**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Penelitian**

Game online adalah salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati, dan saat ini menjadi tren dan *lifestyle* yang sedang digandrungi oleh semua kalangan termasuk anak-anak. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju telah memunculkan media baru (game online) yang semakin menambah kompleks kehidupan media. Peran orang tua dalam hal ini sangat diperlukan untuk mengajarkan pada anak agar anak memahami isi atau pesan dari sebuah media salah satunya dengan memberikan pengawasan kepada anak mereka saat menggunakan media.

Dunia *game* pada saat ini berkembang dengan pesat, pada awalnya *game* elektronik berbasis game *console,* dimana pemain game hanya bermain denngan program yang telah diseting dalam game tersebut. Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi juga berdampak pada perkembangan *game* elektronik, sehingga munculah istilah *game online. Game Online* atau sering disebut *Online Games* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan, baik LAN maupun Internet

Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Games Online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, computer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah computer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat.

Berbagai macam jenis game online pun mulai bermunculan, seperti First Person Shooter (FPS), sesuai judulnya game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Real-Time Strategy, merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 (satu) karakter saja akan tetapi banyak karakter.
Cross-Platform Online, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja need for speed undercover dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online atau dimainkan secara bersama-sama).
Browser Games, merupakan game yang dimainkan pada browser seperti Firefox, Opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash.
Massive Multiplayer Online Games, adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

Komunikasi sendiri merupakan salah satu hal yang sangat vital dalam kehidupan bermasyarakat. Komunikasi memegang peran penting dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat. Tanpa adanya komunikasi, maka akan sangat mungkin sering terjadinya kesalahpahaman dalam memberi dan menerima pesan atau informasi. Seringkali komunikasi menjadi juru kunci terciptanya hubungan yang harmonis maupun yang tidak harmonis di dalam suatu interaksi masyarakat. Dengan komunikasi masyarakat bisa menemukan jati diri mereka di dalam masyarakat.

Komunikasi adalah proses interaksi antara komunikator dengan komunikan. Proses komunikasi dimulai dari komunikator sebagai pemberi pesan, lalu disampaikan kepada komunikan sebagai penerima pesan. Cara penyampaian pesan ada berbagai macam cara, baik secara verbal maupun non-verbal. Bentuknya dapat melalui bahasa, sikap dan perilaku, maupun melalui simbol- simbol yang nantinya diterima dan diartikan oleh komunikan.

Jadi, kalau dua orang terlibat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapkan. Kesamaan bahasa yang digunakan dalam percakapan itu belum tentu menimbulkan kesamaan makna. Dengan kata lain, mengerti bahasa saja belum tentu mengerti makna yang dibawakan bahasa itu. Jelas bahwa percakapan antara dua orang dapat dikatakan komunikatif apabila keduanya mengerti bahasa dan makna dari percakapan tersebut.

Akan tetapi, pengertian komunikasi yang dipaparkan diatas sifatnya sangat mendasar, dalam arti kata bahwa komunikasi itu minimal harus mengandung kesamaan makna antara kedua belah pihak yang terlibat. Dikatakan minimal karena komunikasi tidak hanya bersifat informatif, yaitu agar orang lain mengerti, tapi juga persuasif, yaitu agar orang lain bersedia menerima suatu keyakinan, melakukan suatu perbuatan, dan lain- lain (Effendy, 1984: 9). Komunikasi merupakan suatu proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerimaan atau lebih dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka (Everett M.Rogers)

Dari pemahaman mengenai game online dan komunikasi sebelumnya, penulis akan mengangkat salah satu game onlie yaitu Free Fire Battlegrounds. Free Fire Battlegroundsadalah *game* berbasis 3D *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) yang dikembangkan oleh PT GARENA. PT GARENA adalah perusahaan game yang berkantor di Singapura dan pengembangan *game online* dan MMORPG yang merupakan anak perusahaan dari salah satu perusahaan terbesar *online* dibidang *game.*

