

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegemaran tentang bermain permainan daring atau game online begitu populer di kalangan masyarakat. Salah satu faktornya karena kemudahan mengakses game online dalam berbagai media seperti komputer, smartphone, maupun game console. Industri game online mengalami peningkatan pesat saat masa pandemi COVID-19 yang terjadi pada tahun 2020 lalu, dimana kebanyakan orang menghabiskan waktunya bermain game selama menjalani masa karantina di rumah (Eloksari, 2020).

Peningkatan pun ikut terjadi pada game online cross-platform bernama Genshin Impact yang rilis pada September 2020 dan mendapatkan sebagian besar respon baik. Genshin Impact merupakan permainan role-playing game (RPG) dengan genre aksi atau action yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan pengembang game bernama Hoyoverse yang berbasis di Jurong Tmur, Singapura. Menurut grup analisis seluler App Annie, game ini menjadi sangat populer pada kategori mobile game setelah mengumpulkan lebih dari 23 juta unduhan pada minggu pertama setelah dirilis (Desatoff, 2020). Data terbaru dari perusahaan aplikasi analisis, Sensor Tower, memperlihatkan bahwa Genshin Impact berada di peringkat ketiga mobile game dengan penghasilan terbesar di seluruh dunia dalam kurun waktu 12 bulan (Baggs, 2021).

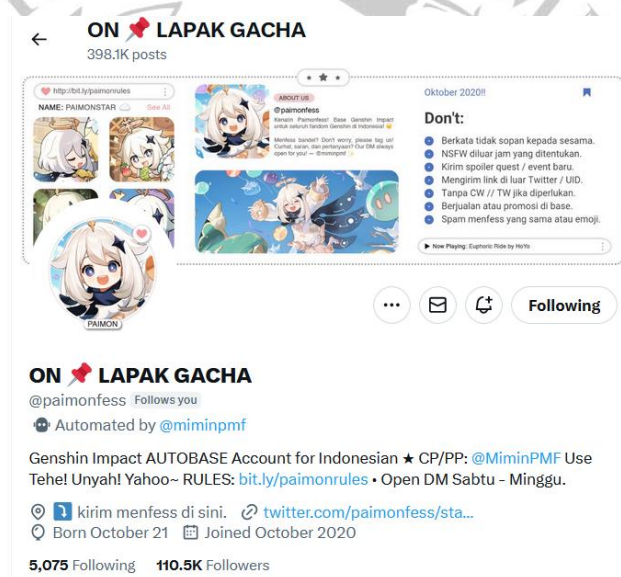
Genshin Impact menawarkan pemainnya untuk bereksplorasi dalam sebuah dunia buatan dengan genre fantasi bernama Tevyat. Selama bereksplorasi para pemain dapat bertarung dengan monster menggunakan karakter-karakter yang masing-masing memiliki satu senjata dan satu elemen. Jenis senjata yang tersedia ada lima, yaitu sword (pedang), bow (panah dan busur), catalyst (buku sihir), polearm (tombak), dan claymore (pedang besar). Kemudian ada tujuh jenis elemen yakni, pyro (api), cyro (es), hydro (air), anemo (angin), geo (tanah), electro (listrik), dan dendro (tumbuhan). Pemain Geshin Impact dapat membawa satu tim berisi maksimal empat karakter untuk bereksplorasi mengelilingi Tevyat. Bila pemain mengundang pemain lainnya ke dalam Tevyat menggunakan fitur co-op, maka maksimal pemain yang dapat diundang adalah 3 orang.

Game ini memiliki fitur berkomunikasi, dan menjalin pertemanan dengan pemain lain yang baru mereka temui secara virtual, fitur tersebut yaitu chatbox dan add friend. Adanya fitur-fitur ini pun memungkinkan para pemain untuk bertukar informasi satu sama lain, namun fitur komunikasi ini terbatas sehingga kurang nyaman bila dipakai untuk berdiskusi panjang. Berdasarkan hal tersebut, para pemain cenderung membentuk komunitas virtual dalam media lain di luar dari Genshin Impact itu sendiri. Meskipun memiliki gaya permainan yang sebagian besar untuk dimainkan sendiri, Genshin Impact memiliki fitur-fitur yang memungkinkan pemain untuk bertemu, berkomunikasi, dan menjalin pertemanan dengan pemain lain yang baru mereka temui secara virtual.

