

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang semakin berkembang pesat ini, komunikasi menjadi tidak hanya penting, tetapi juga tak terhindarkan. Dalam konteks saat ini, di mana teknologi telah merasuk ke dalam setiap aspek kehidupan, komunikasi telah menjadi inti dari kehidupan sehari-hari, bisnis, politik, dan banyak lagi. Sejarah teknologi mencakup perkembangan berbagai inovasi dan penemuan yang telah memengaruhi dan mengubah cara manusia hidup, bekerja, dan berinteraksi. Perkembangan teknologi yang paling nampak dan digunakan oleh masyarakat saat ini adalah komputer, internet dan juga telepon, ketiga media ini adalah hal yang paling sering digunakan oleh masyarakat karena dapat mengurangi kontak fisik secara langsung dan dapat membuat manusia berkomunikasi secara luas. Abad ke-20 menjadi awal zaman teknologi modern dengan penemuan besar seperti komputer, telepon, televisi, dan mobil. Revolusi digital membawa internet, komunikasi seluler, dan teknologi informasi yang mengubah cara kita bekerja, belajar, dan berkomunikasi.

Melalui perkembangannya, teknologi telah menjadi salah satu aspek pendorong utama dalam penciptaan game yang semakin kompleks dan mendalam. Dengan kemajuan dalam grafika komputer, kecerdasan buatan, dan teknologi pemrosesan, pengembang game memiliki akses ke alat yang memungkinkan mereka untuk menciptakan pengalaman yang semakin realistis dan menarik bagi para pemain game. Mulai dari permainan sederhana dengan grafis 2D hingga dunia virtual yang terbuka dan berkelanjutan, teknologi memungkinkan para pengembang

untuk mengeksplorasi ide-ide baru, mewujudkan kreativitas mereka, dan menghadirkan pengalaman yang tak terlupakan bagi jutaan pemain di seluruh dunia. Dengan adanya platform pengembangan yang semakin canggih dan aksesibilitas yang meningkat, teknologi terus menjadi kekuatan utama di balik evolusi dan inovasi dalam industri game online. Tidak hanya itu, kemajuan teknologi juga telah mengubah cara kita berinteraksi dan berkomunikasi, dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan komunikasi antar pemain dalam game online tidak hanya melibatkan aspek teknologi, tetapi juga mempengaruhi budaya dan dinamika sosial dalam komunitas game. Pemain sekarang dapat berkomunikasi dan berdiskusi kepada pemain lain di seluruh dunia, terlepas dari jarak dan perbedaan budaya. Ini membuka peluang untuk pertukaran budaya, persahabatan, dan kolaborasi antar pemain. (Juliansyah & Febryanti, 2024)

Game online adalah game atau permainan yang dapat di akses dan di mainkan secara bersamaan oleh beberapa orang yang di hubungkan melalui internet. Dalam sebuah game online, pemain sering kali berkomunikasi dan bersama-sama bekerja dalam menyelesaikan sebuah permainan atau untuk bersenang-senang. Sebelumnya, seseorang ketika memainkan sebuah permainan hanya terbatas melakukan komunikasi dengan kelompok sekitarnya saja atau bahkan jarang melakukan komunikasi dengan pemain lain yang belum dikenalnya. Berbeda dengan kondisi saat ini, Komunikasi antar pemain game online yang terjadi saat ini sangat diperlukan dalam memastikan keberhasilan strategi dan juga meningkatkan efektivitas pemain pada sebuah permainan.

Game online tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga merupakan platform tempat orang-orang berkumpul, berinteraksi, dan membangun komunitas. Dalam lingkungan game online, komunikasi bukan hanya tentang pertukaran informasi, tetapi juga tentang koordinasi, strategi, dan pembentukan hubungan sosial. Melalui komunikasi juga, pemain dapat saling bekerja sama, merencanakan taktik, atau hanya sekedar berbincang santai. Selain itu, komunikasi dalam game juga mencakup penggunaan emotikon, emoji, dan bahasa khusus dalam komunitas tertentu yang dapat memperkaya pengalaman bermain. Game online pertama kali muncul di Indonesia diawali dengan diluncurkannya Game Nexia online pada tahun 2001.

