

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

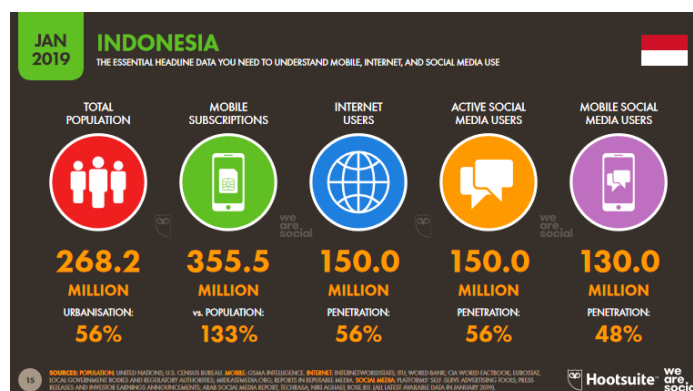
Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut (Kustiawan & Utomo, 2019). Namun pada perkembangan zaman dan berkembangnya teknologi saat ini, permainan yang menyenangkan tersebut tidak hanya bisa dilakukan dalam luar jaringan, melainkan bisa dengan menggunakan dalam jaringan atau menggunakan internet. Dengan adanya internet saat ini, banyak hal yang bisa dilakukan dengan mudah termasuk bermain atau biasa disebut *game online*. Dalam kamus bahasa Inggris *game online* sendiri terbentuk dari dua kata, yaitu *game* yang berarti permainan dan *online* yang berarti dalam jaringan (daring). Dari kata tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet. Dengan jaringan internet ini pula *game online* saat ini bisa dilakukan dengan cara *Multiplayer* atau lebih dari satu pemain dengan waktu yang sama di tempat yang berbeda hanya dengan memanfaatkan komputer, konsol, *handheld*, dan bahkan *smartphone*.

Game online pertama kali muncul pada tahun 1960, namun penggunaan *game online* hanya bisa digunakan oleh 2 orang dalam satu komputer saja. Lalu berkembanglah komputer dengan kemampuan *time-sharing* yang memungkinkan penggunaannya untuk tidak berada di satu tempat namun bisa memainkan game yang sama secara bersamaan. Kemudian pada tahun 2001 adalah puncak dari dotcom, dan penyebaran informasi tentang *game online* semakin cepat. Di Indonesia sendiri *game online* pertama kali muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Dalam catatan terdapat lebih dari 30 judul *game online* yang ada di Indonesia. Ini menandakan banyaknya antusiasme masyarakat terutama para *gamers* di Indonesia (Kompasiana.com, 2019).

Banyak ragam dari *game online* yang ada saat ini. hal ini dikarenakan minat masyarakat yang mempunyai selera *game online* yang berbeda. Ada

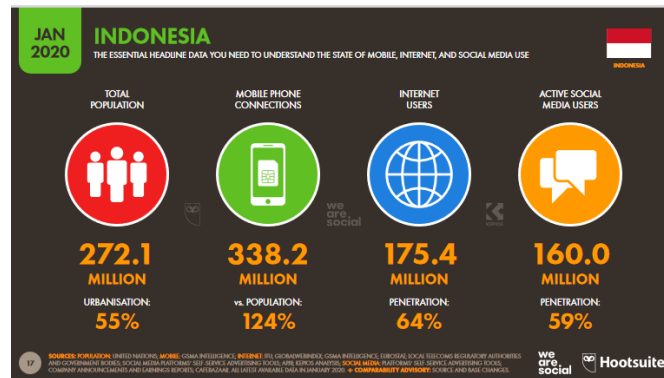
beberapa tipe *game online* yang bisa dimainkan oleh para pemain *game online*. Menurut Pelayanan Publik Id, macam *game online* dibagi menjadi tujuh kategori yaitu (a) *Massively Multiplayer Online First-person Shooter games* (MMOFPS), yaitu permainan yang mengambil pandangan orang pertama seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan. (b) *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games* (MMORTS), permainan jenis ini menekankan pada bagaimana kehebatan strategi seorang pemain. (c) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), merupakan jenis permainan dimana pemainnya seolah memerankan seorang tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk membuat sebuah cerita bersama. (d) *Cross-Platform Online Play*, merupakan jenis permainan secara online dengan perangkat yang berbeda. (e) *Massively Multiplayer Online Browser Game*, permainan online jenis ini merupakan sebuah game online yang biasa dimainkan pada peramban seperti Opera, Mozilla Firefox, Google Chrome, atau Internet Explorer. (f) *Simulation Games*, pada permainan online jenis ini pemain bertanggung jawab atas seorang tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh seperti kehidupan nyata, namun dalam dunia virtual. (g) *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG), dalam game jenis ini pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (lebih dari 100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti di dunia nyata (Pelayanan Publik Id, 2020).