Terdapat dua aktor komunikasi yang ada dalam Genshin Impact, yaitu perusahaan pengembang aplikasi dan pemain Genshin Impact. Pemain Genshin Impact adalah pengguna aplikasi game tersebut yang secara rutin berinteraksi

dalam virtual world bernama Tevyat. Jika dilihat dari sisi pemain, ada dua macam komunikasi yang terbentuk yaitu komunikasi antar pemain dengan perusahaan maupun sebaliknya, dan komunikasi antar sesama pemain.

Dari hasil observasi awal peneliti, ditemukan bahwa para pemain Genshin Impact membentuk suatu komunitas dengan berkomunikasi menggunakan media elektronik yang terhubung pada internet sebagai medianya, yaitu Twitter dan Youtube. Peneliti menggunakan fitur 'searching' di media sosial Twitter dan menemukan akun auto base bertopik Genshin Impact, yaitu @paimonfess.



Gambar 1.1 Profil Twitter @paimonfess

Sumber: Twitter @paimonfess

Hal menarik terjadi di media sosial Twitter saat salah satu pemain Genshin Impact membuat sebuah komunitas melalui akun auto base bernama @paimonfess, akun ini khusus untuk membahas seputar game tersebut. Akun auto base merupakan akun yang menggunakan fitur auto direct message service. Fitur ini mengizinkan pengguna Twitter lainnya untuk mengirim pesan langsung

kepada akun auto base dan nanti pesan langsung tersebut akan dikirim secara otomatis dalam bentuk tweet oleh akun auto base (Syam & Maryani, 2019).

Dalam setiap tweet yang dikirim secara otomatis itu, terjadi komunikasi antar sesama pemain Genshin Impact untuk berbagi opini, memberikan informasi, dan juga bertanya tentang Genshin Impact. Hal yang sama juga terjadi pada @subbasepmf yang menggunakan fitur yang sama, interaksi dan komunikasi terjadi di dalamnya. Hal tersebut sesuai dengan definisi komunitas virtual menurut Rheingold yaitu komunitas virtual merupakan tempat bagi orang-orang yang memiliki hobi dan ketertarikan yang sama dapat berkumpul dan berbagi beragam hal satu sama lain (Putri, 2016). Komunitas virtual juga dapat dianggap sebagai tempat untuk mewadahi individu untuk berhubungan satu sama lain dengan individu yang memiliki pemikiran serta ketertarikan yang sama dengan bantuan komunikasi yang termediasi oleh komputer.

Fokus dalam penelitian ini yaitu melihat bagaimana pola komunikasi antara sesama pemain Genshin Impact yang berada dalam komunitas virtual pemain Genshin Impact di media sosial Twitter '@paimonfess'. Pola komunikasi menurut Djamarah dapat diartikan seperti pola atau bentuk hubungan antara dua individu atau lebih dalam proses mengirim dan menerima pesan dengan cara yang benar, yang nantinya pesan yang dimaksud bisa dipahami (Maylya, 2018).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif serta dengan metode netnografi sebagai metode pengumpulan datanya. Hal ini memungkinkan peneliti agar dapat mengidentifikasi isu penelitian dari sudut pandang peneliti,

dan memahami tentang makna dan interpretasi yang dilakukan pada perilaku, objek, dan fenomena. (Haryono, 2020).

1.2 Rumusan Masalah

Pada latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dibentuk rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana pola komunikasi kelompok dalam komunitas virtual game online Genshin Impact?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi dalam komunitas virtual game online Genshin Impact?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan agar dapat menjadi tambahan untuk pengetahuan serta wawasan tentang pola komunikasi yang terjadi dalam komunitas virtual game online. Kemudian diharapkan juga sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang dipelajari oleh akademisi secara teoritis.

1.4.2 Secara Praktis

1. Untuk penulis, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sebuah sarana yang bermanfaat dalam implementasi pengetahuan penulis tentang pola komunikasi, komunitas virtual, dan game online.
2. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan agar penelitian ini dapat turut berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan tentang pola komunikasi yang terjadi pada komunitas virtual game online menggunakan metode penelitian netnografi.

