

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menjalani kehidupan, manusia membutuhkan suatu hiburan yang dapat digunakan untuk melepas rasa penat dan stress dalam menjalani kegiatan sehari-hari, baik itu dengan cara menjalankan hobi mereka maupun dengan berkomunikasi dengan orang lain karena terkadang berkomunikasi dengan orang lain dapat menghilangkan rasa penat maupun stress yang kita alami dalam menjalani kehidupan sehari-hari; Salah satu hobi yang mudah dilakukan dimana saja dan kapan saja salah satunya adalah dengan bermain game online.

Game online sendiri merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan dengan orang lain dengan bantuan internet sebagai media yang menghubungkan pemain tersebut untuk bermain bersama; Game online sendiri mudah untuk diakses karena hanya membutuhkan *smartphone* maupun laptop yang terhubung dengan internet untuk dapat bermain game online baik itu sendiri maupun bersama orang lain; Dengan demikian, game online menjadi salah satu hiburan yang mudah untuk diakses oleh siapa saja dan dimana saja selama memiliki *smartphone* atau laptop yang terhubung dengan internet.

Selain untuk menghilangkan rasa penat dan stress dalam menjalani kehidupan sehari-hari, game online juga memiliki berbagai macam dampak positif dan juga negatif bagi para pemain game tersebut; menurut (Cholif Rahma, 2021) dalam tulisan di orami.co.id mengatakan bahwa terdapat berbagai macam dampak positif dan juga negatif yang dapat timbul jika seseorang bermain game online.

Dampak positif tersebut antara lain adalah seseorang dapat berpikir secara efektif, dapat berpikir dengan cepat, menambah aktivitas otak, dapat menjadi pribadi yang teliti dan juga penuh konsentrasi, lalu juga dapat melatih rasa sportifitas terhadap orang lain.; Namun selain dampak positif tersebut ada juga berbagai macam dampak negatif yang muncul akibat bermain game online, antara lain adalah seseorang dapat berlaku lebih agresif karena kekerasan sudah dapat dikatakan biasa didalam game online, anti sosial karena sebagian besar pemain game online sibuk dengan game yang dimainkan, mengalami gaming disorder dimana gaming disorder sendiri merupakan perubahan fungsional dan struktural dalam sistem saraf.

Game online sendiri saat ini sangat digemari di Indonesia, menurut (Michael Wijaya, 2021) <http://merdeka.com> 5 Agustus 2021, Indonesia berkontribusi sebesar 43% terhadap jumlah pemain game di Asia Tenggara yang berjumlah 274.5 juta gamer; Dengan adanya informasi tersebut dapat dikatakan bahwa di Indonesia, game online sangat digemari dan memiliki potensi untuk industri esport kedepannya; Menurut data yang dimiliki oleh Michael, Pemain game online di Indonesia sendiri didominasi oleh usia dibawah 18 tahun dengan presentasi sebesar 58 persen, 19-29 tahun dengan presentasi 41 persen dan sisanya lebih dari 30 tahun.



Gambar 1.1 Jumlah Pemain Game Online di Indonesia

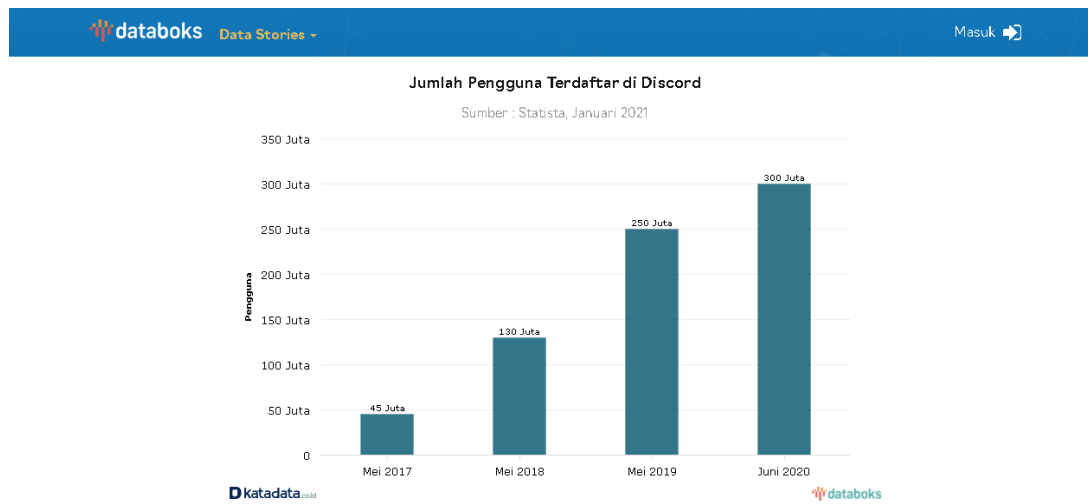
Sumber www.merdeka.com (Diakses pada tanggal 10 Oktober 2021 pukul 21.20)

Dalam sebuah game online, seseorang akan dipertemukan dengan orang lain dan terjadi suatu komunikasi antara pemain satu dengan yang lainnya; Untuk memudahkan komunikasi yang terjadi didalam sebuah permainan pastinya harus menggunakan sebuah media dimana media tersebut dapat menyampaikan informasi yang diinginkan pengirim ke penerima dengan jelas dan juga mudah untuk digunakan; Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu penyampaian informasi tersebut adalah aplikasi yang bernama Discord.

