

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online sebagai salah satu jenis hiburan terbaru, serta yang menyediakan fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam. Dan Semakin Murahnya koneksi Internet membuat *game online* semakin menjamur di Indonesia terutama di kota-kota besar. Pengguna *game online* ini pun sudah merambah di berbagai kalangan usia , *gender* dan sosial ekonomi. Hal ini bisa dilihat jika mengunjungi suatu warnet atau *game center* maka bisa diketahui bahwa sebagian besar adalah pecandu *game online*. Meskipun ada sisi positif dari *game online*, tetapi tanpa disadari banyak orang *game online* lebih banyak memberikan pengaruh negative bagi para pecandunya. Baik secara fisik maupun psikologi seseorang. Banyak orang berasumsi bahwa *game online* hanyalah sebuah hiburan atau pengisi waktu senggang saja, padahal tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi. Dan Teori Sosial memandang hal ini merupakan suatu Fakta Sosial yang telah menjamur di kalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan-perubahan baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan bersosialisasi.

Komunikasi pada era sekarang berlangsung sangatlah pesatnya sehingga para ahli menyebut gejala ini sebagai suatu revolusi. Kemajuan komunikasi tersebut masih dalam tahapan yang terus dapat di perbarui, sejak sekarang sudah dapat diperkirakan akan terjadinya berbagai perubahan di bidang komunikasi maupun bidang-bidang kehidupan lainnya yang saling berhubungan. Perubahan-perubahan yang kelak terjadi terutama disebabkan oleh berbagai macam kemampuan dan potensi teknologi komunikasi tersebut, sehingga memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dan memenuhi kebutuhan komunikasi mereka secara hampir tanpa batas. Berbagai keterbatasan yang dulu dialami manusia dalam berkomunikasi satu sama lainnya sudah dapat teratasi satu per satu dengan pesatnya perkembangan komunikasi. Diawali dengan munculnya media cetak, radio, televisi, dan internet.

Internet telah menjadi suatu kebutuhan di mana setiap orang dapat terhubung serta *online* satu sama lain. Peran internet sudah tidak dapat dipisahkan dari kegiatan manusia, mulai dari melihat video, mendengarkan lagu, mencari berita, membaca buku, mengobrol dengan teman, *chatting* dan lain-lain. Internet memberikan kemudahan untuk berbagai aktivitas manusia, di mana setiap orang mengandalkan internet sebagai suatu sarana baru untuk mengakses berbagai informasi di mana saja. Tidak hanya untuk mengakses informasi, tetapi internet juga bisa menjadi media hiburan bahkan media pemasaran yang merupakan bagian positif dari penggunaan internet. Pengguna internet tidak terbatas dan bisa diakses oleh siapa saja yang telah terkoneksi sehingga internet dapat disebut sebagai media penyebaran informasi terluas dan tercepat. Tetapi, internet tidak lepas dari sisi negatifnya seperti penyebaran informasi yang tidak sesuai, serta konten yang tidak pantas untuk sebar luaskan.

Gambar 1.1 Penggunaan internet



(sumber : Marketing-interactive.com di akses pada 5 Februari 2018 pukul 13.06)

Gamer Online sudah tidak asing dengan istilah *Raid Call*, *Team Speak* atau mungkin Skype. Aplikasi-aplikasi tersebut memberikan fitur bagi yang memainkan game online yang tidak memiliki fitur *voice chat* agar dapat melakukan *voice chatting* secara langsung. Bisa di *install* di Android, Mac, PC, dll. Discord adalah aplikasi baru yang menawarkan fitur sejenis dengan desain yang simpel, praktis, mudah digunakan, menarik, dan dapat diakses dari berbagai gadget. Di Discord tidak harus memiliki account untuk dapat bergabung ke main channel, tergantung dari apakah main channel tersebut apakah mengizinkan orang yang tidak memiliki

account untuk bergabung atau tidak. Untuk dapat masuk ke dalam channel cukup membuka *link Instant Invite* yang dapat digenerate oleh pemilik channel atau orang yang berada di channel tersebut. Kita juga bisa mengatur untuk berapa lama link tersebut berlaku, berapa kali link tersebut dapat dibuka, apakah link tersebut hanya untuk member sementara atau tidak, atau apakah link tersebut ingin dibuat lebih simpel atau tidak.

