

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam perkembangan dunia teknologi informasi yang semakin maju dan pesat dari waktu ke waktu sudah terasa dampaknya oleh sebagian besar masyarakat dari yang sederhana menjadi modern dan serba cepat sehingga berdampak pada perilaku informasi dalam segala bidang, baik bidang pendidikan, kesehatan, hiburan, sumber informasi, tenaga kerja, dunia bisnis dan komunikasi tanpa batasan tempat dan waktu. Kebutuhan informasi yang lebih cepat dan murah tentunya menuntut para pemberi informasi untuk memiliki sebuah media online, dimana informasi yang disajikan bisa dengan mudah dan cepat didapatkan oleh konsumen informasi. Hal ini dapat dilakukan dengan penggunaan internet (Yudha, 2023).

Komunikasi bagaikan jantung dalam tubuh manusia, karena komunikasi merupakan salah satu hal yang tidak dapat terlepas dari manusia. Komunikasi sangatlah memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Sejak dalam kandungan pun, komunikasi sebenarnya telah terjadi dan sejak saat itulah komunikasi akan terus-menerus berlangsung selama proses kehidupan. Bilamana kehidupan manusia sama sekali tidak menggunakan komunikasi sudah pasti planet biru ini akan mati, karena tanpa adanya komunikasi, interaksi antarmanusia tidak mungkin dapat terjadi. Dua orang dikatakan melakukan interaksi, apabila masing-masing melakukan tindakan aksi dan reaksi. Aksi dan reaksi yang dilakukan manusia ini disebut sebagai tindakan komunikasi. Interaksi juga dapat kita lakukan dalam akses jaringan

internet, seperti sosial media berupa Facebook, Instagram, WhatsApp, Twiter dan Game online berupa Mobile Legend, PUBG Mobile, Hago, Clash Royale, dan Free Fier (Furqan, 2020).

Penggunaan aplikasi *game online* tidak kalah populer jika dibandingkan dengan penggunaan aplikasi media sosial oleh masyarakat, khususnya sebagai sarana hiburan. Saat ini penggunaan *game online* sedang marak, peminatnya pun tidak mengenal batasan umur, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa baik laki-laki maupun perempuan. Komunikasi dalam game online merupakan suatu aspek yang sangat penting terutama dalam permainan yang membutuhkan koordinasi dan kerjasama tim untuk memenangkan suatu pertandingan (Arif & Aditya, 2022). Komunikasi dalam *game online* juga terlihat dalam berbagai pertandingan cabang olahraga elektronik atau *e-sport* yang kian populer sebagai tontonan yang menghibur di kalangan anak muda.

Seiring berjalannya waktu, komunikasi yang terjadi dalam *game online* mengalami perkembangan. Komunikasi yang dahulu hanya dapat dilakukan antar pemain yang berada dalam tim yang sama berubah menjadi dapat dilakukan dengan pemain yang berada di tim yang berbeda atau tim lawan. Fitur komunikasi game online yang seperti itu dimanfaatkan sebagai salah satu strategi dalam memenangkan pertandingan (Faisal, Chandra, & Atmaja, 2022).

Proses komunikasi bersifat interaktif melalui ruang maya atau *cyberspace* inilah yang dimaksud dengan komunikasi virtual (Winarti, 2021). Meskipun begitu, tidak jarang komunikasi virtual dibantu oleh aplikasi komunikasi lain sebagai penunjang karena tidak semua permainan game

online telah menyediakan fitur komunikasi dalam aplikasinya. Salah satu aplikasi komunikasi penunjang komunikasi yang sering digunakan oleh pemain *game online* adalah Discord.

Discord merupakan salah satu aplikasi yang memudahkan para pemain *game online* untuk berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Pada tahun 2019 para pengguna aplikasi Discord telah mencapai 250 juta pengguna dengan 100 juta pengguna aktif per bulan di tahun 2020. Discord menawarkan fitur komunikasi dengan desain yang sederhana, praktis, mudah digunakan, dan dapat diakses melalui beragam tipe gadget. Fitur yang ditawarkan pada aplikasi Discord antara lain seperti *Text Channels* dan *Voice Channels*. *Text Channels* ini digunakan sebagai tempat *text chat*, dan *voice channel* ini digunakan sebagai tempat *Voice Note*, *Voice Call*, *Video Call* dan fitur *streaming*. Keberadaan aplikasi Discord yang populer di kalangan para pemain *game online* kian mempermudah komunikasi virtual yang terjadi dalam permainan atau *in-game* (Putra A, 2021).

Komunikasi virtual yang dilakukan dalam aktivitas bermain *game online* terjadi secara lancar berkat tersedianya jaringan internet yang baik di berbagai daerah di Indonesia. Kelancaran aktivitas komunikasi virtual para pemain *game online* di era modern bukan berarti bahwa tidak adanya permasalahan. Komunikasi virtual yang terjadi dalam *game online* justru memunculkan permasalahan komunikasi terkait aspek sosial dan psikologi individu. Permasalahan komunikasi virtual pemain *game online* tidak hanya bersumber dari aspek-aspek teknis, melainkan dapat bersumber dari aktivitas komunikasi yang buruk dan tidak sehat sehingga berpotensi memunculkan dengan perilaku negatif terkait sosial dan psikologi. Sering kali permasalahan sosial

