

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan salah satu hal yang sering dilakukan dalam kehidupan manusia. Dengan adanya komunikasi manusia dapat saling bertukar informasi dan saling berhubungan satu sama lain dalam proses aktifitas sosial sesuai dengan kebutuhannya itu sendiri. Manusia sebagai makhluk sosial tidak akan terlepas dari komunikasi satu sama lain. Dalam proses komunikasi itulah sebuah informasi dapat disampaikan dan diterima. Seiring berkembangnya teknologi pada sekali manusia dapat berkomunikasi melalui berbagai macam media dengan menggunakan jaringan internet sebagai medianya.

Dengan perkembangan modernisasi saat ini, banyak menemukan komunikasi yang singkat, padat dan cepat di semua bidang komunikasi. Salah satu bentuk komunikasi adalah komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Komunikasi ibarat membicarakan suatu pesan yang tidak lepas dari simbol dan kode dalam proses komunikasinya. Hal ini karena pesan yang kita sampaikan kepada lawan bicara kita merupakan rangkaian dan rangkaian simbol dan kode.

Komunikasi yang baik adalah kemampuan untuk menyampaikan tidak hanya pesan atau kata, tetapi juga pesan yang sedang dikomunikasikan kepada lawan bicara. Sebaliknya, harus ada kesinambungan dalam penyampaian pesan dan bahasa tubuh untuk memastikan bahwa pihak lain mengomunikasikan pesan tersebut kepada lawan bicaranya.

Dalam komunikasi, ada dua jenis pesan, kode, atau simbol: komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. Komunikasi lisan adalah kode lisan penggunaan bahasa. Bahasa dapat diartikan sebagai kumpulan kata yang tersusun menjadi kumpulan kalimat yang mengandung makna. Memahami Komunikasi Nonverbal Orang menggunakan kode nonverbal serta kode verbal (bahasa) untuk berkomunikasi. Kode non verbal biasanya disebut sebagai bahasa isyarat atau tidak terucapkan.

Komunikasi verbal dalam kehidupan sehari-hari adalah penyampaian pesan verbal kepada satu orang atau lebih agar penerimanya dapat memahami dan memahami pesan tersebut. Seperti berbicara secara pribadi atau empat mata, berdiskusi dan bercanda dengan teman dan kerabat. Komunikasi non verbal dilakukan dengan menggunakan tanda atau simbol daripada menggunakan kata-kata (bahasa diam). Berisi pesan atau nilai yang menunjukkan maksud dalam jalannya komunikasi. Ketika mengirimkan pesan dalam konteks komunikasi non-verbal, simbol atau kode memiliki dampak yang signifikan terhadap makna yang disampaikan.

Seiring berkembangnya teknologi yang ada pada sekarang, semakin gencar pula penggunaan teknologi tersebut yang dapat membantu segala hal. Sebagai akibatnya manusia hingga berpikir tidak dapat hidup tanpa teknologi. Banyak teknologi di abad ini yang sudah diciptakan, dari mulai yang dikhususkan untuk sehari-hari hingga yang sporadis dipergunakan. Teknologi pada dasarnya mempunyai kontribusi dalam menciptakan keberagaman media. Inilah salah satu karakteristik pada lingkungan media baru berdasarkan McNamus (dalam Severin

dan Tankard, 2005: 4), bahwa “terdapat pergeseran berasal ketersediaan media yang dahulu langka dengan akses yang juga terbatas menuju media yang luas”.

Seperti internet, internet sebagai salah satu teknologi dengan penggunaan paling banyak di dunia pada waktu ini. Manusia bisa melakukan banyak hal dengan menggunakan internet. Dari hal sepele sampai hal yang rumit, sebab segala hal mampu dicari di internet serta hal tersebut internet mampu dibidang merupakan dunia ketiganya manusia dengan membutuhkan personal komputer atau perangkat *mobile*.

Di dalam internet, sangat banyak dan beragam sekali ruang-ruang yang dianggap dunia maya, serta di dalam dunia maya terdapat aneka macam perangkat lunak yang telah diciptakan dengan fitur yang sangat beragam serta mempunyai fungsi berbeda-beda lalu dapat dinikmati sang pengguna internet. Dengan adanya internet terbentuklah komunikasi pada medianya yaitu komunikasi virtual.

Komunikasi virtual ialah proses komunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan melalui dunia maya. Secara umum, Howard Rheingold mendefinisikan dunia maya menjadi sebuah ruang konseptual di mana kata-kata, human relations, data-data dsb, dimanifestasikan sang individu dengan memakai *Computer-Mediated Communication (CMC)* (pada Strate, 1996 : 4). “Begitupun pada game online valorant seringkali sekali pemain melakukan proses komunikasi penyampaian serta penerimaan informasi melalui fitur pesan teks maupun pesan suara. Setiap pemain berkomunikasi dengan tim nya menggunakan memanfaatkan fitur obrolan yang tersedia, bertujuan untuk saling menukar informasi bahkan pemain dapat berkomunikasi dengan lawan main sekalipun.”

