

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komunikasi kelompok merupakan salah satu komunikasi yang terjadi dengan beberapa orang baik itu dalam kelompok kecil, sedang dan besar yang dimana saling berkomunikasi atau terjadinya suatu proses komunikasi untuk mencapai tujuan bersama (Nurdin, 2014). Aplikasi Discord merupakan salah satu media yang di mana digunakan untuk melakukan interaksi untuk mencapai tujuan bersama yang dilakukan untuk komunikasi kelompok Kusumaningrum & Fadhilah dalam (Eka et al., 2021). Dengan adanya aplikasi Discord pengguna dapat bergabung melalui *server* maupun komunitas yang ingin dicari, dengan bergabungnya pengguna dalam komunitas maupun kelompok tersebut dapat bergabung dalam percakapan grup, berbagi konten, maupun berinteraksi untuk mendapatkan atau mencari informasi dengan anggota kelompok yang lainnya. Pada aplikasi maupun *platform* Discord menjadi hal yang penting dalam komunikasi kelompok agar proses komunikasi, kerja sama, serta membangun relasi tersebut dalam mencapai tujuan bersama.

Terdapat berbagai macam bentuk komunikasi salah satunya komunikasi kelompok. Komunikasi kelompok merupakan sekumpulan orang yang memiliki tujuan bersama yang berinteraksi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuannya, mengenal satu dengan yang lainnya, dan menganggap satu sama lain sebagai beberapa bagian dari kelompok itu tersendiri (Mulyana, 2005).

Kelompok tersebut bisa dalam hal keluarga maupun komunitas *game online* atau sebuah *team* dari *game online*. Sedangkan dalam (Hariadi, 2011) komunikasi kelompok dapat dipandang dari segi persepsi, motivasi, dan tujuan, interdependensi, dan juga dari segi interaksi. Komunitas merupakan suatu kelompok yang saling berinteraksi dalam hal-hal tertentu. (Ismail, 2014) menyatakan bahwa

komunitas memiliki beberapa tujuan yaitu menetapkan tujuan yang mana dalam suatu komunitas biasanya dibutuhkan akan kesadaran untuk apa komunitas itu didirikan dan untuk siapa komunitas itu didirikan. Salah satu komunitas yang ada di Indonesia adalah komunitas para *gamers* yang dimana orang-orang yang ada dalam komunitas tersebut adalah penikmat *game online*. Tujuan mereka dalam mendirikan sebuah komunitas *game online* adalah karena para penikmat atau pengguna *game online* tersebut memiliki ideologi atau pemikiran yang sama yaitu dalam kecintaannya terhadap sebuah *game* Ichsan dalam (Lukito et al., 2022).

*Game online* adalah salah satu jenis permainan untuk menghibur seseorang dalam penatnya kehidupan. Pada zaman sekarang pengguna atau penikmat *game online* sudah meluas di kalangan usia mau itu laki-laki dan perempuan. Menurut (Azis, 2011) yang dikutip oleh (Kustiawan & Utomo, 2019) *game online* adalah suatu jenis permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai negara di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. Hal ini dapat dilihat dengan cara menonton para *streamer* yang ada padamedia sosial kita seperti Facebook *gaming*, Youtube, Twitch dll.

Seiring dengan perkembangan zaman, media sosial semakin banyak digunakan bahkan penggunaan media sosial tersebut dapat berdampak buruk seperti kecanduan. Dilansir dari (cnnindonesia.com, 2021) survey dilakukan kepada anak-anak dari 34 Provinsi di Indonesia, ahli adiksi perilaku dr. Kristiana Siste mengungkapkan bahwa survey tersebut menunjukkan lebih dari 19% remaja di Indonesia kecanduan internet. Sejumlah 2.933 remaja mengalami peningkatan durasi *online* dari 7,27jam menjadi 11,6 jam perhari hal tersebut mengalami kenaikan sebanyak 59,7%.

Peneliti juga menemukan data dari portal berita (cnnindonesia.com, 2020) yang di unggah pada tanggal 1 April 2020, bahwa pengguna *game online* meningkat 75%, selain itu hal ini juga didukung dengan lalu lintas di daring yang dikatakan tetap stagnan tetapi untuk sektor

siaran langsung dengan kategori gim, meningkat 12%. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan meningkatnya pengguna permainan daring maka akan bermunculan juga komunitas-komunitas *game online*.

