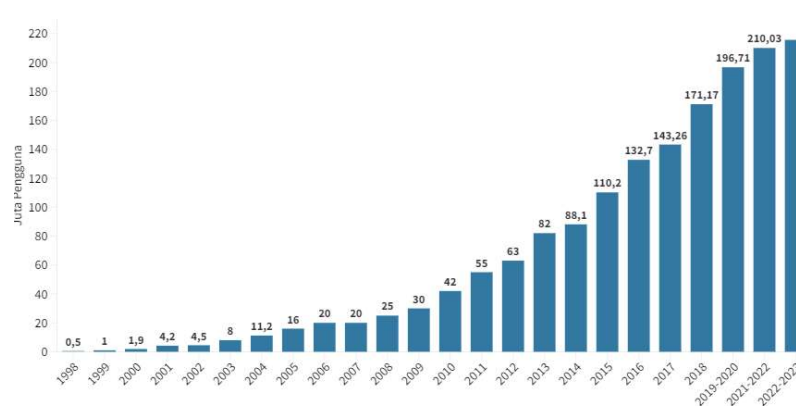


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi seperti komputer dan smartphone telah mengalami peningkatan yang pesat. Video game, yang awalnya hanya dapat dimainkan di arcade, kini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat pribadi seperti komputer dan smartphone. Hal ini membawa perubahan besar pada industri video game (Zackariasson & Wilson, 2010). Selain itu, perkembangan teknologi internet turut mendukung pertumbuhan ini, menjadikan game *Online* sebagai salah satu bentuk hiburan yang semakin populer di Indonesia. Banyak individu memanfaatkan game *Online* untuk bertemu dengan orang-orang dengan minat yang sama, berinteraksi lintas gender, serta memperluas relasi sosial (Azizah & Nursanti, 2024).



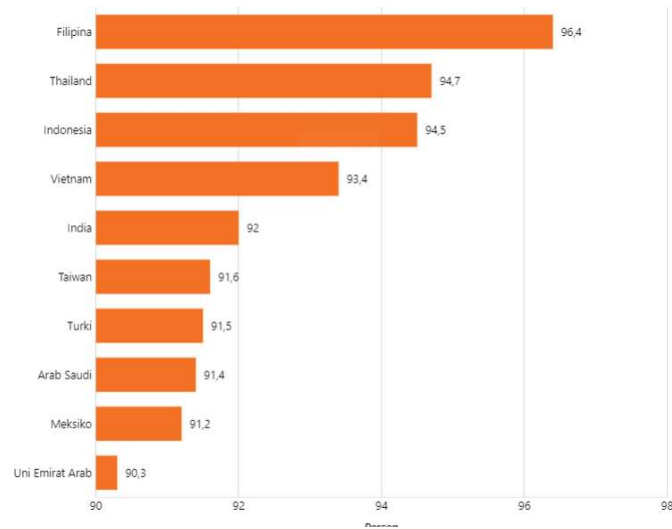
Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna Internet Di Indonesia 2013-2023

Sumber : Dataindonesia.id (2023)

Sebuah jajak pendapat oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengindikasikan bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta di era 2022-2023. Angka ini menunjukkan peningkatan sebesar 2,67% dibandingkan periode sebelumnya. Pada tahun 2024, jumlah total pengguna diproyeksikan mencapai 221,56 juta. Sebagian besar pengguna ini memanfaatkan internet untuk mengakses game *Online* melalui komputer atau smartphone. Menurut Hexavianto (2012), jumlah pemain game *Online* di Indonesia bertambah

sekitar 33% setiap tahun. Data ini menunjukkan bahwa game *Online* menjadi bagian penting dari aktivitas digital masyarakat Indonesia.



Gambar 1. 2 10 Negara Dengan Pemain Video Game Terbanyak Di Dunia (Januari 2022)

Sumber : <https://databoks.katadata.co.id> (2022)

Indonesia juga merupakan pasar besar dalam industri game dunia. Berdasarkan laporan We Are Social, pada Januari 2022, 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia memainkan video game. Dengan jumlah unduhan lebih dari 3 miliar pada tahun 2022, Indonesia menjadi pasar game mobile terbesar ketiga di dunia berdasarkan Google Play. Para pemain game di Indonesia menghabiskan sekitar Rp 5,55 triliun untuk pembelian dalam game pada tahun yang sama. Hal ini mencerminkan minat yang sangat tinggi terhadap game *Online*, khususnya game mobile.