Gambar 1.2 Logo Discord



Aplikasi ini gratis untuk digunakan. Kita pun bisa membuat server sendiri untuk voice chat dengan teman, saudara atau bahkan pacar. Sebuah gambar dari situs resminya yang membandingkan aplikasi voice chat ini dengan aplikasi voice chat lainnya seperti *team speak*, *raidcall* dan *skype*. Bahkan aplikasi ini tersedia untuk Adroid dan Iphone secara *free*. Dan aplikasi ini aman karena menggunakan sistem *Encryted*. Jika ingin menggunakan aplikasi ini untuk bermain *game*, tidak berpengaruh terhadap FPS *game* saat memainkannya. Karena pada dasarnya pembuatan aplikasi ini digunakan untuk bermain *game*. Salah satu kendala yang dimiliki oleh *Raid Call* adalah server yang terlalu jauh menyebabkan *delay* pada suara, tetapi Discord memiliki server di Singapore yang dekat dengan Indonesia, dengan ping rendah, membuat Discord lancar untuk digunakan. Ada dua jenis *channel* di dalam Discord, yaitu *Text Channels* dan *Voice Channels*. *Text Channels* digunakan untuk *text chat*, kita bisa berpindah antar *Text Channels* dengan cepat. Jika ingin menggunakan halnya seperti *LINE Messenger*, Discord juga memiliki fitur yang serupa yang membuat berada di *text terakhir* baca (Semua *unread messages* akan berada dibawah ketika masuk ke *Text Channel* tersebut). Selain itu kita juga dapat mengedit atau menghapus chat yang sudah di tulis, tergantung dari *settingan channel* tersebut. Sedangkan *Voice Channel*, hanya dapat bergabung ke satu saja *Voice Channel*, dan tetap akan tersambung walaupun berada di *Main Channel* lain. Kita

juga bisa melihat grafik ping untuk *Voice Connection* secara langsung, dan juga ping rata-rata. Di dalam Discord juga memiliki *setting* yang jika diaktifkan dapat memindahkan user yang AFK (user yang tidak aktif) di suatu *Voice Channel* ke *Channel* tertentu.

Gambar 1.3 Kelebihan Discord dibanding aplikasi lainnya.

	DISCORD	VENTRILLO	teamspeak	skype
100% Free Communication	✓			✓
IP & DDoS Protection	✓	IP only	IP only	
Browser Support	✓			Plugin required
Mobile App	Free		Paid	Free
Friends List	✓			✓
In game Overlay	✓		✓	
Codec	Opus	Speex	CELT, Speex, Opus	SLX
Low Latency	✓		✓	
Minimal CPU Usage	✓	✓	✓	
Custom Hot Keys	✓	✓	✓	
Smart Push Notifications	✓			✓
Permissions	✓	✓	✓	
Multiple Channels	✓	✓	✓	
Modern Text Chat	✓			✓
Individual Volume Control	✓	✓	✓	
Direct Messaging	✓	✓	✓	✓
Automatic Failover	✓			

Discord menjamin keamanan setiap akun yang sudah mendaftarkan dirinya. Server yang dimiliki oleh aplikasi ini sudah dienkripsi. Sehingga setiap pesan yang masuk dari IP masing-masing perangkat akan terjamin keamanannya. Selain itu penambahan Cloud yang sudah dibangun dalam dDoS apabila terjadi kesalahan pada server. Kemudian kita bisa mencari komunitas yang sesuai dengan permainan yang sedang mainkan di dalam situs Discord. Sehingga bisa langsung bergabung dan berinteraksi dengan komunitas *gamer* yang ada. Tidak hanya itu, tips dan trik untuk memainkan suatu *game* juga tersedia di dalam blog khusus dari aplikasi ini, sehingga kesulitan saat bermain *game* bisa langsung teratasi. Discord memiliki akun aktif yang cukup banyak dibandingkan aplikasi sejenis. Pengguna yang menggunakan aplikasi perpesanan khusus *game* ini sampai sekarang sudah mencapai sembilan juta pengguna setiap harinya. Pesan yang silih berganti di dalam aplikasi ini juga mempunyai angka yang cukup mencengangkan, yaitu 200 juta pesan dalam sehari. Data ini menunjukkan Discord memiliki banyak penggemar di dunia. Discord, dengan segala kelebihan dan kekurangannya, ternyata sangat membantu para *gamer* untuk berkomunikasi. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini

Sumber : (<https://daily.oktagon.co.id/mengenal-lebih-dekat-discord-messenger-untuk-para-gamer/>)

Dari pernyataan gambar 1.4 bisa di lihat bagaimana situasi di dalam aplikasi discord *group* PUBG.INDO.FUN . Di dalam gambar tersebut menjelaskan bagaimana owner pemilik *group* tersebut memantau aktifitas yang terjadi didalam *group* discord tersebut. Di dalam *group* discord ini terdapat 50 *channel* yang dimana digunakan untuk saling berkomunikasi antar team dan juga mencari team yang ingin ikut serta bermain didalam game PUBG bersama. Ada pula beberapa *channel* didalam discord ini yang di buat oleh pemiliknya seperti *live streaming*, *AFK room*, *custom match*, *music* dan beberapa *channel* untuk bermain *game* lainnya. Setiap harinya *group* discord PUBG.INDO.FUN memiliki user online kurang lebih sebanyak 900 s/d 1000 user yang online di dalam *group* discord ini bisa di lihat dari padatnya aktifitas di dalam *group* discord tersebut. Di dalam *group* discord ini juga kita sesama *player* bisa saling bertukar pikiran

mengenai *game* yang dimainkan baik dari segi cara bermain yang baik dan benar maupun hal-hal lainnya yang mencakup *game* tersebut.

Gambar 1.5 Cover game PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS



Penetapan Game PUBG serta aplikasi Discord sebagai objek penelitian ini didasarkan oleh dampak social yang di berikan dari objek tersebut yang dimana para pemain game serta aplikasi discord ini bisa memudahkan para pemain untuk mengembangkan permainan mereka serta menjadi salah satu alat komunikasi dalam bersosialisasi. Dan juga dapat mengembangkan hal tersebut menjadi mata pencarian atau pekerjaan yang dimana dikenal didalam dunia E-sport.

Di Indonesia, e-sport udah lama masuk, cuma untuk beberapa orang ataupun gamers, masih asing dengan kata tersebut. E-sport merupakan cabang olahraga elektronik yang didukung oleh IeSPA (Indonesia eSports Association). Struktur dan tingkatan pertandingannya sama seperti pada cabang olahraga biasanya, bedannya para atlet e-sport tidak bertanding secara fisik tapi lebih mementingkan strategi dan dipertandingkan secara online melalui komputer sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka.

IeSPA merupakan bagian dari FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). FORMI sendiri merupakan federasi yang telah diakui oleh Kemenpora (Kementerian Pemuda dan Olahraga), dan KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia), maupun KOI (Komite Olahraga Indonesia).

Dengan resminya IeSPA di mata pemerintah, para gamer kompetitif bisa lebih yakin hobi (atau bahkan profesi untuk beberapa orang) mereka ini akan mendapatkan dukungan lebih dari pemerintah. Genre permainan yang paling umum dengan e-sport ini adalah real-time strategy

(RTS), fighting, first person shooting (FPS), massively-multiplayer online (MMOG), dan racing. Permainan yang dimainkan secara kompetitif pada tingkat amatir, semi-profesional dan profesional. Beberapa game yang saat ini menjadi pilihan gamers Indonesia adalah Hon, League of Legend, DotA, PointBlank, Counter Strike Online, dan masih banyak lagi.

Kalo udah ada yang kayak gini pasti kompetisi game akan semakin banyak diadakan. Jadi, tunjukkan kemampuan kalian bisa sebagai gamer kompetitif yang membanggakan nama Indonesia.