Peningkatan pengguna internet juga dialami di Indonesia :



Gambar 1.1 Pengguna Internet di Indonesia 2019

(Sumber : We Are Social, 2019)



Gambar 1.2 : Pengguna Internet di Indonesia 2020
 (Sumber : We Are Social, 2020)

Dari Gambar 1.1 dan Gambar 1.2 dapat menjelaskan bahwa pengguna internet di Indonesia semakin berkembang tiap tahunnya. Jika dilihat dari Gambar 1.1, jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019 sebanyak 150 juta jiwa atau sekitar 56% populasi di Indonesia (We Are Social, 2019). Dan pada Gambar 1.2 menjelaskan bahwa jumlah pengguna internet di tahun 2020 meningkat menjadi 175,4 juta jiwa atau naik menjadi 64% dari populasi di Indonesia (We Are Social, 2020). Hal itu mengindikasikan bahwa dari Januari 2019 hingga Januari 2020 terjadi peningkatan sebanyak 17% dari segi pengguna internet di Indonesia .

Meningkatnya populasi pengguna internet di Indonesia juga dikemukakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (dalam Pratomo, 2019) jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019 sebanyak 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8 persen dari seluruh masyarakat di Indonesia. Hal ini meningkat sebanyak 10,12 persen dari tahun 2017 yang menginjak angka 54,86 persen. Dan pada tahun tersebut jumlah *gamers* di Indonesia mencapai 60 juta jiwa atau sekitar 35% dari total pengguna internet di Indonesia dan bahkan meningkat hingga 100 juta jiwa pada awal 2020. Hal itu juga membuat Indonesia menduduki peringkat pertama di Asia Tenggara dan peringkat 6 di Asia sebagai pengguna *game* dan pengguna tersebut berkembang disetiap tahunnya (Pratomo, 2019).

Game Online saat ini semakin menunjukkan popularitasnya karena perkembangan teknologi dan juga internet. Jadi tidak heran jika *game online* sudah menjadi candu bagi sebagian orang termasuk di Indonesia sendiri baik bagi kalangan anak-anak, remaja dan bahkan dewasa. Salah satu *game online* yang banyak diminati oleh masyarakat adalah *Call of Duty Mobile (CODM)*. CODM merupakan *game online* yang termasuk dalam *First Person Shooter* dengan mode battle royale yang dikembangkan oleh Tencent Games dan diaktifkan oleh Activision untuk Android dan juga iOS. CODM dirilis secara resmi pada 1 Oktober 2019. Untuk negara di bagian Eropa dan Amerika, permainan ini diluncurkan oleh Activision, untuk negara Tiongkok diluncurkan oleh Tencent Games, dan untuk di wilayah Asia didukung oleh Garena. *Game online* ini menyuguhkan dua mode yaitu *Multiplayer* dan *Battle Royale*. Dimana *Multiplayer* terdiri dari 5 pemain dan mempertarungkan 2 Tim untuk mencari *point* terbanyak, dalam mode *Multiplayer* ini terdapat beberapa mode permainan seperti *Harpoint*, *frontline*, *Search and Destroy*, dan sebagainya serta beberapa map kecil. Sedangkan *battle royale* terdiri dari 4 pemain dalam satu tim dan mempertarungkan beberapa tim untuk mencari siapa yang bisa bertahan hingga akhir dan menjadi juaranya. Dalam setiap season di CODM, Garena menyajikan beberapa misi yang harus diselesaikan dengan cara bermain di mode *Multiplayer* maupun *Battle royale*.

