

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada saat ini, tentu saja kehidupan kita tidak lepas dari yang namanya hiburan dikarenakan hiburan tersebut kita gunakan sebagai penghilang stress atau rasa lelah saat menghadapi dunia luar. Dalam memilih media hiburan, ada banyak sekali yang pilihan yang bisa dilakukan dan itu tentu saja adalah pilihan yang berbeda – beda, mulai dari mendatangi sebuah tempat rekreasi seperti taman hiburan & taman bermain, menikmati karya seni seperti mendengarkan musik & menonton video, atau ada juga yang memilih untuk menempatkan diri pada dunia virtual seperti berkumpul dengan teman – teman *online* dan melakukan hal virtual bersama seperti menonton bersama dan bermain *game online* bersama – sama.



Gambar 1.1. 1 Ayah & Anak Bermain PlayStation

Bermain menunjukkan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial seseorang. Bermain adalah cara yang bagus untuk belajar karena anak – anak dapat berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat mereka lakukan, dan belajar mengenal waktu, jarak, dan suara.

Bermain juga merupakan kegiatan yang menyenangkan, tanpa mempertimbangkan apa yang dilakukan untuk mencapai akhir permainan. (Kustiawan et al., 2019)

Permainan *videogame* sudah muncul sejak tahun 1950-an yang lebih tepatnya pada tahun 1958 dimana sebuah *videogame* pertama dengan judul Tennis for Two diciptakan oleh seorang ahli fisika yang berasal dari Amerika, yaitu William Higinbotham. Sebuah game pertama yang diciptakan dengan konsep simulasi permainan tenis dimana dalam permainan tersebut dibutuhkan 2 pemain yang bertemu secara langsung dan mengontrolnya dengan menggunakan sebuah konsol yang terhubung ke layar *oscilloscope*, sebuah layar yang memproyeksikan sinyal listrik agar dapat dilihat dari hasil input yang dilakukan.



Gambar 1.1. 2 Permainan Tennis for Two

Setelah bertahan selama beberapa tahun, pada akhirnya *game* ini ditutup dikarenakan dengan alasan untuk keperluan lain. Meski begitu, bukan berarti berakhir begitu saja, namun hal ini lah yang membuat terciptanya permainan – permainan baru yang dimana pada tahun 1962 sebuah *game* kedua tercipta dan lahir dari sekelompok mahasiswa *Massachusetts Institute of Technology* (M.I.T)

dengan judul *Space War*. Hingga pada tahun 1980-an, banyak *videogame* yang sudah lahir seperti *Pong*, *Gun Fight*, *Space Invader*, *Pac-Man* dan juga beberapa *game arcade* lainnya.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan *videogames* juga berkembang dengan pesat sehingga melahirkan banyak permainan yang beragam dikarenakan perkembangan dari segi grafis, suara, alur cerita dan mekanisme permainan (*gameplay*) yang semakin canggih dan juga variatif. Tidak hanya itu, *videogame* juga didukung dengan penggunaan internet saat itu sehingga memungkinkan 2 pemain dengan komputer yang berbeda bisa memainkan bersama, hanya saja pada saat itu koneksi yang digunakan adalah jaringan internet lokal saja atau yang biasa disebut juga dengan LAN, dikarenakan *videogame* belum bisa menjangkau hingga internasional seperti saat ini dimana setiap pemain dapat memainkannya dimana saja dan kapan saja.



Gambar 1.1. 3 Bermain di Jaringan Lokal

Plato IV, sebuah *videogame* yang awalnya dikembangkan sebagai *game* edukasi dan juga untuk memfasilitasi pembelajaran daring (*online*) bagi siswa

pada tahun 1980-an. Dua tahun setelah peluncuran, *Plato IV* memberikan fitur baru mulai dari grafik baru dan dapat dimainkan dimana saja dikarenakan pembatasan akses internet sudah dicabut oleh *National Science Foundation Network* (NSFNET) sehingga memungkinkan semua pemain dapat mengaksesnya dari mana saja.

