

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

*Game online* adalah salah satu permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer LAN (*Local Area Networking*) atau internet sebagai medianya. Biasanya permainan *online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Permainan *online* ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan laptop ataupun komputer yang didukung dengan koneksi internet.

Peminat *game online* yang sebagian besar adalah anak-anak maka tidak heran melihat anak SMP bahkan anak SD sekarang ini bisa menggunakan alat seperti komputer dengan lincah atau tidak kaku. Kalau dulu komputer dan laptop merupakan benda asing bagi anak di bawah umur 15 tahun, sekarang bahkan anak berumur 5 tahun sudah familiar dengan alat-alat elektronik seperti itu. Tidak hanya familiar tetapi kemampuan mereka dalam menggunakan perangkatnya dalam bermain *game online* juga tidak kalah dengan remaja yang sudah berumur belasan bahkan puluhan tahun. Kemampuan (*skill*) anak-anak dalam menggunakan teknologi internet melalui komputer memang bisa diacungi jempol, meskipun awalnya mereka tertarik karena sebuah permainan *online* bukan dari rasa ingin tahu mereka mengenai internet secara tidak langsung akhirnya mereka

mempelajari dan memahami penggunaan komputer dan internet. Begitu dahsyatnya *game online* mengambil alih perhatian banyak remaja dan anak yang masih di bawah umur sehingga membawa sebuah perubahan besar terhadap jenis permainan anak sekarang ini. Tentu perbedaan yang sangat jelas ketika mengingat anak-anak dahulu bermain kelereng, layangan, catur, yoyo, gasing dan bola. Kemudian di bandingkan dengan sekarang yang hampir semua anak yang sudah mengenal *game online* tidak lagi tertarik untuk bermain permainan seperti tadi.

Anak-anak remaja begitu mudah tertarik dalam permainan *online* karena salah satu penyebabnya yaitu mereka dimanjakan dengan pilihan dari jenis permainan yang beraga atau variatif. *Game online* menyediakan berbagai jenis (genre) permainan seperti: petualangan (*adventure*), perang (*war/action*), strategi, RPG (*Role Playing Game*), *sport*, dan sebagainya. Selain itu, permainan *online* juga disajikan dengan audio dan visual yang menarik bahkan untuk *game* tertentu. Karakter yang muncul bisa terlihat seperti nyata dan hidup. Tidak hanya itu, sebagai permainan *multiplayer*, *game online* juga menyediakan layanan *online chat* sehingga para *gamers* dengan permainan yang sama bisa berinteraksi sebelum, setelah dan sementara permainan sedang berlangsung.

*Game online* pada zaman modern ini, kecenderungan memainkan *game online* hingga kecanduan dapat menurunkan suatu prestasi siswa-siswi tingkat Sekolah Dasar sampai Sekolah menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan yang awalnya mendapatkan prestasi sangat bagus, sekarang prestasi tersebut menjadi

pupus atau hilang dikarenakan kecanduan memainkan *game online* yang digemari. Bukan hanya prestasi yang menurun, kesehatan *gamers* itu sendiri pun menjadi down atau menurun. Seperti mata yang selalu menatap layar komputer, duduk hingga berjam-jam lamanya dan lain sebagainya. Hal ini tidaklah dibenarkan oleh para ahli kesehatan. Awalnya *game online* diberlakukan pemerintah untuk pelajar agar ketika membuka media internet, pengguna internet tersebut lebih memilih *game online* daripada membuka situs-situs pornografi yang tersebar di dunia maya khususnya media internet.

Banyak penyalahgunaan *game online* ini terhadap pelajar zaman sekarang, khususnya pelajar yang lebih sering atau bahkan lebih memilih bermain *game online* dibandingkan memilih belajar yang telah menjadi kewajiban mereka. Diperlukan kegiatan tambahan seperti olahraga maupun pelajaran tambahan agar siswa siswi tersebut sedikit melupakan *game* yang sering dimainkan. Selain itu, diperlukan pengawasan dan pengarahan dari orang tua si-pecandu *game online* dan terdapat koordinasi antara guru dengan orang tua.

