

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi seiring perkembangan jaman sudah semakin pesat. Teknologi dalam komunikasi juga sudah sangat modern, yang sekarang muncul dan dikenal dengan sebutan *Media cyber* atau media online, atau biasa dikenal dengan sebutan internet. Media dan teknologi baru ini telah memberikan kita cara memperoleh informasi dan gagasan yang baru, yaitu dengan cara berinteraksi dengan teman dan orang yang baru dikenal (asing), memperkenalkan bagaimana keadaan dunia luar dan juga membuat perubahan untuk masa depan. Masyarakat saat ini lebih banyak berinteraksi melalui media sosial atau yang disebut sebagai *cyberspace/hyperreality*, yaitu sebuah dunia yang terhubung dengan komputer dan internet.

Media Online juga didefinisikan sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital (*Creeber and Martin, 2009*). Definisi lain media online adalah media yang di dalamnya terdiri dari gabungan berbagai elemen. Artinya terdapat konvergensi media di dalamnya, dimana beberapa media dijadikan satu (*Lievrouw, 2011*). Media online merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif, dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik (*Mondry, 2008: 13*).

Seiring dengan perkembangan jaman teknologi internet yang semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video game dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal dengan sebutan game online. Permainan Online (*Online Games*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. *Game online* banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*Single-Player*), karena adanya internet memungkinkan mereka untuk bisa bermain dengan pemain lainnya, hingga puluhan pemain atau lebih (*Multi-Player*) bersama dari berbagai tempat yang berbeda baik dalam negeri bahkan dari luar negeri. Berbagai game yang tersambung dengan jaringan internet (*online games*) ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar yang banyak. Bisa dilihat dari banyaknya Warnet (*warung internet*) yang sering kali kita jumpai hampir di setiap tempat. Untuk memberi kenyamanan para *Gamers* (pemain game online) warnet sekarang sudah memberikan sebuah fasilitas gaming yang lengkap atau lebih dikenal dengan istilah *game net* atau *game centre*, adalah warnet yang hanya di khususkan untuk para pecinta game online.

Menurut *Andrew Rollings* dan *Ernest Adams*, permainan online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (*Rolling & Adams, 2006:*

770). Bersangkutan dengan apa yang diuraikan diatas penulis ingin membagi sedikit tentang *Game online* yang sering dimainkan oleh para gamer yakni adalah Game Point Blank. Salah satu permainan online dan merupakan game *First Person Shooter* (FPS) yang ada di Indonesia adalah Point Blank. *FPS* adalah game yang mengizinkan ribuan bahkan Jutaan pemain untuk bermain bersama (*Online*) di dalam sebuah dunia virtual, dengan menggunakan Internet sebagai medianya (via Internet).

Permainan yang dapat di unduh secara gratis di *official website* point blank Indonesia ini dikembangkan oleh Zepetto dari Korea Selatan. Game yang sudah ada pada tahun 2010 ini pertama kali di bawa ke Indonesia oleh PT. Kreon Gamescool Indonesia, pergantian *publisher* pun dilakukan pada tahun 2015 oleh PT. Garena Indonesia, di karenakan kontrak game yang di bawa oleh PT. Kreon sudah habis. Permainan Point blank ini membutuhkan strategi dan kerjasama tim untuk melakukan sebuah keberhasilan misi/kemenangan. (www.pb.garena.co.id/home/point-blank).

Dalam pandangan penulis, cara *publisher* game ini selalu memberikan *event* atau hadiah gratis kepada pemain yang berhasil menyelesaikan misi (*Mission Card*) dan juga hadiah Bagi para pemain yang telah berhasil menaikan pangkat mereka, dengan memberikan hadiah secara gratis ini yang membuat para player tertarik untuk mengikuti event dan misi yang diselenggarakan oleh penyedia game.

Pola Komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang maksud dapat dipahami. Bentuk dari pola komunikasi meliputi komunikasi antar personal dan juga pola komunikasi organisasi.