Dilansir (Suara.com, 2019) Call of Duty Mobile menjadi aplikasi terlaris di 100 negara hanya dalam 3 hari peluncurannya dengan total lebih dari 35 juta kali unduhan. Dan telah lebih dari 500.000 kali diunduh di Indonesia. Bahkan dalam satu minggu peluncurannya, jumlah unduhan CODM melampaui unduhan PUBG dan juga Fortnite. Menurut (Hybrid.co.id, 2019) yaitu sebuah situs review *game* ataupun *gadget*, Call of Duty Mobile ini bisa dikatakan sebagai *game FPS* terbaik di mobile dilihat dari beberapa fitur yang terdapat pada *game* CODM sendiri seperti adanya beberapa mode yaitu *Multiplayer* dan juga *Battle Royale*, adanya kontrol 1-tap ADS, grafik dengan animasi yang luar biasa, dan juga adanya fitur kelas pada mode Battle Royale yang berbeda dari *game* yang lain. Bahkan pada Desember 2019 lalu, ivpl.co.id menyebutkan bahwa Call of Duty Mobile meraih 3 penghargaan dari Google Play yaitu

Google Play User's Choice Game of 2019, Best Game of 2019, dan salah satu Best Competitives Games of 2019 (Ivpl.co.id, 2019).

Peminat dari CODM ini tidak terbatas oleh usia, mulai dari remaja hingga dewasa. Bahkan permainan ini sudah menjadi candu bagi para pemainnya walaupun rentan waktu untuk menyelesaikan sekali *match* dalam permainan CODM bisa dibilang cukup lama. Untuk bermain *Multiplayer*, pemain bisa menghabiskan waktu 5 hingga 10 menit di setiap *matchnya*. Dan untuk *Battle Royale*, pemain bisa menghabiskan waktu hingga 30 menit di setiap *matchnya*. Sedangkan dalam sekali bermain *game*, pemain pasti bermain hingga beberapa *match*. Rata-rata waktu yang dihabiskan oleh pemain *Call of Duty Mobile* dalam sekali *online* bisa mencapai 2 – 4 jam. Bahkan beberapa pemain bisa meluangkan hingga lebih dari 15 jam perhari.

Dalam bermain CODM, para pemain bisa berinteraksi dengan pemain yang lain saat berada di dalam *game*, oleh sebab itu dari percakapan awal tersebut terbentuklah percakapan lanjutan. *Game online* sudah menjadi tempat untuk berinteraksi tanpa mengenal batasan usia, wilayah dan bahkan status sosial. Jika dahulu *game online* hanya bisa dimainkan seorang diri, kini *game online* menjadi sebuah media yang bisa digunakan oleh para pemain tidak hanya untuk mendapatkan sebuah kesenangan dalam bermain *game*, melainkan ada hal lain yaitu adanya komunikasi yang interaktif antar pemain *game*.

Dunia *game* berkembang menjadi seperti dunia nyata bagi para pemainnya. Dalam *game online* para pemain bisa memilih peran sosialnya sendiri untuk berkomunikasi dengan para *gamers* yang lain di dunia maya. Tentunya dalam dunia *game* juga mempunyai aturan-aturannya sendiri dalam berinteraksi dengan tujuan kesenangan bersama. Untuk itu sangat tidak heran jika dunia *Game Online* lebih menarik bagi para *gamers* karena didasari dengan kesenangan yang sama. Dari sebuah aktivitas berkumpul yang didasari dengan kesenangan serta minat yang sama akhirnya membuat terciptanya interaksi walaupun dengan menciptakan sebuah dunia sosial yang baru. Dari dunia sosial yang baru inilah terbentuk sebuah komunitas *game online* atau biasa disebut *Clan*. Salah satu contoh komunitas *game online* yang ada di *Call of Duty Mobile* ialah *ZombieSKY E'Sport*.

Komunitas *ZombieSKY E'Sport* didirikan pada tanggal 29 September 2020. Komunitas ini berisi orang-orang dari beberapa kota di Indonesia dan berbagai kalangan baik dari pekerja hingga pelajar. Komunitas ini terbentuk karena sering melakukan main bareng dalam *game* atau biasa disebut mabar. Hingga saat ini komunitas *ZombieSKY E'Sport* beranggotakan 28 orang. Sejak awal terbentuknya komunitas ini, anggota yang berada di jabodetabek dan sekitarnya sudah beberapa kali melakukan pertemuan (*meet up*).