Di Indonesia, *game online* pertama kali muncul dan berkembang pada pertengahan tahun 90-an, yaitu ketika *game Nexian* muncul (Soebastian, 2010). Dengan berkembangnya teknologi saat ini *game online* pun semakin banyak untuk dimainkan dengan berbagai golongan *game online* seperti *battle royale*, FPS, MMORPG, dll. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Trismarindra dalam (Soebastian, 2010) bahwa perkembangan *game online* yang cukup pesat disebabkan oleh bertambahnya jumlah pemain dalam satu *game* dan variasi permainan yang muncul. Salah satu golongan *game online* yang sampai saat ini masih banyak dimainkan adalah *game online* berjenis MMORPG.

Menurut (Kusumadewi, 2009) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) merupakan salah satu jenis *game online* yang dimana pemain lebih banyak bermain secara berkelompok dibandingkan individu. RPG sendiri adalah *game* dimana pemain mengontrol suatu karakter yang direpresentasikan dengan avatar. Karakter tersebut dapat berkembang seiring waktu, dapat berinteraksi dengan karakter lainnya dll. jadi MMORPG adalah *game* RPG yang dimainkan secara *online*. MMORPG memiliki banyak komunikasi atau interaksi yang dilakukan oleh para pemainnya. Orang yang bermain *game* berjenis MMORPG biasanya akan bermain secara kelompok dibandingkan bermain sendiri seperti mereka masuk ke dalam sebuah klan maupun *party* untuk menyelesaikan apa yang dibutuhkan mereka seperti melakukan misi lapangan bersama maupun yang lainnya.

Oleh karena itu penting diketahui bahwa dunia *game online* terus berkembang dengan cepat dan perpaduan antara teknologi *blockchain* dan NFT dengan genre MMORPG seperti *game Mir4* memberikan contoh menarik tentang bagaimana teknologi dapat mengubah cara kita berinteraksi dengan permainan.

Mir4 merupakan salah satu *game* jenis MMORPG, *game* tersebut berasal dari *developer* Wemade yang berasal dari Korea Selatan. *Game* tersebut biasanya dimainkan dengan cara berkelompok untuk mencapai tujuan bersama, biasanya parapemain Mir4 bergabung kepada klan dibandingkan mereka bermain sendiri karena dengan bergabung dengan klan para pemain akan mendapatkan informasi maupun komunikasi untuk mendapatkan sumber daya. Dengan bergabung ke dalam klan, para pemain dapat berkomunikasi secara virtual dengan banyak pemain lainnya dari latar belakang yang berbeda seperti usia, asal daerah, pekerjaan, negara dan lainnya. Berdasarkan *website developer game* Mir4 yaitu ([wemadenext.com](http://wemadenext.com), 2021) *game* Mir4 telah mendapatkan berbagai penghargaan yaitu *game* terbaik MMORPG yang diadakan oleh Galaxy Store Awards dan *game* MMORPG nomor 1 pengguna Steam paling banyak pada tahun 2021.

Pada *game* Mir4 banyak sekali konten maupun aktivitas yang dilakukan oleh para pengguna untuk mendapatkan sumber daya yang nantinya dapat memperkuat karakter dari pemain tersebut, sumber daya yang dimaksud disini adalah hadiah yang dapat diperoleh pemain dalam memainkan *game* tersebut bisa berupa benda untuk memperkuat karakter dalam *game* dan proses untuk mendapatkan sebuah sumber daya para pengguna *game* Mir4 tidak bisa bermain sendiri karena terdapat persaingan dengan lawan atau musuh sehingga diperlukan kerjasama serta komunikasi yang kuat dan terarah untuk mencapai tujuan bersama atau untuk keberhasilan dalam memperoleh sumber daya tersebut yang tidak terjadi pada *game* yang lainnya.

Hubungan dengan komunikasi adalah di *game* ini memiliki fenomena para pengguna *game* Mir4 khususnya pada klan Survivor memiliki latar belakang yang berbeda seperti budaya dan daerah, yang dimana antara satu dengan yang lainnya tidak saling kenal. Maka anggota klan Survivor cenderung memiliki hambatan komunikasi dikarenakan perbedaan budaya tersebut.

