

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toram Online, game yang dirilis pada 14 Mei 2015 oleh *Asobimo Inc*, sebuah developer game asal Jepang. Toram Online adalah sebuah game MMORPG yang mengharuskan pemain untuk berinteraksi secara langsung melalui fitur *log chat* dan ekspresi, baik verbal maupun non verbal. Dalam Toram Online, komunikasi antar pemain menjadi bagian penting dalam membentuk pengalaman bermain. Komunikasi dalam game Toram Online ini tidak hanya dilakukan secara verbal melalui fitur chat teks dalam game, ada pun secara non verbal melalui ekspresi karakter, gestur, dan penggunaan emote. Interaksi ini menciptakan dinamika sosial virtual yang mirip dengan interaksi di dunia nyata, terutama ketika pemain membentuk party, guild, atau mengikuti event bersama.

Komunikasi verbal memungkinkan pemain dapat bertukar informasi secara jelas untuk memperoleh strategi dalam pertarungan dan perjanjian dagang, upaya dalam menyelesaikan pertarungan dan perdagangan dengan hasil yang memuaskan. Sementara itu, komunikasi non verbal memberikan nuansa emosional dan ekspresi yang dapat memperkuat dalam hubungan antar pemain, seperti menggunakan gerakan membungkuk untuk menunjukkan rasa hormat, atau ekspresi tertawa untuk menanggapi candaan. Menurut Devito (2010) definisi komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik secara lisan maupun tulisan, untuk menyampaikan pesan. Menurut

Knap & Hall (2010) komunikasi non verbal adalah semua bentuk komunikasi tanpa kata-kata termasuk ekspresi wajah, gerakan tubuh, sentuhan, penampilan, dan penggunaan ruang. Pendekatan ini menekankan pentingnya komunikasi di dalam sebuah game online upaya dapat memberikan informasi dan strategi agar komunikasi dapat diterima.

Pendekatan *Networked Publics* oleh Danah Boyd (2010) relevan dalam memahami bagaimana pemain dalam toram online membentuk komunitas daring berbasis jaringan yang memiliki norma, struktur sosial, serta kultur tersendiri. Komunikasi dalam hal ini tidak bersifat acak, tetapi terstruktur dan terbentuk berdasarkan tujuan bersama seperti misi dalam game atau identitas guild.

Di balik potensi tersebut, terdapat pula tantangan dalam berkomunikasi secara efektif di ruang virtual. Miskomunikasi sering kali terjadi akibat interpretasi yang berbeda terhadap emote, kesalahan ketik dalam pesan teks, atau perbedaan budaya antar pemain lintas negara. Keadaan ini menggarisbawahi perlunya pemahaman yang lebih dalam mengenai dinamika komunikasi verbal dan non verbal dalam game online seperti Toram Online.

Toram online, meskipun tidak termasuk dalam jajaran game terpopuler seperti Mobile Legends atau Free Fire, memiliki komunitas pemain yang setia dan aktif. Komunikasi antar pemain dalam Toram Online menjadi aspek penting dalam membangun interaksi sosial dan kolaborasi, yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

Meskipun banyak penelitian telah dilakukan mengenai dampak psikologis, ekonomi, budaya dari game online, namun dalam komunikasi verbal dan

nonverbal masih tergolong terbatas, terlebih lagi pada game MMORPG seperti Toram Online di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan dan penting dalam memperluas cakupan studi komunikasi digital, serta memberikan pemahaman lebih dalam mengenai interaksi manusia dalam dunia virtual yang semakin kompleks.

Seiring berkembangnya teknologi perangkat seluler, muncul gim-gim MMORPG berbasis mobile yang mudah diakses dan dimainkan oleh siapapun. Salah satunya adalah game Toram Online, yang memberikan dunia virtual terbuka (open world) dengan fitur interaksi sosial yang luas. Dalam permainannya, pemain dapat membentuk kelompok atau party, yang melakukan kerja sama tim dengan strategis dalam pertempuran, serta komunikasi melalui fitur chat teks, ekspresi avatar, hingga penggunaan simbol, dan emotikon. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa komunikasi dalam game online tidak hanya terjadi melalui pesan verbal, melainkan juga melalui tindakan nonverbal yang banyak makna.

Pada tahun 2000, MMORPG mulai dikenal luas di Indonesia seiring dengan meningkatnya penggunaan warung internet (warnet). Beberapa game yang pernah mendominasi pasar antara lain RF Online, Atlantica, dan Lineage. Ada beberapa sebagian gim-gim tersebut yang mampu bertahan dalam kurun waktu yang panjang. Salah satu game yang mempertahankan eksistensinya secara global adalah World Of Warcraft (WoW), yang dirilis oleh Blizzard Entertainment pada tahun 2004. Faktor WoW berhasil dalam mempertahankan eksistensinya karena WoW memberikan sistem komunikasi antar pemain yang

efektif serta adanya ekonomi virtual internal yang mendukung keterlibatan sosial dalam game, dan bukan hanya memiliki mekanisme yang kompleks.