Gambar 1. 3 Serba-serbi Industri Game Indonesia (2024)

Sumber : kemenparekraf.ri (2020)

Tren industri game *Online* juga semakin berkembang dengan munculnya berbagai inovasi teknologi. Pemerintah Indonesia, melalui Perpres No. 19 Tahun 2024, mendukung percepatan pengembangan game nasional dengan menyediakan fasilitas pendanaan, infrastruktur, dan perlindungan kekayaan intelektual. Pada tahun 2022, jumlah pemain game di Indonesia mencapai 174,1 juta, menjadikan Indonesia negara dengan jumlah pemain game terbanyak di Asia Tenggara (Kemenparekraf, 2024).

Game *Online* pertama kali muncul sebagai evolusi dari permainan video tradisional, memanfaatkan jaringan internet untuk menghubungkan pemain secara global. Di Indonesia, perkembangan game *Online* dimulai pada awal 2000-an dengan munculnya permainan berbasis komputer seperti *Ragnarok Online*, dan dalam beberapa dekade terakhir, game *Online* telah berkembang pesat menjadi industri besar dengan potensi ekonomi yang signifikan (Syahrivar et al., 2021). Selain sebagai hiburan, game *Online* memberikan manfaat sosial yang beragam, seperti peningkatan keterampilan sosial melalui pembangunan jaringan komunitas daring dengan minat yang sama (Damariva et al., 2018). Game *Online* juga melatih kemampuan berpikir strategis dan pemecahan masalah melalui aktivitas yang melibatkan pengambilan keputusan cepat dan kolaborasi tim (Iliyaz & Dinesh,

2023). Di samping itu, game *Online* membuka peluang karir profesional bagi pemain, seperti menjadi atlet e-sports, streamer, atau kreator konten (Ahdiyat & Irwansyah, 2018). Indonesia, dengan penetrasi internet yang tinggi dan akses mudah ke perangkat pintar, menjadi salah satu pasar terbesar untuk game *Online* di Asia Tenggara, di mana pemain tidak hanya aktif bermain tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap ekonomi melalui pembelian dalam aplikasi dan barang virtual (Hamid & Suzianti, 2020).

Perkembangan teknologi turut mendorong pertumbuhan industri game *Online*, menciptakan platform interaksi sosial yang kompleks dan menyenangkan. Kemajuan teknologi berjalan seiring dengan pertumbuhan industri, seperti yang dijelaskan oleh Schumpeter (2003), yang menunjukkan bahwa inovasi teknologi mendukung pertumbuhan industri secara keseluruhan. Sejak kemunculan pertama video game di Amerika Serikat pada 1970-an, industri ini berkembang pesat. Pada tahun 1978, industri game bernilai sekitar \$200 juta dan melonjak menjadi \$52,7 miliar pada 2010, melampaui nilai industri musik dan film pada masa itu (Cucuel, 2011).

Salah satu genre yang menonjol dalam industri game *Online* adalah *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), yang menawarkan pengalaman bermain interaktif dengan dunia virtual yang luas tanpa batasan. Genre ini memperkuat aspek sosial melalui fitur seperti sistem *Guild*, misi kolaboratif, dan komunikasi real-time, serta memiliki peluang lebih besar untuk menyebabkan keterikatan emosional dibandingkan jenis game lainnya (Kuss, 2013). Salah satu game yang menarik perhatian dalam genre ini adalah *Garena Undawn*, sebuah game survival MMO yang dirilis pada tahun 2023. Game ini menghadirkan fitur inovatif bernama *Cohabitation*, yang memungkinkan pemain untuk berbagi ruang virtual, melakukan aktivitas bersama, dan membangun hubungan interpersonal yang lebih intim melalui mekanisme seperti *Heart Duo Action* dan *Marriage Proposal Action*. Fitur interaksi sosial dalam game telah berkembang pesat dengan inovasi seperti *couple* atau *Cohabitation*, yang memungkinkan pemain berbagi ruang virtual dan memperkuat hubungan interpersonal. Dukungan teknologi seperti koneksi internet cepat, server yang kuat, dan integrasi media sosial menciptakan komunitas pemain yang dinamis. Sistem seperti *Guild* (Sebuah komunitas kelompok atau organisasi yang terdiri dari pemain yang bergabung untuk tujuan bersama atau bersosialisasi) dan *Camp* dalam game seperti *World of Warcraft* dan *Garena*