Pada umumnya jasa penyedia *online game* selalu ramai dipenuhi oleh kalangan pelajar yang datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game online* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) hanya demi bermain *game online* tersebut. Tidak hanya itu, bahwa apa yang dilakukan pelajar tersebut terkadang tanpa diketahui oleh orang tua mereka, ada saja alasan mereka untuk meyakinkan orang tuanya, entah itu belajar di rumah teman atau ada acara sekolah.

Dalam hal ini seharusnya para orang tua harus lebih memperhatikan lagi anak-anak mereka, paling tidak mengetahui kemana mereka setelah pulang sekolah.

*Game online* secara tidak langsung membentuk perilaku anak-anak dan remaja menjadi kurang memperhatikan pendidikan mereka. Terlebih lagi pernyataan tadi juga menunjukkan adanya pengaruh dari orang tua yang bisa dibilang kurang memberi perhatian terhadap anak-anak mereka sehingga anak-anak ini dengan mudah berbohong dan menyalahgunakan waktu mereka yang semestinya digunakan untuk belajar di sekolah. Maka dari itu, diharapkan supaya penelitian ini bisa membantu para orang tua untuk mengetahui mengenai permainan *online* dan hubungannya dengan perilaku sosial dan prestasi belajar. Penelitian ini juga dilakukan karena didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan kemudian menuntut anak-anak untuk sebaiknya mengenal teknologi sejak dini. Namun, ketika mereka hanya bisa menggunakan teknologi untuk hal yang akan merugikan diri mereka sendiri maka penting kiranya bagi anak-anak ini memperoleh perhatian lebih dari orang tua, masyarakat, akademisi, dan pihak yang terkait.

*Game online* merupakan salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati, dan saat ini menjadi tren dan *lifestyle* yang sedang digandrungi oleh semua kalangan termasuk anak-anak. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju telah memunculkan media baru (*game online*) yang semakin menambah kompleks kehidupan media. Peran orang tua dalam hal ini sangat diperlukan untuk mengajarkan pada anak agar anak memahami isi atau pesan dari

sebuah media salah satunya dengan memberikan pengawasan kepada anak mereka saat menggunakan media.

Era globalisasi sekarang ini, ternyata tidak hanya saja perkembangan teknologi menjadi canggih akan tetapi juga pola hidup manusia sekarang ini menjadi modern dan serta mudah. Hal ini bisa di lihat, ketika seseorang sedang melakukan komunikasi dengan orang lain jauh dari tempat. Mereka tidak perlu lagi menggunakan surat sebagai media komunikasi untuk mencapai pesan, akan tetapi dengan perkembangan teknologi sekarang ini mereka dapat menggunakan teknologi komunikasi dan informasi terkini untuk berkomunikasi satu sama lain. Dunia *game* pada saat ini berkembang dengan pesat, pada awalnya *game* elektronik berbasis *game console*, di mana pemain *game* hanya bermain dengan program yang telah diseting dalam *game* tersebut. Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi juga berdampak pada perkembangan *game* elektronik, sehingga munculah istilah *game online*. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu munculah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat. Berbagai macam jenis *game online* pun mulai bermunculan, seperti *First Person Shooter* (FPS), sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *game*-nya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. *Real-Time Strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 (satu) karakter saja akan tetapi banyak karakter. *Cross-Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online* atau dimainkan secara bersama-sama). *Browser Games*, merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *Firefox*, *Opera*, *IE*. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun *flash*. *Massive Multiplayer Online Games*, adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang

skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

Dari pemahaman mengenai *game online*, penulis akan mengangkat salah satu *game online* yaitu *Free Fire Battlegrounds*. *Free Fire Battlegrounds* merupakan *game* berbasis 3D *massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)* yang dikembangkan oleh PT. Garena. PT. Garena merupakan perusahaan *game* yang berkantor di Singapura dan pengembangan *game online* dan MMORPG yang merupakan anak perusahaan dari salah satu perusahaan terbesar *online* dibidang *game*.