Dalam pandangan dunia digital game online jenis *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) telah menjadi ruang sosial virtual yang kompleks. Salah satu genre permainan online yang mengalami perkembangan pesat adalah *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG). Genre ini memberikan pengalaman bermain yang mendalam, dengan memungkinkan ribuan pemain untuk terhubung dan berinteraksi secara real-time dalam satu ruang digital yang sama. MMORPG tidak hanya memberikan tantangan strategis dan eksplorasi dunia fantasi, tetapi juga menyediakan ruang komunikasi.

Pada tahun 2024, Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam jumlah pemain game online, tercatat lebih dari 35 juta penduduk Indonesia menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika, dan diperkirakan terjadinya peningkatan di tahun 2025 mencapai 192,1 juta orang. Peningkatan pengguna game online di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor utama, seperti akses internet yang mudah terjangkau, harga smartphone yang semakin terjangkau dan ketersediaan berbagai model yang mendukung game berkualitas tinggi, adanya turnamen game online baik di tingkat nasional maupun lokal, pemasaran iklan atau pun promosi baik secara online maupun lokal, dan game online yang memungkinkan siapa saja dapat mengunduh secara gratis dan tanpa harus membayar di awal.

Game online telah menjadi salah satu bentuk sarana hiburan yang sangat populer, baik di kalangan anak muda maupun orang dewasa dan menjadi suatu

fenomena dalam komunikasi digital yang sangat relevan dalam perkembangan teori komunikasi modern. Konsep Networked Public yang dikembangkan oleh Danah Boyd (2010) adalah menggambarkan bahwa platform digital membentuk ruang publik baru yang terstruktur oleh jaringan. Secara sederhana komunikasi modern dapat didefinisikan sebagai kemajuan dalam interaksi sosial sehingga komunikasi menjadi lebih interaktif dan mudah tanpa ada batasan ruang dan waktu.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah mengubah secara fundamental cara individu berinteraksi, berkomunikasi, serta mengakses hiburan. Komunikasi dapat dijangkau kedalam ranah digital yang bersifat lintas ruang dan waktu. Media sosial, dan permainan digital telah menjadi kanal utama komunikasi generasi modern, terutama dikalangan remaja dan dewasa. Meciptakan berbagai bentuk komunikasi baru. Menurut Joseph B. Walther (1992) komunikasi melalui media digital dapat mencapai tingkat kedalaman relasional yang sama atau bahkan melampaui komunikasi tatap muka, tergantung pada frekuensi, konteks, dan media yang digunakan. Secara sederhana, komunikasi modern dapat didefinisikan sebagai landasan ruang dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi secara efisiensi dan menjadikan alat komunikasi. Salah satu wujud nyata dari transformasi ini dapat ditemukan dalam dunia permainan digital atau game online, yang tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga berfungsi sebagai arena sosial tempat individu membangun dan mempertahankan hubungan interpersonal secara virtual (Siibak & Vinter, 2020).

Game online telah menjadi salah satu bentuk sarana hiburan yang sangat populer, baik di kalangan anak muda maupun orang dewasa dan menjadi suatu fenomena dalam komunikasi digital yang sangat relevan dalam perkembangan teori komunikasi modern. Konsep *Networked Public* yang dikembangkan oleh Danah Boyd (2010) adalah menggambarkan bahwa platform digital membentuk ruang publik baru yang terstruktur oleh jaringan. Secara sederhana komunikasi modern dapat didefinisikan sebagai kemajuan dalam interaksi sosial sehingga komunikasi menjadi lebih interaktif dan mudah tanpa ada batasan ruang dan waktu.

Pada tahun 2024, Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam jumlah pemain game online, tercatat lebih dari 35 juta penduduk Indonesia menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika, dan diperkirakan terjadinya peningkatan di tahun 2025 mencapai 192,1 juta orang. Peningkatan pengguna game online di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor utama, seperti akses internet yang mudah terjangkau, harga smartphone yang semakin terjangkau dan ketersediaan berbagai model yang mendukung game berkualitas tinggi, adanya turnamen game online baik di tingkat nasional maupun lokal, pemasaran iklan atau pun promosi baik secara online maupun lokal, dan game online yang memungkinkan siapa saja dapat mengunduh secara gratis dan tanpa harus membayar di awal.