Undawn memfasilitasi kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama, sementara *voice chat* meningkatkan koordinasi dan kedekatan interpersonal selama permainan (Bangun & Yulhaidir, 2023). Dalam game MMORPG, saluran komunikasi seperti *Guild Chat*, *Team Chat*, dan *One-to-One Chat* dirancang untuk berbagai kebutuhan interaksi. Fitur *Cohabitation* di Garena Undawn memperdalam kedekatan interpersonal melalui aktivitas bersama, meskipun berpotensi menimbulkan risiko seperti konflik sosial atau perselingkuhan (Wadley et al., 2015).

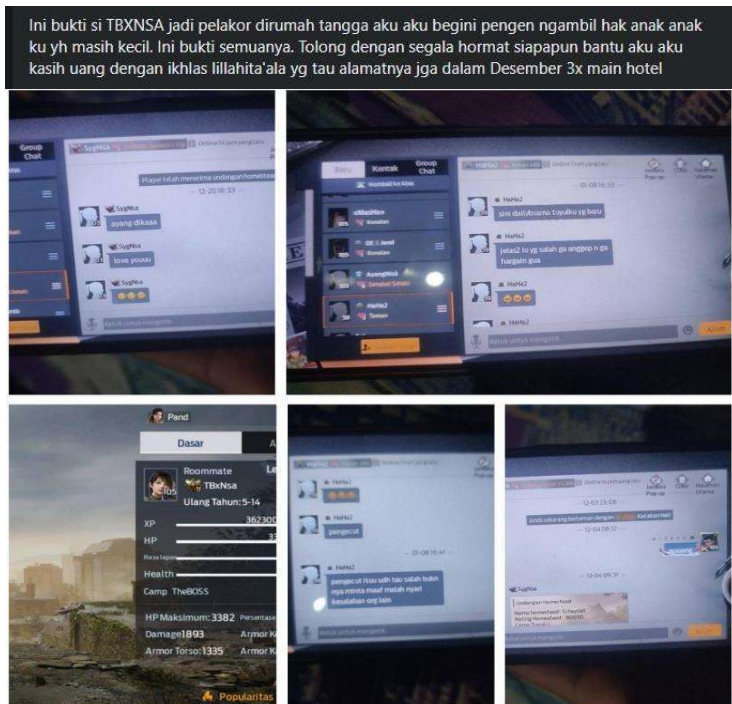
Teori *Social Information Processing* (SIP) yang diperkenalkan oleh Joseph Walther pada tahun 1992 menjelaskan bagaimana hubungan interpersonal dapat berkembang melalui komunikasi berbasis komputer (CMC), meskipun media ini memiliki keterbatasan dalam menyampaikan isyarat sosial (Walther, 1992). Teori ini merupakan respon terhadap *Media Richness Theory* yang dikemukakan oleh Daft dan Lengel pada 1983, yang menyatakan bahwa media kaya seperti pertemuan tatap muka lebih efektif untuk tugas komunikasi kompleks, sementara media miskin seperti email lebih cocok untuk tugas sederhana (Daft & Lengel 1983, dari Yulianto, 2014). Walther menunjukkan bahwa pengguna CMC dapat mengatasi keterbatasan isyarat sosial dengan menyampaikan pesan secara lebih detail dan berkelanjutan, sehingga hubungan interpersonal yang setara dengan komunikasi langsung dapat terbentuk meskipun membutuhkan waktu lebih lama. Dalam konteks ini, teori SIP relevan untuk menjelaskan bagaimana fitur *Cohabitation* dalam Garena Undawn memungkinkan pemain membangun hubungan yang intim melalui komunikasi virtual berbasis teks, suara, atau aksi interaktif di dalam game. Teori ini memberikan landasan untuk memahami dinamika hubungan interpersonal dalam lingkungan digital, dimana interaksi yang intens dapat terjadi meskipun tanpa tatap muka langsung.