Hal tersebut didukung oleh pernyataan dari salah satu anggota

klan Survivor seperti berikut.

*“Kalo hambatan komunikasi sih pasti ada. Terutama dalam lokal, kan yang kita tau game mir4 itu internasional banyak dari negara-negara, berhubung di discord survivor itu rata-rata Indo semua paling terlambat karena faktor bahasa-bahasa suku yang terkadang mereka bicara sesama mereka itu kadang yang bikin kita ga paham, ga ngerti. Contohnya mereka ada ngomong pake bahasa jawa, bahasa batak, bahasa sunda, kadang itu yang bingung. Pasti pernah juga ngerasa tersinggung sama orang yang intonasinya suaranya tinggi, dikarenakan kita ga tau maksud dan tujuannya apa, karebiasanya kan masing-masing daerah ini beda-beda kan budaya dalam kesehariannya, jadi kita ga tau dia ini bercanda atau ngga.”* (Sembiring, Anggota Klan Survivor).

Begitupun dengan yang dikatakan oleh Muhammad Aziz yang juga merupakan anggota klan Survivor.

*“Hambatan sih pasti ada ya pertama kan kita ga kenal, ya harus so asik aja pertama-pertama buat kenalan. Paling hambatan yang ngerasa paling susah itu perbedaan bahasa ya terutama Bahasa Sunda, kalo Bahasa Jawa masih bisa dikit-dikit kalo Bahasa Sunda tuh susah ga ngerti. Tapi yakalo pas aku ga ngerti ya tanya aja maksudnya apa gitu. Jadi bahasa ya mempengaruhi komunikasi sih karena kan beda-beda budaya beda suku juga jadi lumayan berpengaruh”.* (Muhammad Aziz).

Namun meskipun memiliki hambatan anggota klan tersebut menyatu pada satu media agar bisa bersaing dengan kelompok musuh, oleh karena itu para pemain memiliki peran dan tugasnya masing-masing sehingga diharuskan untuk bekerja sama serta berkomunikasi dengan satu sama lain untuk mendapatkan sumber daya tersebut dan terhindar dari kelompok musuh, karena pada *game* ini keberhasilan sebuah kelompok ditentukan dari kelompok mana yang mendapatkan sumber daya tersebut. Dalam memperebutkan sumber daya ini sebuah kelompok harus memiliki *power score* yang kuat untuk bisa bertahan dan memenangkan persaingan tersebut. *Power score* bisa diperoleh dari meningkatkan *equipment* atau senjata yang dimiliki oleh para pemain.

Hal tersebut berbeda dengan jenis *game* yang lainnya seperti Mobile Legends, PUBG, Genshin Impact, dan lainnya karena beberapa *game* tersebut tidak memiliki aktivitas yang sama seperti *game* Mir4 yang menyebabkan kurangnya proses komunikasi yang terjadi dalam *game* tersebut. Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk

melakukan penelitian mengenai Pengelolaan Kecemasan Dan Ketidakpastian Komunikasi Virtual: Studi Kasus Pemain *Game* Mir4 Discord Survivor untuk melihat bagaimana para *gamers* yang berasal dari berbagai daerah dan juga berbagai budaya ini dapat mengelola hambatan komunikasi yang disebabkan oleh perbedaan latar belakang budaya tersebut.

Metode studi kasus merupakan suatu rangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara menyeluruh dan mendalam tentang suatu program, peristiwa maupun aktivitas baik pada individu, kelompok, lembaga atau organisasi yang mempunyai tujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang peristiwa tersebut (Rahardjo, 2017). Dengan menggunakan metode studi kasus peneliti ingin melihat interaksi antar pemain pada saat bersaing, startegi pada saat bersaing, peran dan fungsi serta dinamika kelompok yang terjadi pada pemain *game* Mir4 klan Survivor pada media discord serta bagaimana interaksi yang terjadi dan peran untuk saling bekerja sama dalam kesuksesan dalam bermain *game* tersebut.

