BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Internet merupakan sebuah teknologi canggih yang jaringannya mencakup seluruh dunia. Melalui internet, komunikasi dapat dilakukan oleh siapa dan dimana saja dengan menggunakan jaringan internet, seperti menggunakan e-mail, media sosial, dan aplikasi lainnya. internet itu ditempatkan sebagai media komunikasi yang penting. Ini tidak terlepas dari karakteristik internet itu sendiri yang berbeda dibandingkan media komunikasi tradisional seperti surat-menyurat, surat kabar, radio , dan televisi. Salah satu karakteristik itu yaitu sifat jejaring (*network*)(Rulli Nasrullah, 2014:75).

Komunikasi dengan menggunakan teknologi internet disebut dengan komunikasi internet atau komunikasi virtual. Dengan adanya dukungan teknologi internet dan aplikasi yang mempunyai jaringan internet, komunikasi menjadi sangat mudah untuk memperoleh informasi dan melakukan komunikasi didunia ini. Komunikasi internet menurut David Silver dalam David Holmes (2012), komunikasi internet menawarkan daya tarik yang lebih besar, misalnya *bandwidth*, kapasitas untuk menyampaikan kompleksitas, dan kapasitas ini,

diiklankan dalam potensinya bagi layanan komputer, suara, grafis, dan video. Media siber/*cybermedia* menjadi sebuah media komunikasi yang penting. Ini tidak terlepas dari karakteristik internet itu sendiri yang berbeda dibandingkan media komunikasi virtual seperti surat-menyurat, surat kabar, radio, dan televisi, dan salah satu karakteristik itu yaitu bersifat jejaring(Network) menurut Rulli Nasrullah(2014:75).

Dengan adanya media siber/*cybermedia* tersebut, maka terbentuklah komunitas-komunitas didunia maya yang sering disebut dengan *virtual community. Virtual community* merupakan tempat interaksi diantara individu sebagai entitas yang pada kenyataannya membawa fenomena sosial yang baru. Internet menjadi tempat virtual di mana para individu bekerjasama dan berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual menurut Reingold dalam Rulli Nasrullah(2014:148). Biasanya mereka mempunyai pembahasan atau topik yang sama, seperti sebuah grup atau kelompok khusus membahas tentang *game*, berita, atau memberikan informasi. Komunikasi yang dilakukan pada kelompok disebut dengan komunikasi virtual karena cara komunikasinya didunia maya adalah dengan menggunakan jaringan internet.

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet yang memiliki fitur-fitur yang menarik dari segi desain grafisnya, cara dan teknik bermain, serta komunikasi dalam permainan tersebut. *Game online* mulai muncul di Indonesia pada bulan maret tahun 2001. Dalam beberapa tahun ini, *game online* berkembang sangat pesat, *game online*

atau *online games* disebut dengan permainan jaringan adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan(internet) sebagai medianya dikutip dari jurnal pemaknaan *game online* DotA 2(Studi Fenomenologi Komunitas DotA 2 Telkom University) oleh Rofi Adiputra Darmawan. Peneliti mengambil penelitian komunikasi dalam *game* online karena rata-rata anak remaja modern sekarang lebih memilih berinteraksi atau berkomunikasi dalam *game online* daripada berinteraksi secara *face-to-face*.

Peniliti juga memilih *game* DotA 2 tersebut karena sangat populer diseluruh negara-negara maju maupun pada negara berkembang seperti Indonesia. *DotA 2* atau *Defence of the Ancient 2* merupakan game yang dirilis oleh *Valve Coorporation* pada tahun 2012. Menurut data dari *Valve Coorporation* dalam *steamcharts.com*, pemain *game* DotA 2 yang aktif berjumlah 52,721 orang hingga bulan mei 2016 menjadi 623.798 mempunyai peningkatan pemain yang sangat drastis atau dapat dikategorikan banyak.