Seiring berkembangnya teknologi komputer dan jaringan internet pada tahun 1990-an, beberapa *videogame* berbasis internet mulai bermunculan, salah satunya adalah *Multi User Dungeon* (MUD) di *University of Essex*, Inggris. Dengan meningkatnya popularitas permainan tersebut, sempat membuat konsumsi daya komputasi yang begitu tinggi sehingga membuat universitas tersebut membatasi waktu penggunaan dan bermain pada saat malam hari.



Gambar 1.1. 4 Permainan BolehGame

Di Indonesia sendiri, game online pertama kali muncul pada tahun 2001, yaitu BolehGame, sebuah game asal Korea yang berbasis Role Playing Game (RPG) dengan grafis 2D yang memberikan fitur chat atau oborol pertama di Indonesia.

Tidak hanya BolehGame, jumlah *game online* di Indonesia juga berkembang mulai dari *game* yang biasa ditemukan pada saat era warnet sedang ramai seperti *Ragnarok Online*, *Point Blank*, *Counter Strike Online*, *X Shot* dan juga *game* Indonesia yaitu *AyoDance*. Seiring berkembangnya internet dan dunia *videogames*, banyak permainan dengan berbagai jenis dan kategori yang berbeda dan memiliki keunikan masing – masing. Tidak hanya jenis permainan, media atau *platform yang digunakan* untuk memainkan *game* tersebut juga beragam, yang awal mulanya kita bermain *videogames* melalui komputer kita, sekarang kita juga dapat memainkannya melalui konsol seperti *Nintendo Switch*, *PlayStation* dan juga Xbox.



Gambar 1.1. 5 Console Platform

Pada saat ini, *videogames* tidak hanya semata untuk hiburan lagi, tetapi bisa juga digunakan sebagai ajang kompetitif dimana pemain atau sebuah tim bertarung untuk memperolah sebuah hadiah yaitu uang, Beberapa kategori seperti *FPS* seperti *CS:GO* dan *Valorant*, *MOBA* seperti *DotA*, *LoL* dan *Mobile Legends*,

dan jenis yang diminati saat ini adalah *Battle Royale* seperti *PUBG*, *Fortnite* dan *Apex Legends*, sebuah jenis permainan yang dimana mengharuskan sebuah tim untuk bertahan hingga akhir dan menjadi pemenang apabila tersisa hanya satu tim saja.

Dengan beragamnya jenis atau kategori *videogames*, pemain tentu saja dapat memilih jenis *games* yang mereka ingin mainkan, dalam minat memainkan sebuah *games*, pemain biasanya pada awal mencoba terlebih dahulu untuk mengetahui apakah isi permainan tersebut cocok dengan si pemain atau tidak, dikarenakan ada banyak hal yang dapat mempengaruhi seseorang untuk memainkan *games* tersebut atau tidak, seperti dari cara komunikasi yang terdapat dalam permainan tersebut, hubungan antar pemain dan juga kondisi psikis pemain, dikarenakan dalam beberapa kasus ketika pemain merasa emosi, marah dan tidak senang, memungkinkan pemain itu melakukan tindakan destruktif seperti melempar *mouse*, mematahkan *keyboard* dan juga meninju layar *monitor*-nya.

