Valve. Counter Strike 2 rilis pada tanggal 29 September 2023, *game* Counter Strike 2 merupakan sebuah seri terbaru dari *game* Counter Strike sebelumnya dengan judul Counter Strike Global Offensive. yang di mana terdapat beberapa perubahan dan peningkatan dalam mekanisme permainan dan visual, serta adanya penggunaan *engine* terbaru dari Valve yang dinamai dengan *source 2 engine*. *Game* Counter Strike dapat dibilang sebagai *game* dengan FPS yang sangat ikonis. Dengan berbagai *franchise* terdahulu, wajar jika *game* Counter Strike mempunyai banyak penggemar di seluruh dunia. Kepopuleran *franchise game online* Counter Strike membawa dampak baik pada ekosistem baik di industri *game*, komunitas maupun turnamen *e-sport*. Hingga saat ini menurut sumber data steamdb bulan Maret tahun 2024 tercatat terdapat 900 ribu lebih pemain aktif di setiap harinya hingga terdapat 1,4 juta pemain dalam kurun waktu total 24 jam

dalam *game* Counter Strike 2, dan terus mengalami peningkatan jumlah pemain aktif disetiap tahun nya.

Penggunaan internet dengan akses yang mudah memberikan suatu kontribusi yang tak terbatas terhadap ruang dan waktu, menciptakan realitas virtual melalui pengguna atau entitas (*user*). Komunikasi yang terbentuk dalam internet memunculkan model komunikasi baru, di mana komunikasi yang terjadi di dalam internet tidak lagi memerlukan adanya komunikan dan komunikator, karena pesan dapat disimpan secara *online* yang semua orang dapat mengaksesnya, termasuk entitas yang membuat pesan tersebut. Realitas yang saling berhubungan antar entitas (*user*) ini yang disebut sebagai realitas sosial-siber. Realitas yang muncul akibat adanya sebuah proses interaksi serta koneksi antar entitas dalam satu jaringan yang kemudian menjadi sebuah kebiasaan dari entitas tersebut. Sederhananya dapat disebut sebagai hasil dari budaya suatu kelompok/komunitas dalam internet. Etnografi digunakan guna mengungkapkan sebuah budaya, mendeskripsikan pola dan juga memberikan suatu interpretasi pada kebudayaan tersebut. Seperti halnya manusia yang memiliki sifat dinamis, ilmu pengetahuan dan metode yang digunakan untuk meneliti manusia juga ikut berkembang, dengan munculnya perkembangan etnografi virtual (Iskandar Fikrisya & Irawati Indira, 2023).

Berkembangnya *game online* serta dukungan teknologi yang semakin canggih memunculkan ragam variasi komunikasi yang telah termediasi oleh komputer dalam pengalaman bermain *game online*. Komunikasi menjadi peran penting dalam sebuah *game online* khususnya *game* FPS yang melibatkan kerja sama dengan komunikasi tim yang baik. Counter Strike 2 memiliki bermacam fitur

komunikasi yang ditujukan untuk membangun komunikasi antar pemain dalam menyusun strategi dengan tujuan meraih kemenangan. Dari penjelasan di atas peneliti ingin melakukan penelitian terhadap pola komunikasi virtual dalam *game online* Counter Strike 2 dalam menyusun strategi permainan pada komunitas *game online* Counter strike 2 di Indonesia dengan menggunakan metode etnografi virtual, guna mengetahui bagaimana pola komunikasi virtual yang terbentuk dalam *game online* dalam menyusun sebuah strategi permainan pada suatu komunitas.

Penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Farah Hasna Arifah dengan judul “Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas *Games Online* (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official)” pada tahun 2022. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian terdahulu lebih mengacu pada bagaimana proses interaksi dan pola komunikasi virtual yang dihasilkan pada antar anggota yang terjadi pada komunitas *game online* tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang terdapat di latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana budaya dan pola komunikasi virtual yang terbentuk pada komunitas *game online* Counter Strike 2 Indonesia?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan budaya yang terjadi dan pola komunikasi virtual yang terbentuk pada komunitas game online Counter Strike 2 Indonesia.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber ilmu serta memperdalam studi ilmu komunikasi mengenai teori-teori pengetahuan yang berhubungan dengan budaya dan pola komunikasi virtual pada komunitas *game online*, khususnya komunitas *game online* Counter Strike 2 Indonesia.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi pada penelitian selanjutnya dan dapat berguna bagi peneliti dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya di bidang studi ilmu komunikasi, serta dapat memberikan gambaran jelas mengenai budaya dan pola komunikasi virtual pada komunitas *game online* di Indonesia.