*Game Free Fire* menawarkan keseruan dan ketegangan yang sama dengan *game Battle royale* pada umumnya. Para pemain akan di terjunkan dari pesawat secara bersama pemain lainnya dan memilih sendiri tempat pendaratan yang diinginkan. Setelahnya, pemain harus mengambil senjata dan segala persediaan yang tersebar di penjuru map untuk bertahan hidup. Kemungkin bertahan hidup akan semakin kuat dengan semakin banyak pemain membunuh penyintas lainnya. Pemain akan memenangkan pertandingan dengan menjadi orang yang terakhir bertahan. Selain itu dari segi durasi *game Free Fire* ini terasa lebih cepat berakhir dibanding *game* segenre lainnya. Selain karena luas map yang relative lebih sempit, penyempitan zona juga berlangsung dengan sangat cepat. Pemain hanya diberikan waktu kurang lebih 4menit sebelum muncul zona merah. Setelahnya, penyempitan zona makin cepat dan membuat pemain harus berhati-hati. Darah pemain juga akan berkurang lebih cepat di banding *game-game battle royale* lainnya.

*Game online* merupakan *game* yang dimainkan oleh banyak orang di ruang dan waktu yang berbeda. Oleh karena itu pemain *game online* dapat saling bersosialisasi dengan lingkungan sekitar di dalam game, karena di dalam dunia game online sendiri ada komponen-komponen yang dapat membantu untuk saling bersosialisasi dan berinteraksi antar pemain. Adanya komponen tersebut membantu pemain untuk mengenal satu sama lain dengan identitas asli pemilik avatar atau karakter tertentu di dalam *game*. Fitur *chatting* atau media berinteraksi tersebut, pemain dapat menggunakan semua fitur pendukung *chatting* untuk saling berinteraksi satu sama lain. Fitur *chatting* dalam *game* ini berbentuk *Voice Chat* sehingga para pemain bisa langsung berbicara dan berinteraksi dengan pemain lainnya. Bentuk interaksi seperti ini mampu membuat pemain *game* belajar untuk berkomunikasi dengan baik, karena interaksi dengan adanya fitur pendukung inilah yang mampu menarik perhatian pemain lain. Bentuk interaksi seperti inilah yang mampu membantu melatih interaksi dalam berkomunikasi, baik itu interaksi antar pemain dalam dunia *game online* maupun dengan lingkungan tempat tinggal.

Adanya Fitur *chatting* atau media berinteraksi tersebut, pemain dapat menggunakan semua fitur pendukung *chatting* untuk saling berinteraksi satu sama lain. Fitur *chatting* dalam *game* ini berbentuk *Voice Chat* sehingga para pemain bisa langsung berbicara dan berinteraksi dengan pemain lainnya. Bentuk interaksi seperti ini mampu membuat pemain *game* belajar untuk berkomunikasi dengan baik, karena interaksi dengan adanya fitur pendukung inilah yang mampu menarik perhatian pemain lain. Bentuk interaksi seperti inilah yang mampu membantu melatih interaksi

dalam berkomunikasi, baik itu interaksi antar pemain dalam dunia *game online* maupun dengan lingkungan tempat tinggal.

*Game online* juga memberikan dampak negatif dan positif diantaranya ada beberapa dampak positif yaitu dapat menambah teman seperti yang diketahui bahwa di dunia ini banyak sekali orang yang memiliki hobi bermain *game*. Dan melalui *game* kita dapat memiliki teman baik *online* maupun *offline*, tidak hanya itu dampak positif dari bermain *game* juga membuat pola pikir semakin cepat, ini akan merangsang otak untuk mampu berpikir dengan cepat dalam mengambil sebuah keputusan. Bermain *game online* juga dapat mengurangi stress untuk menjadi jalan keluar bagi sebagian besar orang untuk terlepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stress. Dan tentunya tidak hanya dampak positif yang diberikan, adapun beberapa dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game*, kecanduan, jika seseorang sudah kecanduan ini akan berbahaya terlebih lagi jika seseorang lupa akan tanggung jawab dan kegiatannya. Selain itu juga seseorang akan menjadi malas akibat kecanduan bermain *game*, jika seseorang sudah malas maka seakan akan semua akan dilupakan dan langsung tidur setelah bermain *game*, dan dampak negatif terakhir yang ditimbulkan dari bermain *game*, karena saking fokusnya bermain *game* menimbulkan dampak kurangnya waktu tidur.

