BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. Menurut KBBI (2019) Permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain yang didalamnya memiliki aturan-aturan tertentu, sehingga ada yang menang dan kalah. Selain itu *game* bertujuan untuk *refreshing* atau menghilangkan stress dalam pikiran kita. Terdapat jenis-jenis *game* seperti *arcade games, PC games, Console Games, Handled Games* dan *Mobile Games. Game* terbagi menjadi dua *offline* dan *online*, *game offline* merupakan *game* yang dapat dimainkan tanpa menggunakan jaringan internet sedangkan *game online* membutuhkan jaringan internet untuk memainkannya. Jumlah penikmat *game* di Indonesia sendiri terbilang cukup tinggi sekitar 77% masyarakat Indonesia bermain *game* (Bisnis.com).

Pada tahun 2017 *newzoo* mempublikasikan hasil survei bahwa Indonesia memiliki jumlah *gamers* sebanyak 43,7 juta dengan persentase pria sebesar 56% dan wanita 44% terbanyak pada umur 21-35 tahun baik pria maupun wanita (Newzoo.com). *Gamer* adalah sebutan untuk para pemain *game*, tetapi sebutan *gamer* lebih mengarah kepada seseorang yang mencintai *game*, rela berkorban untuk kepuasan didalam *game* atau menjadikan *game* sebagai bagian dari hidupnya (Dunia*game*s.co.id). Dalam penyebutanya terdapat dua yaitu *gamer* dan *pro gamer*, penyebutan *pro gamers* atau professional *gamer* ialah dimana

seseorang tersebut menjadikan *game* sebagai hobi atau pekerjaannya dan mengetahui seluk beluk *game* lebih dalam.

Bagi kalangan *gamer* sudah tidak asing lagi dengan aplikasi *team speak*, *garena talk* dan *skype*. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi *voice chatting* tambahan yang sering digunakan apabila *game* yang dimainkan tidak memiliki fitur *voice chat* didalamnya. Pada tahun 2015 hadir sebuah aplikasi *voice chatting* Discord yang diciptakan oleh Jason Citron, dimana pada tahun 2019 pengguna Discord telah mencapai 250 juta perbulannya dan pada Juni 2020 Discord mencatat 100 juta pengguna aktif perbulannya (IDN Times 2021). Discord merupakan aplikasi komunikasi suara, video, dan teks secara *real time* yang dikhususkan bagi para *gamer*, selain itu juga menawarkan fitur yang lengkap dengan desain yang simpel, praktis dan mudah digunakan serta aplikasi ini ringan dan tidak menggangu kelancaran bermain.

Aplikasi Discord ini merupakan aplikasi gratis yang dapat di *download* dan instal pada perangkat mana saja *Android*, *Mac*, dan *Windows*. Para pengguna dapat membuat *server* atau komunitas dengan sendirinya secara gratis dan mengundang dengan jumlah tak terbatas. Meskipun gratis pada aplikasi ini juga memiliki fitur berbayar yaitu *server boost* yang memiliki benefit terhadap *server* atau komunitas tersebut seperti tambahan *emoji* dan peningkatan kualitas audio dan video saat pemain ingin melakukan *live streaming.* Berbeda dari aplikasi *voice chatting* lainnya bagi pemilik *server* atau komunitas dapat mengundang BOT atau robot kedalam *server* seperti BOT *music*, *game*s dan sebagainya.

Discord hadir sebagai aplikasi khusus *gamer* menawarkan fitur *server* atau komunitas, dimana *gamer* dapat membangun komunitasnya secara *virtual* dan discord memberikan fasilitas lengkap seperti *voice chatting* yang sangat dibutuhkan bagi *gamer* ketika bermain serta tidak memengaruhi kelancaran saat *gamer* bermain. Banyak *gamer* yang membangun komunitasnya secara *virtual* dimana dapat mengundang *gamer* lainnya untuk bergabung dengan gratis dan tanpa batas anggota sehingga banyak *gamer* yang berasal dari luar daerah dapat berkumpul.

Komunitas *gamer* merupakan wadah bagi para *gamer* lainnya dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Selain itu juga menjadi tempat berkumpulnya *gamer* dalam melakukan tukar pikiran, berbagi informasi seputar *games*, meningkatkan pengalaman bermain dan mempererat hubungan individu. Manusia bergabung kedalam kelompok sosial merupakan naluri sejak dilahirkan, naluri tersebut mendorongnya untuk menyatukan hidupnya dengan orang lain.

Didalam sebuah komunitas atau kelompok sangat dibutuhkannya komunikasi untuk menunjang kekompakkan dikarenakan didalam sebuah kelompok kita memungkinkan untuk berbagi informasi, pengalaman, pengetahuan kita dengan anggota lainnya. Komunikasi menjadi penghubung antar sesama anggota baik itu kepada *senior* dan *junior*.