Pada dasarnya *game online* merupakan game yang dimainkan oleh banyak orang dan di ruang dan waktu yang berbeda. Oleh karena itu pemain *game online* dapat saling bersosialisasi dengan lingkungan sekitar di dalam *game*, karena di dalam dunia *game online* sendiri ada komponen-komponen yang dapat membantu untuk saling bersosialisasi dan berinteraksi antarpemain. Adanya komponen tersebut membantu pemain untuk mengenal satu sama lain dengan identitas asli sang pemilik *avatar* atau karakter tertentu di dalam *game*. *Fitur chatting* atau media berinteraksi tersebut, pemain dapat menggunakan semua *fitur* pendukung *chatting* untuk saling berinteraksi satu sama lain. *Fitur chatting* dalam game ini berbentuk *Voice Chat* sehingga para pemain bisa langsung berbicara dan berinteraksi dengan pemain lainnya.Bentuk interaksi seperti ini mampu membuat pemain *game* belajar untuk berkomunikasi dengan baik, karena interaksi dengan adanya *fitur* pendukung inilah yang mampu menarik perhatian pemain lain. Bentuk interaksi seperti inilah yang mampu membantu melatih interaksi dalam berkomunikasi, baik itu interaksi antar pemain dalam dunia *game online* maupun dengan lingkungan tempat tinggal.

Bentuk interaksi dengan menggunakan *fitur* tambahan dalam *game online* ini mampu membentuk hubungan saling membutuhkan atau ketergaantungan pemain *game online* dengan pemain lainnya, kemudahan berinteraksi yang diberikan dalam *game online* Free Fire Battlegrounds sendiri dapat menjalin kekerabatan antar pemain *game online* itu sendiri. Kekerabatan yang dijalin dalam *game online*, banyak yang membuat para pemain *game online* Free Fire Battlegrounds sendiri terbiasa dan membawanya dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi yang terjalin ada dua bentuk, pertama adalah bentuk komunikasi non verbal yang di tunjukkan pada saat permainan sedang berlangsung menggunakan gerak badan *avatar*. Bentuk kedua adalah bentuk komunikasi verbal yang berbentuk suara, komunikasi verbal yang lebih banyak digunakan ketika berinteraksi satu sama lain.

 Akhirnya peneliti mengambil judul “**POLA INTERAKSI ANTAR GAMERS (Analisis Deskriptif Pola Interaksi Antar Gamers dalam Menggunakan Fitur Voice Chat dalam Game Free Fire Battlegrounds)”.**

* 1. **Fokus Penelitian/Pernyataan Masalah**
1. Bagaimana pemikiran para gamers untuk berinteraksi apabila fitur voice chat dalam game Free Fire Battlegrounds tidak berfungsi ?
2. Bagaimana diri pribadi gamers dalam menyikapi pandangan dari gamers lain dalam game Free Fire Battlegrouds ?
3. Bagaimana cara gamers melakukan interaksi dengan gamers lain agar membangun suatu masyarakat dalam game Free Fire Battlegrounds ?
	1. **Tujuan dan Keguaan Penelitian**
		1. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :
4. Untuk mengetahui pemikiran para gamers untuk berinteraksi apabila fitur voice chat dalam game Free Fire Battlegrouds tidak berfungsi,
5. Untuk mengetahui diri pribadi gamers dalam menyikapi pandangan gamers lain dalam game Free Fire Battlegrouds,
6. Untuk mengetahui cara gamers melakukan interaksi dengan gamers lain agar membangun suatu masyarakat dalam game Free Fire Battlegrounds.
	* 1. Adapun keguanaan yang ingin dicapai dari penelitian tentang analisis pola interaksi komunikasi para pemain game Free Fire Battlegrounds adalah :
7. Menemukan pola interaksi yang terjadi di dunia maya melalui permaninan atau *game,* khususnya dalam *game* Free Fire Battlegrounds.
8. Dapat memberikan masukan bagi pemain *game,* khususnya dalam menggunakan fitur *voice chat* sebagai media interaksi untuk memenuhi kebutuhan pemain dalam dunia *game.*