Istilah *Cohabitation* berasal dari bahasa Latin *cohabitare*, yang berarti "hidup bersama." Pada awalnya, istilah ini memiliki arti netral, hanya menggambarkan situasi di mana dua individu berbagi tempat tinggal tanpa menyoroti aspek hubungan intim atau pernikahan. Menurut Probert (2011), istilah ini mulai mendapat perhatian pada abad ke-18 hingga awal abad ke-20, terutama dalam literatur hukum dan sosial, di mana *Cohabitation* sering dikaitkan dengan makna negatif. Dalam konteks masyarakat Eropa dan Amerika Serikat pada masa itu,

Cohabitation dianggap sebagai tindakan yang tidak bermoral dan sering digambarkan sebagai "*fornication*," sehingga tidak diterima secara sosial maupun hukum. Seiring perkembangan zaman, *Cohabitation* kini merujuk pada pasangan yang tinggal bersama tanpa ikatan pernikahan formal, biasanya untuk mengevaluasi hubungan sebelum melangkah ke jenjang pernikahan.

Fitur *Cohabitation* di Garena Undawn menawarkan pengalaman unik yang membedakannya dari game lain seperti *World of Warcraft*, *The Sims Online*, dan *Genshin Impact*. Dalam *World of Warcraft*, interaksi sosial lebih berfokus pada kerja sama dalam sistem *Guild* untuk mencapai tujuan permainan, bukan hubungan personal. *The Sims Online* menyediakan simulasi kehidupan nyata dengan fokus pada aktivitas sehari-hari pasangan virtual, tetapi lebih menekankan aspek simulasi dibandingkan kolaborasi misi. *Genshin Impact* memiliki fitur *friendship level* untuk meningkatkan kedekatan antar pemain, namun tidak mendukung fitur tinggal bersama. Sebaliknya, fitur *Cohabitation* di Garena Undawn menggabungkan elemen kolaborasi dan kedekatan emosional melalui fitur seperti *shared materials*, *Heart Duo Action*, dan *Marriage Proposal Action*. Hal ini menjadikannya inovasi sosial yang unggul di genre MMORPG, memberikan pengalaman interaksi yang lebih dalam dan bermakna.

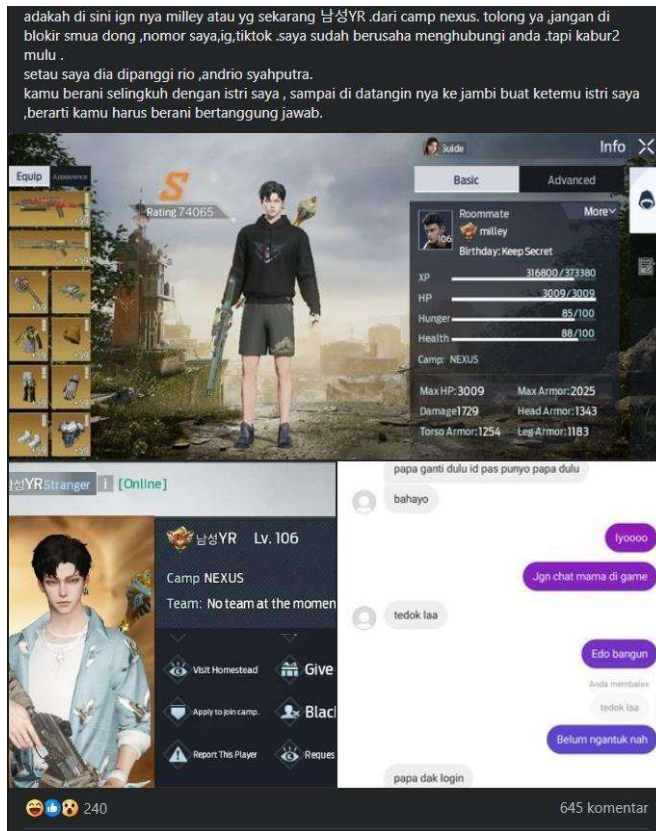
Genre *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) menjadi platform ideal untuk fitur *Cohabitation* karena mendukung interaksi sosial mendalam melalui dunia virtual yang luas, elemen *role-playing*, dan kolaborasi dalam misi atau sistem *Guild*. Fitur ini memperkuat keterikatan emosional antar pemain dengan konsistensi interaksi yang berkelanjutan. Namun, kasus perselingkuhan di komunitas Undawn menunjukkan bagaimana *Cohabitation* dapat mempengaruhi dinamika hubungan interpersonal, mendukung pandangan T.L. Taylor bahwa game *Online* menciptakan ruang interaksi sosial yang intim dan berpotensi mempengaruhi hubungan personal pemain.