Selain itu, Mir4 merupakan *game* yang mempunyai banyak fitur yaitu mulai dari *class*, *skills*, *spirit*, *voice channel*, *chat channel* dll. Selain itu, *game* Mir4 juga mempunyai fitur yang menarik perhatian orang – orang dan masih jarang ada fitur tersebut di *game* lain yaitu fitur NFT dan crypto. Fitur tersebut menarik perhatian orang-orang karena dengan adanya fitur tersebut pemain *game* Mir4 ini tidak hanya untuk bermain *game* saja tetapi dari bermain *game* Mir4 ini pemain bisa mendapatkan penghasilan lewat menjual akunya maupun menjual item item pada *game* ini. Dilansir dari (activepalyer.io, 2023) yang merupakan sebuah website yang menunjukkan data statistik *game online* pada bulan September 2023 *player* yang aktif bermain *game* Mir4 sejumlah 31,759 *player*, hal tersebut menunjukkan bahwa *game* Mir4 adalah salah satu *game* jenis MMORPG yang banyak dimainkan dibandingkan dengan *game* MMORPG.

Semakin banyaknya golongan *game online* seperti *battle royale*,

FPS, MMORPG, dll kini *game* tersebut tidak hanya sekedar untuk menghibur diri. Menurut (Sonora.id, 2023) *game online* juga bisa dijadikan sebagai pekerjaan utama maupun pekerjaan sampingan yang mendapatkan uang dari *game* yang dimainkannya. Seperti contohnya *game* PUBG. Menurut artikel (teknologi.id, 2020) *game* yang termasuk jenis *battle royale* ini bisa menghasilkan uang dengan beberapa cara diantaranya yaitu menjoki akun atau memainkan akun orang lain sampai tingkatan tertentu dengan bayaran berupa uang, menjual akun, *streamer Youtube*, *content creator Youtube* dan mengikuti turnamen PUBG mobile. Berbeda dengan jenis *game* MMORPG *game* Mir4 tersebut bisa mendapatkan uang dari menjual akun Mir4 melalui NFT dan dijual di *marketplace*, menjual item atau peralatan untuk karakter seperti senjata, baju, sepatu dan lainnya.

Pada *game* Mir4 ini terdapat banyak *server* yang terdiri berdasarkan asal wilayah mereka seperti *Asia*, *Europe*, *North America*, *South America* dan *Inmena* (*India*, *Middle East* dan *North Asia*). Pada setiap *server* pastinya mempunyai banyak klan, fungsi klan ini untuk bisa saling berkomunikasi karena pada *game* Mir4 ini terdapat lawan maupun kawan karena *game* Mir4 ini merupakan *game* yang bisa menguasai wilayah secara berkelompok sehingga diperlukan komunikasi antar pemain agar bisa menyerang musuh dan berhasil mengambil wilayah maupun pada situasi mempertahankan wilayah tersebut.

Pada setiap *server* wilayah mempunyai bagian *server* salah satunya adalah *server* Asia 1 yang salah satu bagian *server*nya adalah *server* Asia 22. Pada *server* Asia 22 ini mempunyai banyak klan salah satunya adalah klan SURVIVOR | 风暴, klan SURVIVOR | 风暴 merupakan salah satu klan yang memiliki mayoritas anggota masyarakat Indonesia. Dilansir pada halaman *website* (mir4global.com, 2023) klan tersebut berada pada *server* Asia 22 klan tersebut memiliki peringkat ke 1 pada *server* Asia 22 yang mempunyai keseluruhan *power score* sebanyak lebih dari 10 juta yang terdiri dari 50 pemain.

Bila dibandingkan dengan klan pada server Asia11 yaitu klan ArKs INDB | 风暴 yang juga memiliki mayoritas anggota masyarakat Indonesia klan tersebut ada di peringkat 6 dan hanya memiliki keseluruhan power score sebanyak lebih dari 8juta dengan pemain sebanyak 50 pemain.

Ranking	Server	Clan	Power Score
1	Asia 22	SURVIVOR   风暴	10,293,786
6	Asia 11	ArKs INDB   风暴	8,504,315

Tabel 1.1 Perbandingan Antara Klan Indonesia Yang Bermain Mir4

Sumber: Olahan Peneliti

Pada data di atas menunjukkan klan Survivor lebih unggul dibandingkan Arks Indb karena *power score* yang dimiliki oleh klan Survivor lebih besar dan juga klan Survivor lebih aktif melakukan aktivitas untuk mempertahankan sumber daya yang ada di *game* Mir4 sehingga proses interaksi maupun komunikasi yang ada dalam klan Survivor lebih banyak. *Power score* dalam klan tersebut dapat diperoleh dari masing masing *power score* setiap anggota yang akan di kalkulasikan total *power score* seluruh anggota menjadi *power score* klan, yang artinya para anggota Survivor memiliki *power score* yang lebih besar dibandingkan dengan anggota Arks Indb. Hal tersebut yang melatarbelakangi penulis memilih klan Survivor dibandingkan klan lainnya.