Dalam pandangan dunia digital game online jenis *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) telah menjadi ruang sosial virtual yang kompleks. Salah satu genre permainan online yang mengalami perkembangan pesat adalah *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*

(MMORPG). Genre ini memberikan pengalaman bermain yang mendalam, dengan memungkinkan ribuan pemain untuk terhubung dan berinteraksi secara real-time dalam satu ruang digital yang sama. MMORPG tidak hanya memberikan tantangan strategis dan eksplorasi dunia fantasi, tetapi juga menyediakan ruang komunikasi yang kompleks, baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal.

Pada tahun 2000, MMORPG mulai dikenal luas di Indonesia seiring dengan meningkatnya penggunaan warung internet (warnet). Beberapa game yang pernah mendominasi pasar antara lain RF Online, Atlantica, dan Lineage. Ada beberapa sebagian gim-gim tersebut yang mampu bertahan dalam kurun waktu yang panjang. Salah satu game yang mempertahankan eksistensinya secara global adalah World Of Warcraft (WoW), yang dirilis oleh Blizzard Entertainment pada tahun 2004. Faktor WoW berhasil dalam mempertahankan eksistensinya karena WoW memberikan sistem komunikasi antar pemain yang efektif serta adanya ekonomi virtual internal yang mendukung keterlibatan sosial dalam game, dan bukan hanya memiliki mekanisme yang kompleks.

Seiring berkembangnya teknologi perangkat seluler, muncul gim-gim MMORPG berbasis mobile yang mudah diakses dan dimainkan oleh siapapun. Salah satunya adalah game Toram Online, yang memberikan dunia virtual terbuka (open world) dengan fitur interaksi sosial yang luas. Dalam permainannya, pemain dapat membentuk kelompok atau party, yang melakukan kerja sama tim dengan strategis dalam pertempuran, serta komunikasi melalui fitur chat teks, ekspresi avatar, hingga penggunaan simbol, dan emotikon. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa komunikasi dalam game

online tidak hanya terjadi melalui pesan verbal, melainkan juga melalui tindakan nonverbal yang banyak makna.

Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai dinamika komunikasi dalam game online, khususnya dalam konteks komunikasi antar pemain yang menggunakan Toram Online sebagai media interaksi. melakukan penelitian penting dilakukan untuk mengidentifikasi bagaimana bentuk komunikasi verbal dan non verbal digunakan oleh pemain dalam membentuk pengalaman bermain dan relasi sosial di dalam dunia game digital. Penelitian ini berfokus pada kajian komunikasi verbal dan non verbal dalam game Toram Online untuk menggali bagaimana kedua jenis komunikasi ini diterapkan dan berinteraksi dalam konteks permainan.

1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah di paparkan, fokus utama adalah untuk meneliti terhadap proses interaksi sosial antar pemain game online Toram Online, dengan memfokuskan pada pemaknaan simbolik yang muncul dalam komunikasi antarpermain di dalam lingkungan virtual pemain.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

- 1) Bagaimana tindakan interaksi sosial yang terbentuk di antara pemain dalam permainan online Toram Online?
- 2) Bagaimana makna timbul dalam interaksi pemain dan ditafsirkan sebagai bagian dari komunikasi antarpemain?

- 3) Bagaimanakah Makna yang modifikasi oleh para pemain terhadap simbol-simbol yang digunakan dalam interaksi di lingkungan bermain Toram Online?

1.3 Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

- 1) Mengidentifikasi dan mendeskripsikan tindakan yang berdasarkan makna komunikasi simbolik antar pemain di dalam game Toram Online.
- 2) Menganalisis makna timbul simbolik yang terbentuk dari interaksi pemain dalam game Toram Online.
- 3) Menjelaskan bagaimana makna dimodifikasi melalui intraksi pemain dalam game Toram Online.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

1.3.2.1 Kegunaan Teoritis

- 1) Penelitian ini dapat memperluas pemahaman teoritis dalam bidang ilmu komunikasi, terutama yang berkaitan dengan interaksi dalam media digital dan lingkungan lingkungan virtual.
- 2) Studi ini berkontribusi dalam memperkaya perpektif interaksionisme simbolik melalui konteks komunikasi di dalam game online, yang masih tergolong sebagai ranah kajian yang relatif baru.

- 3) Hasil penelitian dapat menjadi bahan rujukan akademik bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang mengangkat isu komunikasi simbolik dalam platform permainan online.

1.3.2.1 Kegunaan Praktis

- 1) Penelitian ini dapat memberikan pemahaman baru bagi pengembangan game mengenai penting aspek komunikasi simbolik dalam membangun pengalaman sosial pemain di dunia virtual.
- 2) Temuan dari studi bisa dimanfaatkan oleh penelitian dan praktisi di bidang media digital untuk memahami pola interaksi yang berkembang di komunitas game online.
- 3) Bagi pemain maupun komunitas game, hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran tentang nilai-nilai, simbolik, dan budaya yang tercipta dari interaksi dalam permainan.