Dunia game telah menjadi salah satu fenomena yang mendominasi budaya populer. Salah satu game yang sangat populer adalah Dota 2, *Defense of the Ancients* atau yang lebih dikenal Dota 2 adalah sebuah game strategi multipemain berjenis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dikembangkan oleh Valve Corporation pada tahun 2013 yang dapat dimainkan secara online melalui platform Steam. Di kutip dari Steam Charts, Pemain Dota 2 yang bermain secara bersamaan mencapai 1.003.263 orang pada Sabtu (29/10/2022) dan dianggap menjadi salah satu game terpopuler di dunia, selain itu game ini termasuk kedalam kategori game yang sangat rumit. Pemain dapat memilih lebih dari 100 hero atau karakter yang memiliki atribut yang berbeda-beda seperti kekuatan, kecepatan, dan inteligensi. Dota 2 menempatkan dua tim yang terdiri dari lima pemain masing-masing dalam pertarungan untuk menghancurkan bangunan-bangunan musuh, termasuk "Ancient" yang berada di pangkalan mereka. Setiap pemain mengendalikan satu karakter, atau "hero", yang memiliki kemampuan unik dan peran dalam tim.

Permainan ini menuntut tingkat strategi, koordinasi tim, serta keterampilan individu dalam mengelola sumber daya dan mengambil keputusan secara cepat dalam situasi yang berubah-ubah." Oleh karena itu, peran Discord sebagai media baru dalam komunikasi antar pemain game dota2 sangatlah dibutuhkan sebagai media penghubung didalam tim.



Gambar 1.1: Hasil Screenshot pada *in game* dota 2

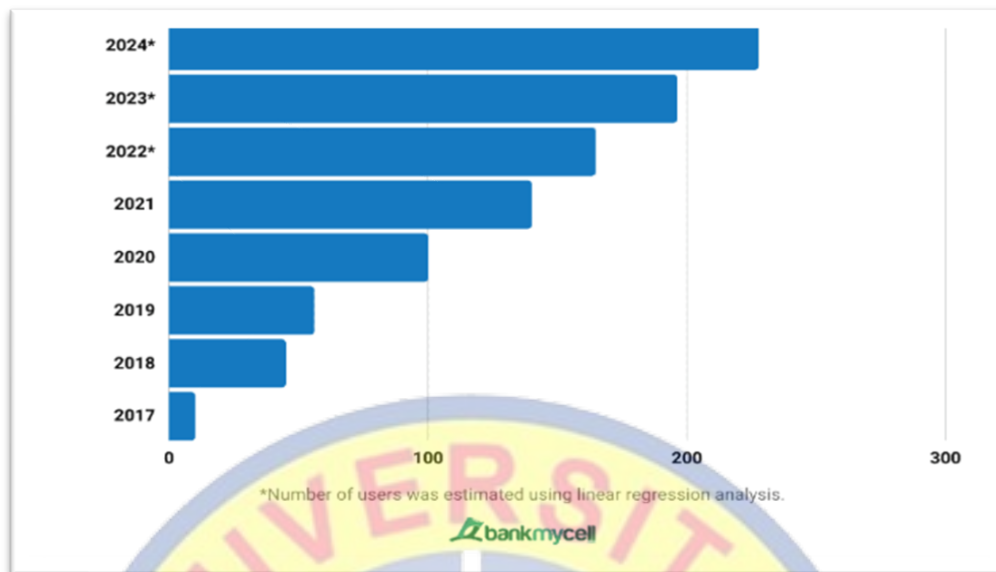
Sumber: Peneliti (2024)

Dalam beberapa kasus, komunikasi dalam game bahkan dapat membentuk persahabatan atau hubungan sosial di luar dunia virtual. Namun, ada juga tantangan unik yang muncul dalam komunikasi dalam game, seperti kebisingan yang disebabkan oleh efek suara dalam permainan atau ketidaksepakatan antara pemain. Meskipun demikian, komunikasi dalam game tetap menjadi aspek yang sangat penting dalam pengalaman bermain secara keseluruhan. Karena tanpa adanya komunikasi, strategi dalam permainan game online akan sangat sulit untuk meraih hasil yang diinginkan. Dengan demikian, memahami dinamika komunikasi dalam konteks game online bukan hanya relevan untuk pemain, tetapi juga memiliki

implikasi yang luas dalam pemahaman kita tentang interaksi manusia dalam dunia digital yang semakin terhubung.