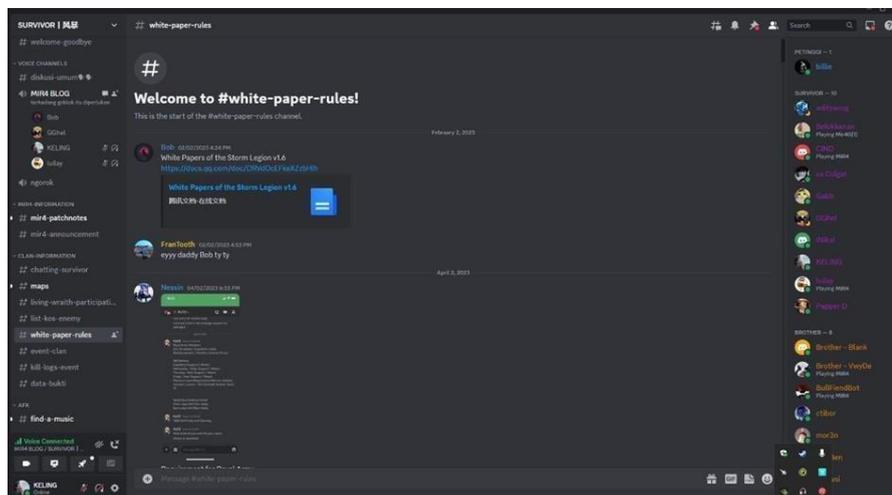
Para *player* atau penikmat *game online* mereka sudah tidak asing lagi dengan istilah *team speak*. *Team speak* ini dapat diartikan sebagai media yang digunakan oleh pemain *game online* untuk melakukan komunikasi, dengan *team speak* memungkinkan para *player game* tersebut untuk memenangkan *game* tersebut. Tidak hanya *team speak* yang diluncurkan oleh *game* bawaan tersebut seperti contohnya fitur *voice chat* yang di luncurkan oleh *game* tersebut tetapi masih banyak sekali aplikasi aplikasi yang bisa memudahkan kita untuk berinteraksi. Salah satunya adalah aplikasi Discord.

Nama Discord mungkin sudah tidak asing lagi di kalangan para *player game* karena Discord banyak digunakan oleh para *gamers* untuk berinteraksi dengan rekan temannya atau salah satu media juga untuk bisa berdiskusi. Lebih dari 100 juta pengguna aktif setiap bulannya, Discord juga mencapai lebih dari 300 juta pengguna pada bulan Juni tahun 2020, yang dimana angka tersebut terjadi kenaikan dibandingkan bulan Mei tahun 2017 tercatat sebanyak 45 juta pengguna (J.Clement, 2022). Untuk mendapatkan aplikasi Discord ini cukup mudah kita bisa mendownload aplikasi Discord di *playstore* maupun *App store*. Discord adalah salah satu aplikasi yang membuat pengguna juga praktis, *simple* dan mudah digunakan bagi kalangan yang baru.

Keunikan dari aplikasi Discord ini adalah pengguna bisa membuat *server* untuk mengobrol dengan teman sendiri dan pada aplikasi Discord ini ketika pengguna ingin bermain *game* dan berkomunikasi lewat aplikasi Discord ini tidak akan mengganggu terhadap kualitas *game* saat memainkannya. Pada aplikasi Discord ini ketika pengguna membuat *server* pengguna juga bisa memilih *server* negara mana yang ingin digunakan dikarenakan *server* negara inilah yang berpengaruh terhadap *ping* atau *signal* di aplikasi Discord tersebut. Pada aplikasi Discord ini tidak hanya memiliki fitur *voice chat* dan *text chat* melainkan pada aplikasi Discord ini mempunyai fitur *streaming* atau berbagi layar dan juga bisa panggilan video. Selain itu juga, pada aplikasi Discord admin atau yang membuat *server* tersebut bisa memprivasi fitur *voice channel* atau *text channel* tersebut hanya orang-orang yang terpilih bisa memasuki *channel* tersebut, jadi tidak bisa orang sembarangan masuk *voice channel* tersebut atau menulis di bagian fitur *text channel* yang di privasi.