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan masuknya budaya-budaya baru dengan nilai-nilai dan norma-norma baru serta bagaimana mereka untuk berinteraksi dengan kelompok-kelompoknya. Adanya game online juga memberikan perubahan-perubahan lainnya pada seseorang yakni seperti kecanduan game online. Game memberikan kenyataan dimana para pemainnya memiliki dua dunia yang berbeda yaitu dunia *offline* dan dunia *online*. Dunia *offline* yaitu ketika mereka berada di lingkungan nya berada, tempat tinggal, tempat bermain, dan tempat belajar atau tempat kerjanya. sedangkan dunia *online* adalah ketika mereka berada di depan komputer yang terhubung dengan jejaringan internet, yakni dimana mereka dapat berinteraksi dengan teman-teman virtual-nya.

Kelompok *clan cannibal.corp* adalah sekumpulan remaja yang sering bermain di warnet *hardcore* dieng. Kelompok yang merupakan teman dekat ini sudah lebih dari tiga (3) tahun bermain game online FPS point blank. Awal terbentuknya kelompok ini sebelumnya hanya iseng-iseng saja, hanya sering bermain bersama dan kemudian banyak pemain lain yang bergabung dan kemudian menjadi sebuah kelompok game formal pada game online PB dengan beranggotakan 38 orang dari berbagai daerah.

Kelompok *clan* adalah kelompok game online yang berisikan dari sekumpulan pemain game online yang membentuk sebuah kelompok game, *clan* memungkinkan setiap kelompok untuk menampung pemain-pemain lebih dari puluhan hingga ratusan anggota. Kelompok yang terbentuk pada tahun 2012 ini telah lama mengikuti event-event yang ada pada game online pointblank, sampai pergantian *publisher* pun mereka tetap untuk melanjutkan permainan game online ini, demi melanjutkan perjuangan mereka yang masih bersambung pada *publisher* sebelumnya.

Pengambilan lokasi Penelitian ini mengambil di Daerah Malang, tepatnya di wilayah Daerah Bukit Dieng, yang berlokasi di *Hardcore Internet Lounge* yang terletak Di. Jln. Raya Dieng, Klojen, Kota Malang, Jawa Timur (didepan Plaza dieng). Pengambilan lokasi penelitian ini didasarkan pada kelompok game *Clan Cannibal.corp* yang menjadikan warnet tersebut sebagai tempat mereka berkumpul. Di wilayah tersebut, kehidupan dunia gamer sangat mudah ditemui sehingga sudah menjadi sesuatu yang tidak asing lagi.

Masyarakat pada umumnya mengetahui permainan game online merupakan salah satu pengaruh yang buruk di dalam kehidupan, dampak dari bermain game online juga sangat berbahaya apabila seseorang dalam bermain game tidak bisa membatasi waktu dalam bermain, banyak pengaruh dari bermain game online yang terlau berlebihan diantaranya seperti akan susah berinteraksi kepada orang lain yang dikarenakan mereka lebih sering berinteraksi dengan komputer atau dunia virtualnya.

Namun pada dasarnya seorang pemain game online itu tanpa disadari membentuk sebuah fenomena komunikasi dan juga membentuk komunikasi kelompok yang tanpa mereka sadari, penyampain pesan dari pemain kepada pemain lain yang membuat mereka melakukan proses komunikasi, penyampain pesan (komunikator kepada komunikan) adanya keterbukaan atau kebebasan dalam berkomunikasi dan berkelompok membuat mereka lebih lancar dalam bermain game karena pesan yang disampaikan bisa langsung diterima dan dipahami.

Berdasarkan latar belakang diatas, akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengarahkan permasalahan yang akan diteliti, sehingga peneliti mengambil rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, Bagaimana Pola Komunikasi kelompok game online FPS (*first person shooter*) point blank. (Studi pada kelompok *clan cannibal.corp* di *hardcore net Malang*).

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pola komunikasi kelompok game online FPS (*first person shooter*) point blank pada kelompok *clan cannibal.corp* di *hardcore net* Malang.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pola komunikasi kelompok game online FPS (*first person shooter*) point blank pada kelompok *Clan Cannibal.corp* di *hardcore net* Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat secara akademis
 - a. Memahami pola komunikasi pada pemain game khususnya game online.
 - b. Mengetahui gambaran umum mengenai para pemain game online
 - c. Penelitian ini dapat menambahkan tentang kajian komunikasi Kelompok
2. Manfaat secara praktis
 - a. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk peneliti berikutnya, Khususnya tentang studi deskriptif tentang komunikasi kelompok didalam game online.

- b. Sebagai sarana dan berbagi informasi untuk siapa saja yang ingin mengetahui tentang game online FPS (*first person shooter*) Point Blank.