yang terjadi pada individu pemain *game online* dikait-kaitkan masyarakat atau individu lain dengan aktivitas bermain *game online*. Padahal mungkin saja akar dari permasalahan sosial tersebut bukanlah bersumber dari aktivitas permainan *game online* itu sendiri melainkan aktivitas komunikasi virtual yang buruk dan tidak sehat. Terdapat banyak sekali kemungkinan dan aspek lain yang perlu dipertimbangan sebelum menentukan penyebab atau pemicu masalah sosial pada individu pemain *game online*. Salah satu aspek yang mungkin saja menjadi penyebab masalah sosial terhadap individu pemain *game online* adalah komunikasi virtual yang terjadi secara tidak sehat. Berdasarkan uraian diatas, maka perihal inilah yang menjadi dasar dan alasan peneliti sekaligus urgensi melakukan penelitian terkait komunikasi virtual dan perilaku komunikasi pengguna aplikasi *game online* (Winarti, 2021).

Komunikasi dan interaksi yang buruk berpotensi memicu terjadinya suatu permasalahan. Dalam konteks komunikasi virtual dalam *game online*, komunikasi yang buruk dapat memicu *toxic behavior* yang mana merupakan bentuk perilaku negatif individu pemain *game online* seperti *griefing*, *flaming*, hingga *cyber bullying* (Fauzan, Chairil, & Wibowo, 2021). Perilaku negatif atau *toxic behavior* dipersepsikan individu berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya selama proses komunikasi dalam *game online* yang dalam lingkup komunikasi interpersonal atau kelompok (Fauzan, Chairil, & Wibowo, 2021). Permasalahan yang muncul seperti *toxic behavior* terkait komunikasi virtual dalam aktivitas bermain *game online* menjerpa hampir setiap pemain *game online*, termasuk pemain perempuan.

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Reach3 Insights dan Lenovo terhadap 900 responden pemain *game online* perempuan, diketahui bahwa 77% pemain *game online* perempuan mengaku pernah mengalami tindakan stereotip dan diskriminasi *gender* dalam aktivitas bermain *game online*. Adapun bentuk tindakan stereotip dan diskriminasi *gender* terhadap pemain perempuan yakni berupa anggapan dan persepsi bahwa pemain *game online* perempuan tidak memiliki keterampilan dan tidak mampu bersaing dalam bermain *game online*, bahkan hingga pelecehan seksual melalui kata-kata. Berdasarkan hasil survei tersebut juga diketahui bahwa 59% pemain *game online* wanita memilih untuk menyembunyikan *gender* saat bermain *game online* dengan tujuan untuk memperoleh perlakuan yang adil (Aditama, 2021). Berdasarkan data tersebut, perlakuan buruk terhadap pemain *game online* perempuan terindikasi mempengaruhi perilaku komunikasi virtual gamer perempuan sehingga menarik bagi peneliti untuk mengetahui secara khusus bagaimana sebagian *gamer* perempuan yang tidak menyembunyikan identitas *gender*-nya maupun *gamer* perempuan yang tidak merasa diperlakukan buruk dalam menanggapi pesan negatif yang diterima dalam aktivitas bermain *game online*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian yang terkait dengan judul “perilaku komunikasi virtual perempuan pemain *game online* MOBA Mobile Legends di Channel Discord”. Penelitian dilakukan dengan metode pendekatan deskriptif kualitatif dengan alasan untuk mengetahui secara luas dan mendalam gambaran mengenai Perilaku Komunikasi Virtual dalam konflik aktivitas Komunikasi Virtual Perempuan pemain Mobile Legend Bang – bang di Channel Discord beserta aspek dan

faktor yang mempengaruhi perilaku komunikasi tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan metode studi kasus guna menyederhanakan batasan lingkup penelitian yang diharapkan mampu merepresentasikan perilaku komunikasi virtual perempuan secara umum pada berbagai jenis dan bentuk permainan *online*. Penelitian dilakukan terhadap pemain game online perempuan yang memainkan permainan dengan *genre* Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) khususnya Mobile Legends: Bang Bang dengan alasan aktivitas komunikasi virtual pada *genre* game tersebut sangatlah intens. Selain itu, Mobile Legends: Bang Bang merupakan game online MOBA paling populer di Indonesia sehingga diharapkan mempermudah peneliti untuk menghimpun data yang dibutuhkan terkait penelitian.



1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian, maka rumusan masalah penelitian ini terfokus pada: “Bagaimana perilaku komunikasi virtual dalam konflik aktivitas Komunikasi Virtual Perempuan pemain Mobile Legend Bang – bang di Channel “Mabar Online”?”.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi virtual perempuan pemain Mobile Legend Bang–Bang dan perilaku komunikasi virtual akibat konflik yang ditimbulkan dalam aktivitas komunikasi virtual di Channel “Mabar Online”.

1.4 MANFAAT

Berdasarkan dari tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan kajian di bidang ilmu komunikasi virtual, khususnya terkait perilaku komunikasi virtual perempuan dalam aktivitas komunikasi virtual di platform *game online*.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran, perbandingan, atau acuan terkait penelitian serupa yang mengkaji fenomena perilaku komunikasi virtual.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat praktis berupa informasi, wawasan, dan pengetahuan terkait perilaku komunikasi virtual dalam aktivitas komunikasi virtual di platform *game online* ber-genre MOBA di Channel Discord, sehingga dapat menghindari atau menyelesaikan permasalahan yang muncul terkait perilaku komunikasi virtual perempuan dalam melakukan aktivitas komunikasi virtual.