Gambar 1. 4 Bukti Kasus Perselingkuhan Antarpemain Game Undawn 20 Januari

Sumber : Group Facebook Undawn Indonesia Community (2023)

Dalam kasus yang ditemukan di grup Facebook UNDAWN Indonesia Community, seorang istri mengungkapkan adanya perselingkuhan suaminya dengan pemain bernama "TBXNSA" melalui fitur *Cohabitation* di game Undawn. Istri tersebut menyampaikan bukti percakapan intim antara suaminya dan pelakor, serta menawarkan imbalan uang untuk menemukan alamat pelakor tersebut. Perselingkuhan ini bahkan telah melibatkan pertemuan langsung sebanyak tiga kali, menyebabkan kerugian emosional dan finansial bagi istri dan keluarganya.



Gambar 1. 5 Bukti Kasus perselingkuhan antarpemain Undawn 27 Januari

Sumber : Group Facebook Undawn Indonesia Community (2023)

Dalam grup Facebook UNDAWN Indonesia Community, ditemukan kasus seorang suami yang mengungkap perselingkuhan istrinya dengan pemain lain bernama "Milley atau 남성YR." Suami tersebut meminta pertanggungjawaban dari pihak pria yang selingkuh dengan istrinya, yang bahkan berencana menikah siri di Jambi. Kasus ini mencerminkan dinamika hubungan interpersonal yang intens melalui fitur *Cohabitation* di game Undawn.

Perselingkuhan virtual adalah fenomena hubungan interpersonal yang berkembang melalui interaksi di dunia digital, seperti fitur *Cohabitation* dalam game *Online*. Dalam konteks komunikasi, fenomena ini berkaitan erat dengan teori *Social Information Processing* (SIP), yang memberikan penjelasan tentang bagaimana individu dapat membangun hubungan bermakna melalui media digital. Melalui komunikasi berbasis internet (*Internet-Mediated Communication/IMC*), seperti teks, *voice chat*, atau aksi interaktif, pemain dapat menciptakan hubungan emosional yang intens, meskipun

tanpa interaksi tatap muka. Perselingkuhan virtual mencerminkan dinamika komunikasi interpersonal yang kompleks, di mana ekspresi emosi, berbagi pengalaman, dan interaksi berkelanjutan menciptakan kedekatan. Namun, fenomena ini juga menunjukkan tantangan komunikasi daring, seperti potensi manipulasi, kesalahpahaman, dan konflik emosional akibat interpretasi pesan yang berbeda. Dalam konteks penelitian ini, perselingkuhan virtual menggambarkan bagaimana fitur *Cohabitation* dalam game *Online* mempengaruhi dinamika komunikasi interpersonal dan hubungan sosial di dunia digital.

Perspektif lain mengenai dampak interaksi dalam game *Online* adalah intensitas bermain yang berlebihan, yang dapat menyebabkan pemain mengabaikan peluang untuk berinteraksi secara tatap muka dengan teman atau keluarga di luar lingkungan permainan. Hal ini terjadi karena pemain merasa lebih nyaman berteman dengan sesama pemain dalam dunia virtual yang menawarkan interaksi instan dan dukungan emosional yang mudah diakses. Sebagai contoh, Firdaus dan Thamrin (2023) mencatat bahwa keterikatan emosional yang dibangun melalui permainan dapat menggantikan kebutuhan untuk menjalin hubungan sosial di dunia nyata. Fenomena ini tidak hanya mempengaruhi pola komunikasi interpersonal, tetapi juga menunjukkan bagaimana fitur interaktif dalam game, seperti *Cohabitation*, dapat mendefinisikan ulang batasan hubungan sosial, baik secara positif maupun negatif.