Kelompok atau komunitas merupakan sekumpulan orang yang mempunyai tujuan berasama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Mulyana 2005,18). Komunitas INA TOXIC ini merupakan

komunitas *virtual* yang terbentuk secara tidak sengaja yang dilakukan oleh para *gamer* ketika bermain, selain itu komunitas ini memiliki anggota yang berasal dari berbagai daerah sehingga dibutuhkanya komunikasi kelompok yang baik untuk mencapai tujuan. Komunitas INA TOXIC merupakan sebuah kelompok alamiah yang terbentuk secara alami berawal dari kegiatan individu secara spontan yaitu bermain *game online* (Ruben dan Stewart 2017, 301).

Komunikasi kelompok merupakan komunikasi yang terjadi antara beberapa orang dalam suatu kelompok kecil seperti pada rapat, pertemuan, konferensi dan lainnya secara langsung. Menurut Michael Burgoon (dalam Huraerah dan Purwanto 2006, 34) mengartikan komunikasi kelompok merupakan interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalahan yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lainya secara tepat.

Setiap komunitas memiliki karakter atau budaya masing-masing, sama halnya dengan komunitas INA TOXIC ini yang memiliki ketertarikan dan komunikasi tersendiri. Penggunaan bahasa dan gaya komunikasi menjadi pembeda dari komunitas lainnya sehingga tidak jarang bagi anggota yang baru masuk kedalam komunitas ini akan merasa kebingungan dengan gaya bahasa seperti penggunaan bahasa *slang* pada komunitas tersebut.

Penggunaan bahasa *slang* oleh *gamer* merupakan salah satu bahasa yang dimiliki komunitas itu sendiri, mereka memiliki bahasa berbeda dengan masyarakat pada umumnya sehingga menimbulkan ciri khas dalam berinteraksi.

Hal tersebut memudahkan komunikasi mereka dan lebih mudah di pahami ketika mereka bertemu atau hendak bermain *game* bersama sehingga memudahkan mereka dalam mengatur strategi dan mencapai kemenangan saat bermain. Kendala seperti *miss* komunikasi kerap terjadi ketika pemain sedang bermain atau mengatur strategi yang sering terjadi oleh anggota baru bergabung dan belum mengerti bahasa *slang* yang sering digunakan oleh anggota lama.

Skill atau kemampuan sangat diperlukan bagi setiap orang terutama bagi seorang *gamer*. Menurut Suprapto (2009, 135) *skill* merupakan kemampuan untuk mengoperasikan atau bekerja secara mudah dan cermat, selain itu *skill* merupakan dasar pada *gamers* dalam bermain *game* yang berguna untuk memaksimalkan dalam bermain dan juga memperoleh kemenangan. *Skill* atau kemampuan dapat diperoleh dari hasil kerja keras seseorang ataupun alami ada pada dirinya, kemampuan bermain dapat diperoleh seseorang melalui berbagai cara seperti menonton video *gameplay*, membaca artikel strategi dan bergabung dengan komunitas. Melalui komunitas seseorang dapat mengembangkan *skill* permainnanya karena dapat belajar langsung dan berkomunikasi dengan yang lebih ahli secara langsung.

Permainan bagi *gamers* atau kelompok *gamers* bukan hanya sekedar hiburan melainkan menjadi ajang gengsi untuk dapat mengalahkan *gamers* atau kelompok *gamers* lainnya untuk menjadi yang terbaik pada sebuah permainan. Oleh sebab itu para *gamers* dituntut memiliki *skill* yang tinggi untuk mencapai hasil yang maksimal, dalam mencapai kemenangan membutuhkan sebuah *skill* yang berguna untuk diri sendiri dan keberhasilan sebuah tim.

Perbedaan *skill* akan sangat terlihat jelas salah satunya dalam permainan jenis MOBA atau pada *game* Mobile Legend yang terdapat sebuah *rank* atau tingkatan. Setiap *rank* memiliki *skill* yang tentunya berbeda, semakin tinggi *rank* maka lawan bermainnya memiliki *skill* lebih tinggi oleh sebab itu sangat dibutuhkannya *skill* yang setara atau sama. Perbedaan *skill* antar pemain terutama dalam sebuah tim dapat menyebabkan kekalahan dan *gamers* tersebut menjadi beban bagi tim. Bagi sebuah tim kemenangan merupakan hasil untuk melangkah maju dalam pencapaian lainnya dimana pencapaian tertinggi seorang *gamers* ialah menjadi atlet *esport*, dibutuhkan kerja keras dan *skill* yang setara antar *gamers* didalam sebuah tim. Selain menjadi beban dalam tim, perbedaan *skill* membuat *gamers* tersebut *stuck* pada *rank* itu saja atau tidak ada kemajuan dalam permainan. Hal ini dikarenkan tidak ada yang ingin bermain dengan *gamers* tersebut yang mana hanya akan menjadi beban dalam tim dan menghambat kemenangan.