Salah satu aplikasi yang sangat populer di kalangan gamers adalah discord. Sebuah aplikasi yang digunakan sebagai alat komunikasi ini memiliki fitur seperti obrolan teks, mengirim gambar, video, audio, dan bahkan berbagi layar. Aplikasi Discord identik dengan para gamers yang menggunakannya sebagai alat komunikasi untuk bermain game yang memiliki kelebihan dibandingkan fitur komunikasi yang tersedia di dalam sebuah game. Aplikasi ini menawarkan banyak fitur seperti saluran, streaming, dan panggilan video. Komunikasi dapat dilakukan secara pribadi atau dalam komunitas virtual yang disebut "server". Server adalah kumpulan ruang obrolan dan saluran suara yang dapat diakses melalui tautan undangan. Discord berjalan di Windows, macOS, Android, iOS, iPadOS, Linux, dan di peramban web. Pada tahun 2021, layanan ini memiliki lebih dari 350 juta pengguna terdaftar dan lebih dari 150 juta pengguna aktif bulanan. Layanan ini terutama digunakan oleh para gamers, meskipun pangsa pengguna yang tertarik pada topik lain terus bertambah, pada tahun 2022 pengguna discord mencapai 164,7 juta pengguna aktif bulanan, lalu pada tahun 2023 pengguna discord mencapai 196,2 juta pengguna aktif, dan untuk data terbaru pada tahun 2024 pengguna discord saat ini mencapai 227,7 juta pengguna aktif.

Hal ini menunjukkan bahwa pengguna aktif discord setiap tahunnya terus mengalami peningkatan, seperti yang tertera pada gambar di bawah ini :



Gambar 1.2: Data pengguna aktif aplikasi discord

Sumber: bankmycell (2024)

<https://www.bankmycell.com/blog/number-of-discord-users/>

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa pengguna aktif aplikasi discord pada saat ini sudah mencapai 227,7 juta pengguna. Tingginya pengguna aktif aplikasi discord menandakan bahwa aplikasi tersebut banyak diterima oleh masyarakat karena mampu mempermudah komunikasi dan interaksi diantara para penggunanya termasuk para gamers Dota 2.

Penggunaan Discord sebagai aplikasi komunikasi bagi para gamers telah menjadi hal yang signifikan dalam ekosistem *gaming* modern. Discord menawarkan sejumlah fitur yang membuatnya sangat populer di kalangan para pemain game. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemudahan dalam pembentukan dan pengelolaan server, yang memungkinkan pemain untuk membuat ruang obrolan khusus untuk berbagai game atau minat tertentu. Fitur-fitur tersebut menjadikan Discord pilihan utama bagi para gamers yang ingin berkomunikasi

secara efektif selama bermain game. Discord tidak hanya sekadar aplikasi komunikasi, tetapi juga platform sosial yang penting bagi para gamers, memfasilitasi koordinasi, kolaborasi, dan pembentukan hubungan sosial yang erat di dalam dan di luar lingkup permainan.

Hadirnya kemudahan menggunakan internet, seperti aplikasi Discord, telah memberikan dampak positif bagi para gamers, melalui Discord para gamers dapat berkomunikasi dengan lebih mudah dan efisien, menghapus batasan geografis dan waktu. Dengan pola komunikasi virtual, pemain dapat berinteraksi dengan sesama gamers di seluruh dunia tanpa kendala fisik. Hal ini menguntungkan untuk koordinasi tim dan pertukaran strategi secara langsung. Para pemain dapat dengan mudah berdiskusi tentang taktik permainan dan mengatur jadwal pertemuan tanpa terhalang oleh perbedaan zona waktu atau lokasi. Lebih lanjut, kehadiran Discord juga memungkinkan pemain untuk membangun komunitas yang kuat di luar permainan, memfasilitasi pertemanan dan pertukaran informasi di antara anggota.

