

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi memudahkan setiap orang untuk berkomunikasi dengan memberikan dan mendapatkan informasi tanpa harus bertatap muka. Informasi bisa didapat dengan menggunakan beberapa media seperti gawai, tablet, komputer, dan lain sebagainya. Teknologi seperti ini juga telah menjadi kebutuhan setiap orang, salah satunya adalah para pemain *Game Online*. Teknologi bukan hanya untuk mencari dan mendapatkan informasi, tetapi juga digunakan untuk kepentingan lainnya, seperti alat untuk hiburan semata, contohnya adalah bermain *Game Online Genshin Impact*. *Genshin Impact* adalah permainan yang sangat populer karena salah satu alasannya adalah karena *game* tersebut dapat dimainkan dalam mode *co-op* atau bersama-sama dengan pemain lainnya secara virtual. Dalam *game Genshin Impact*, konten *Weekly Boss* sangat diminati oleh banyak pemainnya dan seringkali dimainkan secara bersama-sama dengan pemain lainnya dalam mode *Co-op*, dan dalam menyelesaikannya, pemain harus menjalin komunikasi yang baik antara pemain lainnya karena konten tersebut membutuhkan kerja sama tim dan skema permainan yang kuat.

Komunikasi adalah suatu aktivitas yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia, termasuk pemain *game online* pada *game Genshin Impact*. Komunikasi dapat diartikan sebagai proses yang seseorang untuk menyampaikan

rangsangan atau lambang-lambang verbal maupun Nonverbal yang bertujuan untuk mengubah perilaku orang lain. Dengan adanya teknologi, komunikasi virtual yang merupakan proses penyampaian pesan melalui media internet atau *cyberspace* mulai hadir. *Games* menjadi salah satu bagian dari teknologi komunikasi yang disebabkan oleh adanya internet.

Kehadiran internet sangat terlihat manfaat kegunaannya dalam pemutakhiran teknologi media komunikasi. Dengan menggunakan jaringan internet, seseorang bisa berinteraksi dengan orang lain, dalam jumlah dan jarak yang tidak terbatas. Internet adalah sebuah media yang memiliki interaktivitas yang terbilang mumpuni, walau tidak seefektif saat berkomunikasi dengan bertatap muka dan bertemu secara langsung. Internet tidak hanya sebuah saluran komunikasi pada masa kini, tetapi juga merupakan sarana baru bagi kelompok masyarakat termasuk para pemain *Game Online*. *Game Online* memungkinkan penggunanya (*Game player*) untuk berkomunikasi dengan pengguna / pemain *Game* lainnya dalam satu server yang sama. Hal ini dapat terjadi karena secara umum *Game Online* seringkali memiliki fitur untuk berkomunikasi dengan sesama pemain *Game* di dalamnya.

Fitur untuk berkomunikasi di dalam *Game Online* berbeda-beda di setiap aplikasinya. Umumnya, *Game Online* memiliki fitur untuk mengirim pesan berupa teks antar sesama pemain (*message*). Salah satu *game online* yang memiliki fitur untuk berkomunikasi dengan antar pemain adalah *game Genshin Impact*. Pada *game online Genshin Impact*, pemain mampu berkomunikasi dengan menggunakan fitur Obrolan yang telah disediakan oleh pengembang *game* tersebut sebagai sarana

untuk bertukar informasi, menyampaikan pesan, merancang taktik permainan, dan memenuhi kebutuhan lainnya dengan pemain pada server yang sama.

Genshin Impact merupakan salah satu *game* terpopuler pada saat ini. Kedudukan *Genshin Impact* sangat dominan di Indonesia hingga basis pemainnya bahkan termasuk salah satu yang tertinggi di dunia. *Genshin Impact* memiliki konten yang terkenal yaitu konten *Weekly Boss*. Konten *Weekly Boss* dapat dimainkan dan diselesaikan secara personal maupun bersama-sama dengan membentuk sebuah tim dalam *Co-op Mode*. *Weekly Boss* adalah salah satu konten dalam *game Genshin Impact* yang harus dimainkan dan mampu bisa diselesaikan oleh seluruh pemain *Genshin Impact*. Alasannya karena konten tersebut sangat amat berpengaruh dalam permainan *Genshin Impact* bertujuan untuk membangun dan memperkuat karakter yang dimiliki pemain. Semakin kuat karakter yang dimiliki pemain, semakin mudah dan efisien pemain dalam menjelajahi, mengeksplorasi dunia, dan bermain konten yang lainnya. *Weekly Boss* memiliki tingkat kesulitannya tersendiri, maka dari itu pemain *Genshin Impact* wajib mengetahui kelemahan *boss* atau musuh yang dihadapi dan keunggulan yang bisa dimanfaatkan oleh pemain dalam menyelesaikan tantangan tersebut.