DotA 2 merupakan sebuah *game online* yang berjenis *MMORTS* dan *MOBA* yaitu *Massive Multiplayer Real Time Strategy* dan *Multiplayer Online Battle Arena*. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, *game online* yang secara resmi diliris pada tanggal 9 juli 2013, dalam waktu singkat menduduki peringkat pertama sebagai *Most Played Online Games in The World*, pada bulan januari 2014 dikutip dari jurnal pemaknaan *game online* DotA 2(Studi Fenomenologi Komunitas DotA 2 Telkom University) oleh Rofi Adiputra Darmawan. Cara

bermainnya adalah dengan mengumpulkan 10 pemain kedalam sebuah arena dan bermain dengan karakter yang terpilih oleh pemain.

Dota 2 dibagi menjadi 2 tim yaitu tim *Dire* dan tim *Radiant*, masing-masing tim mempunyai 5 orang pemain, untuk memenangkan permainan adalah dengan menghancurkan benteng lawan. Dalam memenangkan sebuah permainan bukanlah hal yang mudah, karena dibentuk menjadi sebuah tim. Seluruh anggota yang bergabung didalam tim harus mempunyai pemikiran atau persepsi yang sama untuk memenangkan sebuah permainan. Untuk membentuk sebuah pemikiran atau persepsi yang sama dibutuhkan komunikasi yang baik antara anggota tim.

The International merupakan turnamen atau pertandingan terbesar yang diadakan oleh *game online* DotA 2 tersebut. Turnamen *The International* mengundang seluruh negara yang mempunyai pemain dan tim-tim professional, seperti tim *VG*(*Vici Gaming)*, *LGD Gaming*, *Newbee, EHOME* dari China, tim Na'Vi(*Natus Vincere)*, *OG*, *VP(Virtus Pro)* dari Amerika, tim *Empire, Liquid* dari Eropa, dan tim *Fnatic* dari Asia. Tentunya sebuah tim harus mempunyai komunikasi yang baik untuk memenangkan turnamen-turnamen, dengan adanya bantuan komunikasi dalam bermain *game*, seluruh anggota tim menjadi tahu bahwa apa yang dilakukan oleh anggota-anggota tim tersebut. DotA 2 menyediakan fitur komunikasi yang cukup lengkap. Penulis mengangkat judul "Analisis komunikasi virtual pada kelompok *gamers* DotA 2 (Studi kasus pada kelompok *gamers The Spartan Squad*)", karena pada saat permain berlangsung

terjadi komunikasi virtual terjadi pada kelompok *gamers* tersebut. Peneliti ingin melihat proses komunikasi virtual yang digunakan oleh kelompok gamers dengan menggunakan media *game online* DotA 2 dan penyebab komunikasi virtual yang sangat sedikit terjadi pada kelompok *gamers* tersebut.

1.2 Fokus Penelitian

Dari penjelasan dari latar belakang penelitian, peneliti menfokuskan penelitian ini pada komunikasi virtual yang terjadi pada kelompok *gamers* dibatam yaitu tim *the spartan squad* dengan menggunakan media *game online* DotA 2.

1.3 Rumusan Masalah

Dari penjelasan dan fokus penelitian maka rumusan masalahnya adalah analisis proses komunikasi virtual dan interaksi yang terjadi pada kelompok *gamers* DotA 2 tim *the spartan squad.*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti mengambil penelitian tentang " *Analisis komunikasi virtual pada kelompok gamers DotA 2 (studi kasus pada tim gamers The Spartan Squad)*" adalah untuk mengetahui proses komunikasi virtual pada kelompok gamers *DotA 2*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Dari Segi Akademis

   a) Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan penelitian mendalam tentang komunikasi virtual

   b) Dapat menjadi bahan referensi sebagai penelitian-peneltian selanjutnya

2. Dari Segi Praktis

   a) Penelitian ini dapat menjadi pengetahuan tentang proses bagaimana proses komunikasi virtual dan pentingnya komunikasi virtual bagi pemainnya.

   b) Bagi penelitian lainnya, penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi dan pengetahuan tentang komunikasi virtual maupun tentang *game* DotA 2.