Discord merupakan aplikasi yang dibuat salah satunya mempunyai target utama yaitu untuk komunitas para pemain *game* untuk bisa saling berinteraksi audio maupun *chat* langsung dengan pemain yang lainnya yang dimana mereka sedang melakukan permainan *games online* (Sufah et al., 2023). Signifikasinya aplikasi Discord pada ranah *gaming*

dibandingkan dengan aplikasi lainnya yaitu aplikasi Discord dirancang untuk para pemain *games* dibandingkan dengan aplikasi MS Teams aplikasi Discord menyediakan fitur untuk para pemain bisa saling berinteraksi *real time* hal tersebut memudahkan para pemain *game* dalam berinteraksi satu dengan yang lainnya, aplikasi Discord juga lebih fleksibel dalam penggunaan karena Discord dapat bisa di akses pada computer maupun ponsel dan hal yang paling kuat adalah



aplikasi Discord mempunyai banyak komunitas *game* yang memudahkan para pemain bisa mencari informasi dalam memainkan sebuah *game*. Hal tersebut juga diperkuat dalam *website* (versus.com,2020) bahwa dalam *review* antara aplikasi Discord dengan Ms Teams aplikasi Discord lebih unggul dalam ranah *gaming* karena aplikasi Ms Teams biasanya digunakan untuk berbisnis.

Gambar 1.1 Grup Discord Survivor

Sumber: Olahan peneliti

Pada aplikasi Discord Survivor tersebut memiliki anggota di dalamnya sebanyak 155 member dan 7 *bot*. Lalu, terdapat banyak *channel* termasuk untuk kita saling membagikan informasi, peraturan maupun diskusi umum hal tersebut menunjukkan bahwa media discord tersebut digunakan oleh para pemain untuk saling berkomunikasi dan tentunya memiliki pola komunikasi. Selain itu, pada media Discord Survivor ini tidak hanya digunakan untuk saling mengirim pesan tetapi

aplikasi Discord ini juga digunakan oleh para pemain untuk bisa saling mengobrol langsung melalui fitur *voice channel* yang sudah disediakan oleh admin Discord Survivor.

Dari banyaknya anggota Survivor yang bergabung pada media Discord pada awalnya anggota tersebut tidak saling mengenal antara satu dengan yang lainnya dan memiliki latar belakang yang berbeda-beda seperti daerah, usia, pekerjaan, negara, dan lainnya. Namun, anggota tersebut mampu untuk berdiskusi serta berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama seperti melakukan aktivitas pada saat permainan berlangsung. Interaksi dengan orang asing seperti yang dilakukan oleh para anggota Survivor dicirikan dengan adanya kecemasan dan ketidakpastian (Gudykunst, 2005). Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan teori AUM (*Anxiety, Uncertainty, Management*) untuk menganalisis bagaimana anggota Survivor yang memiliki perbedaan latar belakang seperti usia, pekerjaan, daerah, negara dan lainnya dapat bergabung kedalam satu media yaitu Discord Survivor dan akhirnya mendapatkan kenyamanan sehingga anggota tersebut dapat mencapai tujuan bersama.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu mengenai komunikasi pemain *game online*. Penelitian pertama yaitu yang dilakukan oleh Tirta dan Giovan tahun 2023 yang berjudul Pola Komunikasi Antar Pemain Komunitas “Aneka Jajanan” pada Permainan Ragnarok Online. Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mempelajari pola komunikasi yang ada dan yang digunakan pada komunitas “Aneka Jajanan” dalam permainan *online* Ragnarok *online*. Komunitas ini berinteraksi satu sama lain dalam pertempuran melalui aplikasi Discord. Hasil penelitian menunjukkan cara orang berkomunikasi selama pertandingan dengan menggunakan perantara Discord sebagai media yang dipakai. Komunitas Aneka Jajanan berkomunikasi secara sirkuler selama pertandingan. Karena arus komunikasi dapat berhenti kapan saja dan pada siapa saja, pola komunikasi ini ditemukan, sehingga memiliki ciri dari pola komunikasi

sirkuler.