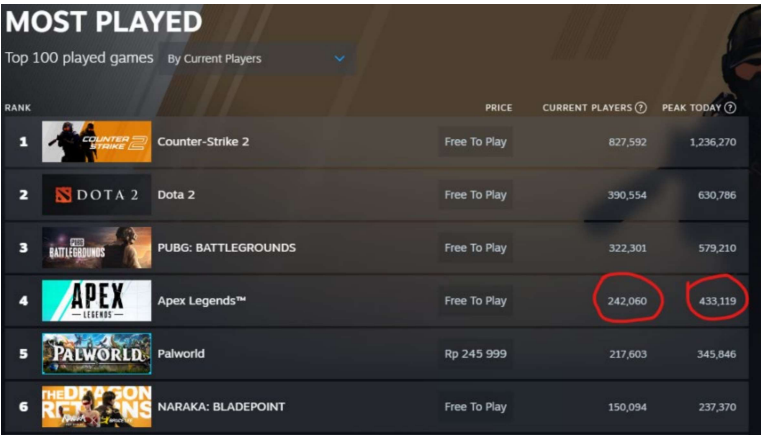


Gambar 1.1. 6 Merusak Laptop

Penulis sekaligus pemain *Apex Legends* yang masih konstan bermain selama lima tahun belakang sejak hari kedua peluncurannya, merasa tertarik untuk meneliti pemain lain yang juga masih aktif memainkan *games* tersebut dikarenakan meski sudah berjalan selama lima tahun dan memperoleh begitu

banyak perubahan tiap musimnya, para pemainnya tetap setia untuk memainkannya. Tentu saja ini mengundang pertanyaan antara bagaimana komunikasi yang dilakukan oleh para pemain *Apex Legends* ketika sedang bermain bersama dan pada saat tidak bermain atau berada diluar ranah bermain *games*.

Salah satu komunitas terkenal dikalangan pemain adalah Apex Legends Indonesia yang dimana komunitas tersebut adalah tempat dimana para pemain dari pangkat rendah hingga tinggi melakukan aktivitasnya, seperti mencari tim, mencari informasi turnamen, bertanya hal yang berkaitan atau masalah yang dihadapi dan juga mamerken gaya bermainnya (*playstyle*). Dimana pada saat ini terdapat sekitar 433 ribu pemain dan 46 ribu diantaranya adalah pemain yang berlokasi di Indonesia.



RANK	PRICE	CURRENT PLAYERS	PEAK TODAY
1	Free To Play	827,592	1,236,270
2	Free To Play	390,554	630,786
3	Free To Play	322,301	579,210
4	Free To Play	242,060	433,119
5	Rp 245 999	217,603	345,846
6	Free To Play	150,094	237,370

Gambar 1.1. 7 Total Live Count Pemain Apex Legends



Gambar 1.1. 8 Jumlah Pemain Indonesia

Melihat komunitas ini berjalan dengan begitu baik, memiliki jumlah anggota yang begitu besar dan berkembang setiap saatnya, setiap pemain tentu saja memiliki pola atau bentuk komunikasinya masing – masing. Ini menjadi salah satu hal yang menarik perhatian penulis dimana tentu saja komunikasi antarpersonal yang dilakukan setiap pemain dalam komunitas tersebut berbeda – beda dan beragam. Tidak hanya pada saat bermain saja, bentuk komunikasi yang dilakukan diluar permainan juga tentu saja berbeda.

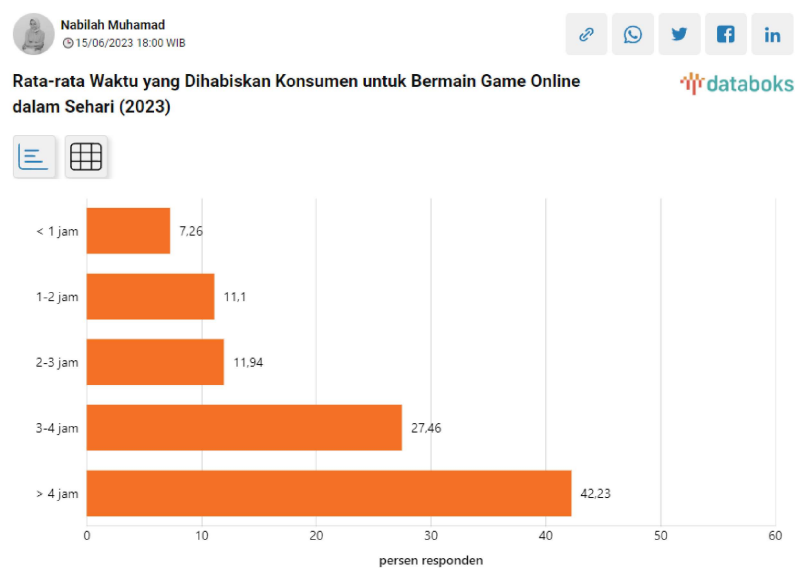
Perubahan juga bisa terjadi pada saat sebuah individu memiliki persepsi atau interpretasi pada sebuah pesan yang diterima dan tentu saja persepsi dan pemahaman arti pesan tersebut dapat berbeda – beda dikarenakan setiap individu memiliki makna pesan yang berbeda. Kenapa hal tersebut bisa terjadi ? karena persepsi adalah proses di mana seseorang memilih, mengorganisasi, dan memahami dunia sekitarnya berdasarkan kebutuhan, nilai, dan budaya mereka sehingga hal ini menjadi salah satu faktor dalam perubahan sikap dan perilaku seseorang (Prof. Dr. Alo Liliweri, M.S, 2010).