Sumber : http://www.indogamers.com/read/13/08/2014/9734/apa_sih_e-sport_itu/

Tapi anda sebenarnya tidak perlu terlalu khawatir. Pasalnya, dengan pengaturan waktu bermain serta pengawasan yang tepat, ada sejumlah keuntungan yang justru akan didapat anak Anda dari bermain video game. Berikut adalah 10 manfaat yang dapat diperoleh dari aktivitas bermain video games :

1. Aktivitas Fisik, Ada banyak video game di pasaran yang dalam pengoperasiannya memerlukan beberapa jenis aktivitas fisik. Apakah itu menari atau bermain gitar. Di sinilah dibutuhkan kecerdikan orang tua untuk memiliki jenis game untuk anak-anak mereka, yang dapat memaksa mereka (anak-anak) untuk bergerak ketimbang harus duduk di sofa sepanjang hari.

2. Kebugaran dan Gizi, Banyak game yang menggabungkan unsur kebugaran, gizi dan hidup sehat sebagai tujuan utama permainan. Bahkan tidak sedikit game yang menyajikan tujuan utama permainan mereka pada kebugaran fisik, yang bertujuan mendorong para pemain untuk menurunkan berat badan untuk mempertahankan gaya hidup sehat.

3. Koordinasi mata dan tangan, Bermain video game sebenarnya dapat meningkatkan ketangkasan anak Anda, yang sangat berguna untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Sebenarnya banyak jenis olahraga yang dapat dilakukan untuk meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata, tetapi hal itu kurang menarik keinginan anak-anak untuk mencobanya.

4. Keterampilan social, Kurangnya keterampilan sosial dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain secara teratur dapat merusak perkembangan anak dan bahkan menyebabkan depresi. Anak-anak yang pemalu dan kurang percaya diri ketika bersosialisasi dengan teman mereka mungkin akan lebih mudah membuka diri saat bermain video game.

Dengan bermain game online, anak-anak dapat berinteraksi dengan banyak orang, bahkan orang yang tidak mereka kenal.

5. Peningkatan kemampuan belajar Kompleksitas games memberikan anak Anda kesempatan untuk meningkatkan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah dan membuat keputusan. Video game telah berkembang ke titik di mana pengguna harus mengambil kendali dan berpikir sendiri. Bahkan banyak permainan yang mendorong anak untuk menjadi sabar dan kreatif dalam memecahkan sebuah teka-teki sebelum mereka dapat maju ke tahap berikutnya.

6. Sportivitas dan adil, Sportivitas dan adil (fair play) adalah nilai-nilai yang umum dikembangkan dalam olahraga dan organisasi. Game secara tidak langsung menawarkan Anak Anda nilai-nilai ini, terutama saat bersaing satu sama lain.

7. Mengurangi stress, Stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain game dapat menjadi jalan keluar bagi anak Anda lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.

8. Kerja tim, Kerjasama dan kebutuhan untuk membangun team work kuat pengaruhnya saat anak bermain video game. Beberapa game online misalnya, yang membutuhkan sebuah kerjasama tim untuk mencapai kemenangan.

9. Mengatasi rasa sakit, Bermain video game bisa menjadi sarana untuk mengatasi rasa sakit fisik atau emosional, misalnya, pada orang yang sedang menderita suatu penyakit di mana hanya dapat melakukan aktivitas di kamar tidur.

10. Membuat orang senang, Salah satu efek terbesar dari bermain game adalah membuat orang bahagia. Namun, sangat penting untuk membatasi waktu bermain game, karena ada kemungkinan bahwa alat ini membuat Anda menjadi kecanduan. Biarkan anak-anak Anda untuk bermain game sesering mungkin, tapi jangan lupa mengingatkan mereka untuk berhenti. Pastikan pula anak Anda tetap melakukan aktifitas di lingkungan social.

Sumber:

<https://lifestyle.kompas.com/read/2012/02/21/1806092/Inilah.10.Efek.Positif.Bermain.Game>

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan pada uraian latar belakang, fokus penelitian dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana pola komunikasi *game PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS* melalui grup aplikasi Discord ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui pola komunikasi game PUBG yang terjadi di dalam grup aplikasi Discord.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan atas kajian dan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantara lain :

a. Aspek Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu untuk melihat suatu pola komunikasi di dalam ruang lingkup dunia virtual.

b. Aspek Praktis

Penelitian ini berguna bagi para mahasiswa yang ingin melakukan penelitian yang serupa untuk bisa di jadikan bahan referensi.