Selain digunakan oleh para gamers, discord juga digunakan dalam konteks non-gaming seperti grup belajar online, komunitas seni, atau bahkan klub buku, di mana anggota dapat berbagi pengetahuan, pengalaman, dan minat mereka dalam lingkungan yang terstruktur dan mudah diakses. Dengan fitur-fitur yang telah tersedia, discord menciptakan ruang virtual yang inklusif dan interaktif di mana anggota masyarakat dapat terhubung, berkolaborasi, dan membentuk hubungan sosial yang kuat, yang pada gilirannya meningkatkan rasa kepemilikan dan partisipasi dalam berbagai kegiatan dan diskusi. Menurut (Irawanto, 2017) di dalam penelitiannya yang berjudul “Manajemen Media dalam Industri video games” menyatakan bahwa didalam ilmu komunikasi, game online bisa di pahami yaitu

dengan komunikasi baru atau disebut dengan *new media*, hal ini disebabkan karena adanya aktifitas interaksi dalam bentuk komunikasi interpersonal atau komunikasi massa di dalam penggunaan sebuah video game

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dan fokus penelitian di atas yang di paparkan peneliti, maka rumusan masalah yang akan di kaji dalam penelitian ini antara lain adalah: Bagaimana proses pola komunikasi antar para gamers dota 2 melalui aplikasi discord?

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola komunikasi virtual yang dilakukan antar *gamers* untuk berinteraksi di aplikasi discord?
2. Bagaimana pola komunikasi virtual yang terjadi pada percakapan tim dalam *in-game online* Dota 2 dalam menyusun strategi permainan?
3. Hambatan pola komunikasi yang terjadi antar gamers pada aplikasi discord?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di sebutkan sebelumnya, adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pola komunikasi yang dilakukan antar *gamers* dalam berinteraksi di aplikasi discord

2. Untuk mengetahui pola komunikasi virtual yang terjadi pada percakapan tim game online Dota 2 dalam menyusun strategi permainan
3. Untuk mengetahui hambatan pola komunikasi yang terjadi antar gamers yang terjadi pada aplikasi discord

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Aspek Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi suatu referensi bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam pemahaman mengenai pola komunikasi antar pemain game (*gamers*) serta menambah kajian ilmu komunikasi khususnya yang berkaitan dengan pengembangan studi mengenai pola komunikasi antar pemain game (*gamers*) pada *game online* Dota 2.

1.5.2 Aspek Praktis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memperkaya wawasan dalam penggunaan teori pola komunikasi bagi khalayak umum khususnya para pemain game (*gamers*) dalam berinteraksi di komunitas Dota 2. Penelitian ini memberikan gambaran serta informasi yang akurat mengenai pola komunikasi yang terjadi antar pemain game online Dota 2, serta menjadi jembatan informasi bagi khalayak umum yang ingin mengetahui strategi komunikasi yang digunakan, dan pengaruhnya terhadap kinerja tim yang membantu pemain meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dan memperkuat kolaborasi.

1.6 Sistematika Penelitian Skripsi

Sub-bab ini menjelaskan sistematika penelitian hasil penelitian. Untuk Penelitian dengan metode atau pendekatan kualitatif, sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**, terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, sistematika penelitian skripsi, lokasi dan waktu penelitian.
- **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, terdiri dari rangkuman teori yaitu pengertian Komunikasi, Pola Komunikasi Discord, *Gane Online*
- **BAB III METODE PENELITIAN**, terdiri dari pendekatan penelitian, subjek objek penelitian, informan kunci, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik keabsahan data.
- **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**, terdiri dari objek penelitian, desripsi informan, hasil penelitian dan pembahasan.
- **BAB V PENUTUPAN**, terdiri dari kesimpulan dan rekomendasi.

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.7.1 Lokasi

Dalam memperoleh data yang di butuhkan untuk menunjang penelitian yang berjudul “Komunikasi Virtual *Gamers* Melalui Aplikasi Discord Studi Kasus Pada Komunitas Roshan Pit Game Dota 2” maka peneliti melakukan penelitan di grup discord *Roshan Pit*. Dimana di dalamnya merupakan sebuah komunitas gamers khususnya gamers dota 2

1.7.2 Waktu

TABEL 1.1
WAKTU PENELITIAN

No	Aktivitas	Tahun 2024						
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Penentuan Fenomena Penelitian							
2.	Pengajuan Judul							
3.	Bimbingan Proposal Usulan Penelitian							
4.	Penyusunan Laporan Usulan Penelitian							
5.	Seminar Usulan Penelitian							
6.	Penyusunan Laporan skripsi							
7.	Sidang Skripsi							

Sumber: Peneliti (2024)