Para *gamers* dalam mengatasi perbedaan *skill* tidak hanya melalui latihan tetapi juga bergabung pada kelompok atau komunitas, seperti terbentuknya komunitas INA TOXIC ini berawal dari kebutuhan para anggotanya dalam berkomunikasi sehingga memilih menggunakan aplikasi Discord dalam membangun komunitas *virtual* untuk meningkatkan *skill* guna mengatasi perbedaan *skill* antar *gamers.*

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ialah karya Jody Harryawan dengan judul "*Pola Komunikasi Kelompok Fun Gaming Dalam Kerjasama Tim ESPORTS Profesional Dota 2"*. Penelitian

tersebut berfokus pada pola komunikasi kelompok yang terjadi pada kelompok *Fun Gaming*. Persamaan dengan penelitian ini adalah membahas mengenai komunikasi kelompok *game*r yang terjadi dalam komunitas *game*, sedangkan perbedaan-nya penelitian yang dilakukan oleh Joddy Harryawan dengan peneliti yaitu berfokus pada pola komunikasi kelompok sedangkan peneliti berfokus pada penggunaan aplikasi sebagai media komunikasi kelompok *game*r tersebut.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, komunikasi kelompok merupakan komunikasi yang terjadi antar beberapa orang dalam suatu kelompok kecil yang bergabung untuk mencapai satu tujuan yang sama, dalam prosesnya komunikasi kelompok tidak dapat berhasil bila tidak terpenuhinya aspek yang menunjang seperti penggunaan media dalam berkomunikasi. Penggunaan aplikasi *voice chatting* atau pesan suara sangat melekat bagi kalangan *gamers* dalam memudahkan permainananya. Aplikasi discord yang diluncurkan menarik perhatian kalangan *gamers* ataupun komunitas *gamers* yang biasanya hanya berinteraksi melalui Facebook atau Whatsapp. Discord tidak hanya menawarkan penggunaan *voice chatting* saja yang sangat dibutuhkan bagi kalangan *gamers* melainkan dapat membangun komunitas mereka secara *virtual*. Komunitas pada Discord menjadi tempat para *gamers* dalam mencari informasi seputar *game* dan bertujuan untuk meningkatkan *skill* bermain *gamers*. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pemanfaatan aplikasi discord sebagai media komunikasi kelompok untuk mengatasi perbedaan *skill* antar *gamers*?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan judul yang diangkat, penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengungkapkan pemanfaatan aplikasi discord sebagai media komunikasi kelompok untuk mengatasi perbedaan *skill gamers*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan konstribusi positif secara:

- Manfaat Akademis

  Penelitian ini diharapakan mampu menjadi bahan kajian dan memberikan sumbangsih penelitian dalam bidang ilmu komunikasi khususnya pada bidang komunikasi kelompok dan *computer mediated communication*. Serta bermanfaat sebagai sumber informasi dan referensi pembelajaran guna penelitian selanjutnya yang relevan.

- Manfaat Praktis

  Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan gambar bagi komunitas gamer dalam penggunaan aplikasi discord untuk membangun dan meningkatkan komunikasi kelompok.

- Manfaat Sosial

  Penelitian ini diharapakan mampu menjelaskan suatu fenomena sosial, yaitu penggunaan discord oleh komunitas *gamer*, serta menjadi pedoman bagi *gamer* lainnya yang ingin membangun komunitas *virtual* melalui aplikasi Discord.

E. Sistematika Penulisan

- **Bab I** **PENDAHULUAN**

  Pada bab ini penulis membahas mengenai latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

- **Bab II** **TINJAUAN PUSTAKA**

  Pada bab ini berisikan teori yang hendak digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian, teori-teori yang digunakan mendeskripsikan pengertian, jenis-jenis dan prinsip dasar yang diambil dari berbagai literatur, buku dan studi terdahulu.

- **Bab III** **METODOLOGI PENELITIAN**

  Pada bab ini berisi paradigma yang hendak digunakan, penjelasan yang akan digunakan, teknik pengumpulan data yang akan digunakan, sumber data yang dikumpulkan dan keabsahan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti.

- **Bab IV** **PEMBAHASAN**

  Pada bab ini berisi pembahasan yang merupakan hasil dari interpretasi data yang diperoleh, penyajian gambaran umum tentang subjek penelitian dan sampel hasil peneltiain, pemaparan data terseleksi dan pembahasan yang telah diinterpretasikan guna mendapatkan pengetahuan dan

pemahaman yang mendalam terhadap permasalahan yang hendak diteliti.

- **Bab V** **PENUTUP**

  Pada bab ini berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran berdasarkan hasil penelitian yang didapat oleh penulis.

UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA 1953
MELAYANI, BUKAN DILAYANI