Beberapa pemain *Genshin Impact* lebih cenderung memilih untuk memainkan konten *Weekly Boss* ini dalam *mode Co-op* atau bersama-sama dengan membentuk suatu tim yang terdiri dari 2 sampai maksimal 4 orang pemain. Ada beberapa alasan mengapa pemain *Genshin Impact* memilih untuk menyelesaikan konten *Weekly Boss* secara *Co-op* atau dalam bentuk kerja sama tim, seperti contohnya pemain yang baru memulai memainkan *game Genshin Impact* dan

merasa kesulitan dalam menyelesaikan tantangan dalam *Weekly Boss* tersebut, adapula pemain yang menginginkan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan, atau pemain yang menginginkan efektifitas dalam permainan sehingga konten *game* terasa lebih mudah dimainkan.

Komunikasi menjadi hal yang sangat penting dan harus terjalin antar pemain untuk setiap pemain dalam *mode Co-op* yang bertujuan untuk menyelesaikan tantangan yang ada dalam konten *Weekly Boss*. Komunikasi yang terjalin antara pemain utama dan pemain lainnya didukung oleh salah satu fitur yang ada dalam *Game Online Genshin Impact*, yakni fitur Obrolan. Fakta yang terjadi di lapangan atau dalam *game* adalah para sebagian pemain *Genshin Impact* pada umumnya secara sadar maupun tidak sadar telah melakukan komunikasi dalam *game* atau secara spesifiknya ketika melawan *Weekly Boss* dengan tujuan yakni untuk merencanakan taktik permainan sebelum dan sesudah memulai permainannya.

Komunikasi yang terjadi dalam membangun taktik permainan dalam menyelesaikan tantangan konten *Weekly Boss* dapat dikategorikan menjadi 2 bentuk, komunikasi Verbal dan juga Nonverbal. Pemain utama (komunikator) memiliki caranya sendiri dalam menyampaikan pesannya dengan tujuan yang sama yakni menyampaikan pesan untuk menyamakan persepsi antara pemain dan menyelesaikan tantangan yang akan dihadapinya dengan pemain yang lain (komunikan).

Pada penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengungkap bentuk komunikasi verbal dan Nonverbal yang terjadi dalam proses pembuatan taktik permainan dalam menghadapi dan menyelesaikan konten *Weekly Boss* dalam *mode Co-op* atau berbentuk tim. Penelitian ini juga bertujuan untuk menjawab mengapa masyarakat (khususnya pemain *Genshin Impact*) wajib mengetahui bagaimana bentuk komunikasi secara verbal dan nonverbal sangatlah berpengaruh dalam permainan *Genshin Impact* ini. Dalam *game online* berbasis tim, salah satu faktor untuk mencapai kemenangan dalam *game* adalah komunikasi karena dengan adanya komunikasi maka tim dapat menghasilkan sinergi dan rencana yang matang untuk memenangkan permainan. Peneliti akan lebih fokus pada bentuk komunikasi verbal dan nonverbal yang dapat diidentifikasi dari fitur yang tersedia dalam *game* seperti fitur obrolan ataupun melalui perantara lainnya seperti aplikasi kedua sebagai sarana komunikasi, maupun kode visual yang ditunjukkan para pemain dalam membentuk taktik permainan dengan tujuan untuk menyelesaikan tantangan salah satu konten yang krusial dalam *game Genshin Impact* yakni konten *Weekly Boss*.