Hal ini juga terjadi pada salah satu komunitas *games online* yaitu komunitas Apex Legends Indonesia, dimana dalam komunitas tersebut, tentu saja terdapat anggota yang beragam, seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, ada pemain yang berusaha semaksimal mungkin demi mencapai sesuatu dan ada juga pemain yang hanya bermain untuk mengisi waktu luang.



Gambar 1.1. 9 Pemain Apex Legends Asal Batam

Seseorang bisa saja menghabiskan hampir sebagian waktunya hanya untuk bermain *games online* apabila sudah kecanduan terhadap hal tersebut. Orang yang mengalami kecanduan akan hal tersebut akan merasa tidak tenang apabila memiliki waktu kosong namun mereka tidak melakukan kebiasaannya. Seperti yang bisa dilihat dari jumlah presentase yang diambil oleh Databoks pada tahun 2023 lalu, hampir 43% responden memiliki kecanduan bermain *games* dalam kurun waktu lebih dari 4 jam dalam perhari (Pratama et al., 2020).



Gambar 1.1. 10 Presentase Kecanduan Games Online Oleh Databoks

Lima hal yang dipengaruhi dari kecanduan game online yaitu kesehatan, akademik, sosial, keuangan, dan psikologis. Sejauh mana seseorang bermain game online hingga dapat berpengaruh negatif dapat ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game tersebut hingga dapat menjadi kecanduan. Game online memberikan pengaruh besar pada penggunanya serta cenderung mengalami kecanduan terhadap permainan yang disukainya, dengan durasi bermain lebih dari empat hingga lima jam setiap hari, meskipun tidak bermain game tetapi tetap memprioritaskan game tersebut di atas aktivitas lainnya (Novrialdy, 2019).

Namun ada kalanya ketika seseorang tidak mencapai apa yang ia inginkan, maka ia akan berusaha semaksimal mungkin supaya hal tersebut bisa tercapai, hal ini dikarenakan adanya dukungan dan motivasi dari komunitasnya yang membuat dia tetap semangat untuk berusaha mencapai targetnya. Ada juga pemain yang tidak merasakan sesuatu ketika gagal, namun yang ia rasakan adalah rasa ingin terus melakukannya dikarenakan ia berpendapat bahwa hanya dengan bermain games-lah ia dapat mengekspresikan dirinya. Meski begitu games online kerap kali menjadi sebuah pemicu kecanduan bermain seseorang, yang dimana hanya digunakan sebagai media hiburan, ada yang menggunakannya untuk melewati hari – harinya tanpa melakukan kegiatan lainnya.

Perubahan sikap, perilaku dan bahkan cara berkomunikasi seseorang atau individu tentu saja bisa berubah setiap saat dikarenakan kita sebagai makhluk sosial pastinya selalu melakukan interaksi kepada individu lain secara terus menerus. Tidak hanya lewat interaksi, sebuah perubahan juga bisa terjadi

berdasarkan pengalaman yang dialami dari individu tersebut, bisa pengalaman yang menyenangkan atau pengalaman pahit yang mungkin susah untuk dilupakan sehingga hal tersebut dapat memicu perubahan pada diri seseorang.