Lalu penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Yuli Purnamasari, Yuni Clara, Lady Yesisca, Frans Immanuel, Muhamad Isnaini tahun 2023 yang berjudul Komunikasi Secara Virtual Para Pemain MMORPG Ragnarok X: Next Generation. Penelitian tersebut menggunakan metode etnografi virtual dengan pendekatan kualitatif dalam menjangkau dunia pemain *games online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa informan dan pemain ROX lainnya berkomunikasi saat bermain dengan platform lain seperti WhatsApp dan Discord. Dalam grup *chat*, orang-orang berbicara tentang hal-hal di luar permainan, seperti kondisi negara dan kehidupan pribadi para pemain, daripada tentang strategi bermain. Studi ini tidak menemukan tanda-tanda perilaku deindividuasi atau penyimpangan dalam percakapan grup pemain saat bermain *game* ROX, seperti kata-kata atau umpatan-umpatan kasar. Hal ini tidak sejalan dengan fase deindividuasi, seperti kehilangan kesadaran diri atau perubahan diri, di mana pemain menjauh dari kelompok. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bergantung pada cara seseorang menyikapi *game online*, tidak semua *game* berpengaruh buruk pada mereka.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Frinico Alfian, Wulan Purnama Sari tahun 2022 yang berjudul Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport). Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan strategi studi kasus. Hasil dari penelitian ini sebagai objek penelitian ini, tim Redlineze E-Sports memenuhi dua pola komunikasi yaitu pola sirkular dan linear. Pola sirkular dapat ditemukan dalam proses musyawarah pengambilan keputusan, dan pola linear dapat ditemukan saat seluruh tim menyetujui hasil musyawarah.

Berdasarkan penelitian sebelumnya belum ditemukan penelitian mengenai kecemasan dan ketidakpastian pada pemain *game* Mir4 pada suatu media Discord. *Game* pada penelitian sebelumnya tidak memiliki aktivitas yang sama seperti *game* Mir4 yang

menyebabkan kurangnya proses komunikasi yang terjadi dalam *game-game* tersebut. Berdasarkan penelitian sebelumnya juga belum ditemukan penelitian dengan menggunakan teori AUM (*Anxiety, Uncertainty, Management*). Maka diperlukan penelitian mengenai Pengelolaan Kecemasan Dan Ketidakpastian Komunikasi Virtual: Studi Kasus Kelompok Discord Survivor.

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui para anggota Discord Survivor dapat melakukan komunikasi virtual yang terjadi pada pemain *game* Mir4 yang tergabung dalam Discord klan Survivor yang menyebabkan anggota tersebut dapat memiliki kenyamanan dan dapat mencapai tujuan bersama, meskipun anggota tersebut memiliki latar belakang yang berbeda. Sehingga hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana para anggota yang bergabung dalam grup Discord Survivor dapat mengatur maupun mengelola kecemasan dan ketidakpastiaan dengan latar belakang yang berbeda.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Untuk mengetahui bagaimana para anggota yang bergabung dalam grup Discord Survivor dapat mengatur maupun mengelola kecemasan dan ketidakpastian ketika sedang berinteraksi dalam grup Discord Survivor.

## **1.3 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan atas dan tujuan penelitian maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### A. Aspek Teoritis

Penelitian ini bertujuan bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian yang sama dan juga menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang ilmu komunikasi .

#### B. Aspek Praktis

Hasil Penelitian ini diharapkan mampu untuk melihat suatu pengelolaan komunikasi virtual pada aplikasi discord yang dimana ada di dalam ruang lingkup virtual yang dilatarbelakangi oleh perbedaan latar belakang para anggota Discord klan Survivor.

### 1.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2023-2024							
		OKT	NOV	DES	JAN	FEB	MAR	APR	MEI
1	Penelitian Pendahuluan	■							
2	Penyusunan Proposal	■	■	■					
3	Desk Evaluation				■				
4	Pengumpul an Data					■			
5	Analisis Data						■		
6	Penyusunan Hasil Penelitian							■	
7	Sidang Skripsi								■

Tabel 1.2 Waktu Penelitian