Berdasarkan uraian yang telah peneliti tulis di atas, maka peneliti sangat tertarik untuk menganalisis permasalahan tersebut dengan menggunakan studi Deskriptif Kualitatif dengan judul “KOMUNIKASI VERBAL DAN NONVERBAL PADA GAME ONLINE GENSHIN IMPACT”

1.2 Fokus Penelitian / Pernyataan Masalah

Berkaitan dengan Latar Belakang atau konteks penelitian yang telah dijabarkan di atas yaitu mengenai perkembangan teknologi, komunikasi berbasis virtual, dan *Game Online* serta penggunaan komunikasi verbal dan Nonverbal dalam membentuk taktik permainan konten *Weekly Boss game Genshin Impact*. Maka dari itu penelitian ini berfokus pada *Komunikasi Virtual Pemain Genshin Impact Dalam Membentuk Kerja sama Tim Pada Konten Weekly Boss Menggunakan Komunikasi Verbal Dan Nonverbal*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus atau pernyataan penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka pertanyaan pada penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana bentuk komunikasi verbal yang terjadi ketika menyusun taktik permainan dalam kerja sama tim untuk menyelesaikan tantangan konten *Weekly Boss* pada *game online Genshin Impact* ?
- 2) Bagaimana bentuk komunikasi nonverbal yang terjadi ketika menyusun taktik permainan dalam kerja sama tim untuk menyelesaikan tantangan konten *Weekly Boss* pada *game online Genshin Impact* ?

1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dengan kata lain yaitu sebagai syarat memperoleh gelar dan ujian sidang strata satu (S1), dan ingin

memperluas wawasan dan mendapatkan pengetahuan juga penemuan baru. Sedangkan kegunaan penelitian ini besar harapan mampu bermanfaat, menambah wawasan, ilmu, dan pengalaman baru khususnya untuk peneliti sendiri.

1.4.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

- 1) Untuk mengetahui bentuk komunikasi verbal yang terjadi ketika menyusun taktik permainan dalam kerja sama tim untuk menyelesaikan tantangan konten *Weekly Boss* pada *game online Genshin Impact*.
- 2) Untuk mengetahui bentuk komunikasi nonverbal yang terjadi ketika menyusun taktik permainan dalam kerja sama tim untuk menyelesaikan tantangan konten *Weekly Boss* pada *game online Genshin Impact*.

1.4.2 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat kepada pihak-pihak terkait yang membutuhkannya, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya :

1.4.2.1 Kegunaan Teoritis

Kegunaan penelitian secara teoritis diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan mengenai peran komunikasi verbal maupun nonverbal dalam menyusun taktik permainan *game online Genshin Impact* secara virtual dan mengasah kemampuan bekerja sama dalam sebuah tim, serta diharapkan mampu menjadi pengembangan ilmu pengetahuan secara teoritis.

1.4.2.2 Kegunaan Praktis

Berikut adalah kegunaan secara praktis :

- 1) Bagi peneliti, penelitian ini sangat diharapkan mampu menjadikan wadah, memberikan guna, serta manfaat mengenai pemahaman peneliti dan penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan teori penelitian selanjutnya mengenai komunikasi verbal dan nonverbal pada *Game Online*.
- 2) Bagi para pengguna *Game Online Genshin Impact*, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan dan manfaat yaitu mengetahui gambaran mengenai pentingnya komunikasi (verbal dan nonverbal) dalam menyusun taktik permainan sebagai bentuk kerja sama tim dalam *game online* secara virtual.
- 3) Bagi masyarakat umum, penelitian ini diharapkan mampu berguna bagi masyarakat yang mencari hiburan yang dapat mengasah kemampuan bekerja sama dalam sebuah tim untuk menyelesaikan suatu permasalahan.
- 4) Bagi pengembang *game Genshin Impact*, diharapkan penelitian ini dapat memberikan edukasi, wawasan, serta evaluasi mengenai fitur-fitur yang tersedia dalam *game Genshin Impact*.
- 5) Bagi orang tua dan anak, diharapkan penelitian ini dapat memberikan bukti bahwa *game Genshin Impact* adalah permainan yang ramah anak serta minim terjadinya perundungan dalam menyusun dan menyelesaikan tantangan dalam mode *co-op*.