Dalam menghadapi suatu kondisi, tentu saja kita akan menyikapi hal tersebut dengan apa yang pernah kita alami, dalam suatu kondisi apabila diberi sebuah individu dihadapkan sebuah pertanyaan, jawaban setiap orang tentu saja bisa berbeda, seperti contoh “Apakah anda menyukai permainan sepak bola ?” individu A bisa saja menjawab “iya” karena ia menyukainya, sedangkan individu B bisa saja menjawab tidak dikarenakan dia lebih suka melakukan aktivitas lain dibanding bermain sepak bola (Prof. Dr. Alo Liliweri, M.S, 2010).



Gambar 1.1. 11 Orang Sedang Berinteraksi

Perubahan sikap dan perilaku juga dipengaruhi oleh budaya dan lingkungan sekitar, dimana setiap individu memiliki caranya masing – masing dalam menjalin hubungan sosial, seperti yang biasa kita lihat bahwa suku Batak memiliki nada bicara yang keras dan tinggi, tetapi bukan berarti mereka adalah orang yang kasar dalam berinteraksi, sedangkan orang yang ber-suku Jawa memiliki intonasi berbicara yang lembut.

Tidak hanya budaya dan lingkungan sekitar, apabila seorang individu terlibat dalam sebuah kelompok atau komunitas, maka itu juga dapat merubah sebuah kebiasaan perilaku dari individu tersebut. Seperti contoh yaitu kelompok belajar, kelompok ini biasanya bekerja sama dalam berbagai tugas, seperti mengerjakan tugas guru, melakukan penelitian sederhana, dan sebagainya. Siswa lain kemudian merokok karena kebiasaan merokok beberapa siswa, mereka bahkan lupa tentang misi awal kelompok mereka dan mulai malas ke sekolah. Selain itu, mereka biasanya terlibat dalam tawuran dengan siswa dari sekolah lain (Kadarisman, 2022).



Gambar 1.1. 12 Belajar Kelompok

Seperti yang disebutkan sebelumnya, bahwan perubahan sikap bisa dipengaruhi oleh apa yang dialami individu itu sendiri, salah satunya adalah ketika gagal mencapai sebuah tujuan ataupun target, seperti bermain *games*. Dalam bermain sebuah permainan atau *games*, tentu saja target atau hal yang ingin dicapai oleh setiap orang adalah kemenangan, hadiah dan juga penghargaan.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini berfokus pada bentuk dan pola komunikasi antarpersonal yang dilakukan oleh pemain Apex Legends pada saat sedang bermain dan pada saat tidak bermain (diluar permainan), batasan masalah pada penelitian ini adalah tentang bentuk dan pola komunikasi antarpersonal itu sendiri.

1.3 Rumusan Masalah

Pada penelitian ini, rumusan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana bentuk komunikasi antarpersonal pemain Apex Legends pada komunitas Discord Apex Legends Indonesia pada saat bermain *game online* ?
2. Bagaimana aktivitas komunikasi antarpersonal yang terjadi antar pemain Apex Legends diluar permainan ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis bentuk komunikasi antarpersonal pemain Apex Legends pada komunitas Discord Apex Legends Indonesia.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis aktivitas komunikasi antarpersonal yang terjadi antar pemain Apex Legends diluar permainan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat dalam memberikan referensi kajian atau penelitian yang akan datang terkait

aktivitas komunikasi antarpersonal yang terjadi pada *Games Online* salah satunya *Apex Legends* itu sendiri.

Adapun manfaat lainnya adalah sebagai berikut :

1. Sebagai referensi akademis bagi kelompok atau mahasiswa yang akan melakukan penelitian dalam program pengembangan studi Ilmu Komunikasi pada masa yang akan datang terkait bentuk komunikasi antarpersonal pada sebuah komunitas atau kelompok.
2. Studi ini diharapkan dapat menambahkan informasi tentang apa yang mendorong pemain *Apex Legends* untuk bermain *game online*, serta bagaimana pemain berinteraksi satu sama lain dalam dunia virtual (*online*) dan diluar dunia virtual (*offline*).