Peneliti memilih *game Free Fire Battlegrounds* ini karena memiliki kekuatan yang cukup besar, sehingga dapat di minati oleh masyarakat Indonesia maupun dunia. Sehingga tidak asing lagi bagi semua orang bermain *Free Fire Battlegrounds*. Dan kekuatan yang dimiliki oleh *game Free Fire Battlegrounds* yaitu terdapat karakter

yang menarik dan dapat mengisi waktu luang. Kemudian di dalam *game Free Fire Battlegrounds* ini terdapat fitur chatting tersebut sehingga dapat memudahkan pemain dalam bermain *game Free Fire Battlegrounds*. Peneliti sangat tertarik untuk membahas permainan ini karena peneliti ingin tahu bagaimana permainan ini bisa booming dan sangat mudah diterima oleh kalangan anak muda dalam sekejap mengalahkan dominasi *game mobile legend* yang beberapa waktu lalu sangat digandrungi oleh masyarakat dilihat dari peringkat dan downloadnya di *playstore* maupun *appstore*. Besarnya antusiasme kalangan anak muda terhadap permainan ini di bandingkan permainan yang lain mungkin dikarenakan *Free Fire* termasuk salah satu game yang paling sempurna dari berbagai aspek dalam lingkup *Game Mobile* atau permainan di ponsel.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan pada konteks penelitian, maka fokus penelitian ini adalah “Bagaimana Komunikasi Antarpribadi Pemain *Gamers Free Fire Battlegrounds*?” Sudi deskriptif kualitatif pada Komunitas Busch di Bandung.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian dan fokus penelitian, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana komunikasi verbal yang dilakukan komunitas Busch?
2. Bagaimana komunikasi nonverbal yang dilakukan komunitas Busch?

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Maksud diadakannya penelitian ini, yaitu untuk menjawab fokus penelitian yang diparparkan sebelumnya, yaitu: Untuk mengetahui Bagaimana Komunikasi Antarpribadi *Gamers Free Fire Battlegrounds*. Studi deksirptif kualitatif pada Komunitas Busch di Bandung.

### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini, yaitu untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dipaparkan sebelumnya, yaitu:

1. Untuk mengetahui komunikasi verbal komunitas Busch di Bandung
2. Untuk mengetahui komunikasi nonverbal komunitas Busch di Bandung

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Manfaat Filosofis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat filosofis yaitu:

1. Peneliti ini diharapkan dapat menghasilkan keuntungan walaupun hanya melalui sebuah *game*.
2. Mengembangkan manfaat *game online* untuk pertemanan.
3. Memberikan kesadaran bahwa *game* saat ini tidak hanya untuk kesenangan semata, tetapi dapat juga menghasilkan.

#### **1.5.2 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat akademis yaitu:

1. Mengembangkan manfaat penelitian tentang *game online* untuk pengembangan informasi.

2. Menambah informasi dan referensi perkembangan dunia *game* sebagai sarana komunikasi dan fungsinya sebagai penyampaian pesan-pesan diberbagai sisi.

### **1.5.3 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis yaitu:

1. Penelitian ini berusaha meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai komunikasi melalui *game* online *Free Fire Battlegrounds*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan, rekomendasi, pemikiran, informasi dan kontribusi positif bagi peneliti objek serupa.
3. Penelitian ini berusaha meningkatkan pengetahuan untuk *gamers* itu sendiri mengenai komunikasi melalui *game Free Fire Battlegrounds*.