Discord merupakan sebuah aplikasi yang memiliki berbagai fitur yang dapat membantu dalam berhubungan atau berkomunikasi dengan orang lain, baik itu individu dengan individu maupun dengan kelompok; Fitur yang ada didalam discord sendiri bermacam-macam, mulai dari chatting, panggilan suara, panggilan video, maupun sharescreen; Discord sendiri dapat dibuka melalui website secara langsung maupun download didalam sebuah *handphone* dan

laptop atau *personal computer*, oleh karena itu aplikasi ini sangat mudah untuk digunakan oleh siapa saja dan dimana saja.

Menurut data dari (Statistia, Januari 2021) katadata.co.id, tercatat pada tahun 2017 memiliki pengguna aktif sebanyak 45 juta dan terus meningkat setiap tahunnya sampai mencapai 300 juta pengguna pada tahun 2020.



Gambar 1.2 Data Statistik Pengguna Discord

Sumber : katadata.co.id (diakses pada tanggal 2 November 2021 pukul 01.32)

Walaupun discord dapat digunakan untuk berkomunikasi antar personal, discord memiliki keunggulan lain yaitu untuk membuat sebuah group yang dapat dengan mudah dibuat oleh siapa saja; Didalam discord, sebuah group atau komunitas sering disebut dengan sebutan *Server*, untuk memasuki *server* tersebut kita harus mengundang atau dengan link yang sudah disediakan disetiap *server* yang ada; Jika sudah memasuki *server* yang diinginkan, akan terdapat dua buah *channel* yaitu *text channel* dan *voice channel*; *Text channel* dapat digunakan untuk bertukar informasi dengan menggunakan *text* atau tulisan, hampir sama dengan aplikasi chatting lain seperti line dan whatsapp, didalam *text channel* ini juga dapat digunakan untuk bertukar gambar maupun video di channel tersebut; Sedangkan *voice channel* sendiri merupakan tempat dimana kita dapat berkomunikasi dengan cara berbicara kepada orang lain, *voice channel* ini dapat memuat lebih dari dua orang yang bergabung dalam percakapan.

Dengan adanya fitur tersebut, pengguna discord dapat dengan mudah berkomunikasi maupun bertukar informasi dengan mudah ke beberapa orang sekaligus, penyampaian informasi juga dapat dilakukan dengan baik.

Salah satu komunitas virtual yang aktif dan menggunakan Discord sebagai media berkomunikasi dengan orang lain adalah komunitas BadGenius; Komunitas tersebut merupakan salah satu *server* discord yang berfokus dalam segala kegiatan yang berhubungan dengan game, baik itu mengenai informasi maupun untuk mencari teman untuk bermain game bersama; Komunitas tersebut memiliki anggota lebih dari 62 orang yang aktif dan juga terdapat 32 *text channel* serta 6 *voice channel* yang dapat semua orang masuki untuk saling bertukar pikiran dan saling berkomunikasi satu sama lain; Setiap member BadGenius dibebaskan untuk menetap atau keluar dari komunitas tersebut sesuai apa yang mereka inginkan karena komunitas tersebut tidak bersifat mengikat namun untuk masuk kedalam server tersebut, pertama akan ditanya berbagai macam pertanyaan dan juga aturan supaya server tersebut tidak dimasuki oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab; Dan setelah dibolehkan masuk kedalam server tersebut, setiap member akan dibebaskan untuk berkomunikasi dengan cara dan dengan siapapun selama tidak menyalahi aturan yang berlaku.

Dengan adanya komunitas tersebut, pertukaran informasi yang terjadi antar individu maupun kelompok dapat berjalan dengan baik karena tersedia fasilitas yang memadai untuk melakukan sebuah komunikasi secara online; Hal ini juga membuat banyak orang yang lebih senang untuk berkomunikasi dengan menggunakan media sosial tersebut sampai menciptakan suatu jalinan komunikasi interpersonal walaupun tidak bertemu langsung dengan lawan bicara mereka; Seiring berjalannya waktu, dengan seringnya proses komunikasi yang terjadi pasti akan memunculkan sebuah tali persaudaraan yang akan semakin erat.