Pertumbuhan eksponensial game *Online* di Indonesia, dengan lebih dari 174 juta pemain pada tahun 2022, menciptakan peluang sekaligus tantangan dalam memahami dinamika hubungan sosial di dunia digital. Salah satu fenomena menarik adalah bagaimana fitur interaksi sosial, seperti *Cohabitation*, dapat memperkuat atau merusak hubungan interpersonal pemain. Dalam komunitas *Garena Undawn*, kasus nyata seperti perselingkuhan yang dipicu oleh interaksi dalam game menunjukkan dampak signifikan fitur ini terhadap hubungan personal. Fitur *Cohabitation* dalam *Garena Undawn* menawarkan kombinasi unik dari kolaborasi dan kedekatan emosional, yang membedakannya dari game lain seperti *The Sims Online* atau *World of Warcraft*. Melalui teori *Social Information Processing* (SIP), penelitian ini berupaya memberikan wawasan baru tentang bagaimana teknologi mempengaruhi hubungan interpersonal dalam interaksi digital, terutama dalam konteks budaya Indonesia yang memiliki norma sosial unik.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada paparan latar belakang diatas, maka tujuan penelitian yang ingin penulis capai adalah sebagai berikut:

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat Seberapa besar pengaruh fitur *Cohabitation* dalam pembentukan hubungan interpersonal antar pemain game undawn.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini difokuskan pada beberapa masalah sebagai berikut:

Bagaimana pengaruh fitur *Cohabitation* dalam pembentukan hubungan interpersonal antar pemain undawn?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan dan pertanyaan diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis ini peneliti berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai media referensi sebagai peneliti selanjutnya yang nantinya menggunakan konsep dan teori yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

- Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi referensi kompetensi komunikasi yang dibutuhkan para pemain game tentang pengaruh fitur *Cohabitation*.
- Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat membantu proses pencarian informasi tentang fitur *Cohabitation* di dalam game untuk para pemain agar dapat dipahami dengan baik.
- Peneliti berharap pembaca dapat menambah dan memahami lebih dalam terhadap fitur *Cohabitation*.

1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan									
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Penelitian Pendahulu	■									
2.	Seminar Judul	■									
3.	Penyusunan Proposal	■	■								
4.	Seminar Proposal			■							
5.	Pengumpulan Data						■	■	■		
6.	Pengelolaan dan Analisis Data						■	■	■		
7.	Ujian Skripsi										■

Tabel 1. 1 Waktu Dan Priode Penelitian

Sumber: Data Olahan Peneliti (2024)

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Peneliti pada bab ini mengurai latar belakang melaksanakan penelitian ini seperti permasalahan yang terjadi, situasi saat ini, kemudian penjelasan secara singkat mengenai hal yang akan diteliti. Maka dari itu, identifikasi masalah juga menjadi bagian dari bab pendahuluan ini. Bab ini juga mengandung tujuan dan manfaat penelitian untuk memperkuat urgensi penelitian serta daftar periode penelitian sebagai skema rancangan kerja bagi peneliti dalam melakukan penelitian.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berfokus kepada pembahasan rangkuman teori yang menjadi landasan berpikir peneliti dalam penelitian serta daftar penelitian terdahulu sebagai bentuk kajian literatur peneliti terhadap variabel, dimensi, maupun indikator penelitian. Peneliti juga menyertakan kerangka pemikiran yang menjadi olah pikir peneliti pada penelitian ini agar menegaskan bahwa aktivitas penelitian peneliti dihasilkan dari olah pikir secara akademik. Hipotesis penelitian juga tersusun dalam bab ini dengan dilanjutkan oleh sub-bab fokus penelitian.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini mengandung pemaparan mengenai jenis penelitian yang dilaksanakan peneliti dalam penelitian ini, operasionalisasi variabel termasuk variabel independen-pendenden pada penelitian ini, skala pengukuran yang digunakan dalam survei, penghitungan serta penetapan populasi dan sampel, teknik pengumpulan data penelitian, uji validitas dan reliabilitas alat ukur pada penelitian ini, hingga teknik analisis data yang telah dikumpulkan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berfokus kepada penjelasan mengenai hasil penelitian dalam bentuk penjabaran hasil analisis data serta diskusi perihal hasil analisis data dengan teori yang telah digunakan dalam penelitian dan dihubungkan dengan kajian literatur atau temuan penelitian terdahulu lainnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi sub-sub bab dalam bentuk kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah disusun peneliti secara singkat hingga penjabaran mengenai rekomendasi oleh peneliti secara praktis maupun teoritis berdasarkan temuan dan proses pada penelitian ini.