Berdasarkan observasi dengan melakukan pengamatan kepada informan yaitu salah satu anggota dari komunitas *ZombieSKY E'Sport*. Interaksi yang dilakukan oleh pemain CODM dalam sebuah *clan* dilakukan tidak hanya saat bermain *game*. Interaksi tersebut berlangsung dari sebelum mereka bermain hingga selesai bermain atau bahkan disaat waktu luang. Interaksi tersebut dilakukan melalui berbagai media, seperti interaksi dalam *game* dan *whatsapp*. Interaksi yang dilakukan biasanya berupa ajakan untuk bermain bersama atau dalam dunia *game* sering disebut mabar (main bareng), komunikasi saat permainan berlangsung, evaluasi hasil permainan dan percakapan ringan untuk menambah keakraban.

Dari percakapan *online* tersebut, akhirnya terjadilah pertemuan secara langsung oleh para anggota komunitas (*Clan*). Namun tidak hanya bertemu, anggota komunitas pun mau saling membantu seperti menjemput, saling cerita hal pribadi dan bahkan memberikan tumpangan bagi anggota komunitas yang berasal dari luar kota. Mereka tidak ragu untuk bertemu di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa sudah terbentuk *trust* antar anggota komunitas. Interaksi yang sebelumnya hanya dilakukan secara *online* membentuk sebuah kepercayaan yang bahkan terkadang tidak dapat terbentuk dari orang-orang yang bertemu dan saling mengenal langsung di dunia nyata.

Penelitian ini terfokus pada interaksi antar anggota komunitas di komunitas *Game Online ZombieSKY E'Sport*. R. Wayne Pace (dalam Cangara, 2008) mengemukakan bahwa Komunikasi Antarpribadi atau Komunikasi Interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Kemudian Menurut LaRossa dan Reitzes (dalam West & Turner, 2017) Teori Interaksi Simbolik mencerminkan tiga tema utama,

yaitu pentingnya makna bagi perilaku manusia, pentingnya konsep diri, dan hubungan antara individu dengan masyarakat.

Berdasarkan teori tersebut, komunitas ini menjadi bagian dari penelitian karena terdapat beberapa aspek yakni latar belakang anggota yang berbeda-beda, interaksi yang berawal dari dunia maya hingga bertemu di dunia nyata kemudian terbentuk suatu kepercayaan dari masing-masing anggota. Peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih dalam tentang interaksi antar *gamers* dalam sebuah komunitas *game online* dengan judul penelitian : **Interaksi Simbolik Antar Gamers Pada Komunitas Game Online Call of Duty Mobile ZombieSKY E'Sport**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang penulis paparkan di atas, dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana simbol yang digunakan dalam menegosiasikan makna antar anggota komunitas *game online Call of Duty Mobile ZombieSKY E'Sport* ?
2. Bagaimana konsep diri anggota komunitas *game online Call of Duty Mobile ZombieSKY E'Sport* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui simbol yang digunakan dalam menegosiasikan makna antar anggota komunitas *game online Call of Duty Mobile ZombieSKY E'Sport*
2. Untuk mengetahui konsep diri anggota komunitas *game online Call of Duty Mobile ZombieSKY E'Sport*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Manfaat Akademis dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dibidang Ilmu Komunikasi, terutama dalam bidang kajian interaksi simbolik antar *gamers* pada komunitas *Game Online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat Praktis dari penelitian ini adalah sebagai penambah informasi bagaimana interaksi simbolik para gamers pada komunitas *game online Call of Duty Mobile* serta bagaimana konsep diri anggota komunitas *game online*.

1.5 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini terhitung 6 bulan dari awal pengumpulan data.

No.	Tahapan	2020 – 2021																							
		OKT				NOV				DES				JAN				FEB				MAR			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Menemukan Fenomena yang akan diteliti dan observasi																								
2.	Pengerjaan BAB I, BAB II, BAB III.																								
3.	<i>Desk Evaluation</i> (DE)																								
4.	Pengumpulan data melalui wawancara kepada Informan																								
5.	Analisis data berdasarkan hasil wawancara kepada informan																								

6.	Pengajuan Sidang																							
----	---------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--