Komunikasi interpersonal yang terjadi pada saat bermain game akan terjadi pada saat sebelum bermain, saat bermain, dan sesudah bermain sebuah game online; Komunikasi interpersonal yang terjadi sebelum bermain game adalah pada saat mengajak bermain sebuah game didalam komunitas BadGenius tersebut sampai akhirnya masuk kedalam *voice channel* didalam discord BadGenius; Komunikasi interpersonal yang dilakukan pada saat bermain game adalah pada saat menggunakan *voice channel* dan bertukar informasi mengenai game yang sedang dimainkan; Dan komunikasi interpersonal yang dilakukan pada sesudah bermain game adalah pada saat mengevaluasi game yang sudah dimainkan.

Didalam komunitas ini, semua orang dapat berkomunikasi satu sama lain dan juga tidak ada pembatas antar anggota untuk berkomunikasi sehingga sesama anggota dapat saling membaaur satu sama lain, setiap anggota saling berkomunikasi dengan cara mereka masing-masing dan juga dengan bahasa mereka masing-masing karena didalam komunitas ini memiliki

anggota yang berasal dari berbagai macam daerah di Indonesia; Hal tersebut menciptakan hubungan baik di antara para anggota komunitas BadGenius.

Hal tersebut juga dibahas dalam penelitian terdahulu yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2)” penelitian yang diteliti oleh (Dwianda, 2018) bahwa dengan adanya komunikasi yang bebas, dapat menciptakan hubungan yang baik di dalam sebuah komunitas; Penelitian lainnya yang diteliti oleh (Baehaqi, 2021) dengan judul “Efektivitas Komunikasi Interpersonal Di Komunitas Toys Portal Indonesia” menjelaskan bahwa perbedaan usia tidaklah menyebabkan sebuah komunikasi tidak menjadi efektif.

Berdasarkan pemaparan di atas komunitas BadGenius merupakan salah satu komunitas yang unik karena para anggota di dalam komunitas tersebut merupakan orang-orang yang hanya kenal di dalam sebuah game dan akhirnya membuat sebuah komunitas yang sekarang memiliki banyak anggota dan karena itu pasti banyak terjadi perbedaan baik secara bahasa, sikap, budaya saat berbicara dan juga perilaku mereka yang terlihat tidak biasa di mata orang lain, lalu juga bagaimana mereka dapat mempererat hubungan antar individu di dalam komunitas tersebut. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang bagaimana efektivitas dari komunitas BadGenius untuk meningkatkan rasa kekeluargaan yang terjalin antar anggota menggunakan sikap positif di dalam komunikasi interpersonal di mana komunikasi tersebut terdapat lima sikap positif yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sifat positif dan juga kesetaraan.

Dengan adanya kelima sifat positif tersebut, maka dapat diteliti bagaimana interaksi yang terjadi di dalam komunitas virtual dengan media sosial Discord tersebut mempererat pertemanan dan tali persaudaraan dengan sesama anggota yang berada di dalam komunitas tersebut. Oleh karena itu peneliti akan meneliti sebuah penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Sosial Discord dalam Mempererat Persaudaraan antar Anggota Komunitas BadGenius”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti memfokuskan untuk membahas tentang komunikasi interpersonal antara para anggota komunitas dengan menggunakan sikap positif yang dapat mengaktifkan komunikasi interpersonal (Devito, 2011:285) untuk mengetahui bagaimana efektivitas dari media sosial discord dalam mempererat persaudaraan antar anggota komunitas BadGenius.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa pertanyaan penelitian yang diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana keterbukaan diantara anggota dapat terbentuk komunitas BadGenius?
2. Bagaimana muncul rasa empati diantara anggota komunitas BadGenius?
3. Bagaimana sikap dukungan untuk berkomunikasi dapat timbul diantara para anggota komunitas BadGenius?
4. Bagaimana sikap positif muncul didalam komunitas BadGenius?
5. Bagaimana kesetaraan antara anggota komunitas BadGenius?

1.4 Tujuan Penelitian

Berlandaskan dari fokus penelitian diatas, tujuan dari penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan bagaimana para antara anggota komunitas BadGenius menjalin hubungan, baik dari sikap keterbukaan, empati, sikap saling mendukung satu sama lain dan juga sikap positif, dan kesetaraan yang akhirnya dapat mempererat hubungan antar anggota komunitas BadGenius tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Aspek Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi terutama yang berhubungan efektivitas media sosial dalam mempererat persaudaraan didalam sebuah komunitas.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian-penelitian yang selanjutnya.

1.5.2 Aspek Praktis

Kegunaan praktis dapat memberikan masukan yang berarti dan sebagai tolak ukur bagi pengguna komunikasi interpersonal, terutama komunikasi interpersonal yang dilakukan didalam sebuah komunitas online.

1.6 Waktu Penelitian

Tabel 1.6.1 Waktu Penelitian

Kegiatan	2021										2022						
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7
Menentukan topik																	
Pra-penelitian dan observasi																	
Penyusunan Proposal																	
Pengajuan Seminar Proposal																	
Pengumpulan data																	
Wawancara																	
Pengolahan Hasil																	
Sidang Sripsi																	

Tabel 1.6 Waktu Penelitian

(Sumber: Olahan Peneliti, 2021)