CMC berdasarkan Chesebro dan Bonsall artinya setiap bentuk dan interaksi atau komunikasi antara manusia menggunakan personal komputer dalam derajat di mana personal komputer atau pengguna berada dalam kontrol menggunakan program personal komputer untuk melakukan input, berbagi, mencari, memanipulasi, membentuk output serta mentransmisikan info pada (Stratte. 1996 : 6). pada tahun 2020 sesuai data AppAnnie. Penggunaan internet pada Indonesia untuk mengunduh serta memainkan game online berada di peringkat pertama Asia Tenggara. Hal ini menandakan bahwa di era ini game telah semakin berkembang, serta game telah menjadi hiburan. pada generasi milenial ini game sebagai suatu kebutuhan tersendiri, bahkan industri *game* di Indonesia telah menjadi ajang olahraga versi digital.

Game online merupakan sebuah permainan menggunakan jaringan dimana interaksi antar pemain dengan yang lainnya untuk meraih tujuan dan nilai tertinggi dalam dunia virtual. Dalam era hiburan (*console*) ini pemain *game online* dapat berkomunikasi tanpa melihat lawan bicara, sehingga lebih didominasi permainan saling melawan antar pemain (*versus*), sehingga komunikasi yang sering terjadi dengan bertujuan untuk merendahkan tim lawan bukan untuk menyusun strategi. Pada era sekarang bermain *game online* sangat beragam dan dapat dimainkan dengan banyak orang sampai menjangkau lintas negara, dengan berbagai hambatan komunikasi yang ada. Pola yang terjadi dalam *game online* ini yakni para pemain melakukan komunikasi melalui fitur suara maupun teks untuk berkomunikasi verbal dan non verbal. (Sumber: <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan->

klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/, diakses pada 18 Oktober 2021 pukul 20:33 WIB)

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan. Meledaknya *game online* merupakan pesatnya teknologi komputer dan jaringan yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di satu ruangan yang sama (*multiplayer games*) (Jessica Mulligan, 1999).

PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia) merupakan salah satu organisasi *esports* di Indonesia yang di resmikan pada 18 Januari 2020. Dengan adanya organisasi ini, seluruh elemen *esports* yang ada di Indonesia mendapat perhatian dan bisa menjadi lebih maju, karena organisasi ini akan menjadi wadah bagi tim-tim *esports* untuk menjadikan olahraga *esports* lebih terkenal di Indonesia. (Sumber: <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pbesi-pengurus-besar-esports-indonesia/>, diakses pada 19 Oktober 2021 pukul 21:13 WIB)

Prestasi tim-tim yang ada di Indonesia sendiri memang sudah cukup baik. Bukan hanya di tingkat Asia saja, bahkan sudah ada yang berhasil menjadi juara di tingkat Internasional. Dengan adanya prestasi yang telah didapat tidak lepas dari pola-pola baru komunikasi dalam *game online*. *Game online* menjadi sebuah tren baru saat ini yang banyak diminati oleh masyarakat khususnya pada remaja, karena semenjak adanya pandemi Covid-19 masyarakat diharuskan untuk tetap dirumah

saja sehingga untuk mendapatkan teman bermain seseorang mengisi kegiatan dirumah untuk bermain *game online*. Dalam *game online* ini seseorang bisa bermain bersama temannya bahkan bersama beberapa orang yang tidak dikelas sekaligus dari berbagai lokasi yang disebut *multiplayer*.

Penelitian ini menggunakan *game online valorant* sebagai subjek penelitian karena permainan ini merupakan *game* yang belum lama resmi dirilis oleh RIOT Games yang bergenre FPS (*First Person Shooter*) pada 2 Juni 2020 lalu. *Game* ini memiliki kemiripan dengan *game* populer seperti *Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)* dan *Overwatch*. *Valorant* memiliki konsep bermain antara dua tim yang saling melawan dan masing-masing tim terdiri dari lima orang. Masing-masing tim akan saling bertarung untuk memenangkan pertempuran sebagai *attacker* (penyerang) ataupun *defender* (bertahan). Sebelum dimulainya permainan, setiap pemain akan memilih seorang karakter (*agent*) yang memiliki karakteristik dan kemampuan unik.

Salah satu yang unik dalam *game online valorant* dibanding dengan *game* FPS lainnya bisa dilihat dari *agent* itu sendiri. Masing-masing *agent* dibekali jurus atau *skill* yang dimiliki dan masing-masing *agent* memiliki peran sebagai *duelist*, *controller*, *initiator* dan *sentinel*. *Duelist* memiliki kemampuan perang jarak dekat, *controller* bisa mengatur peta, *initiator* dapat membuka perang hingga menyerang, serta *sentinel* berperan membantu menyembuhkan hingga menghidupkan teman yang mati.

Pemain *game valorant* ini dapat bermain dengan asal negara manapun dan kapanpun sehingga sangat banyak objek yang dapat ditemukan dan dianalisis dengan

teori yang dipakai. Komunikasi dalam *game* ini lebih jelas kepada siapa interaksi yang ditujukan untuk mendiskusikan bagaimana strategi yang akan dilakukan dalam *game* tersebut melalui fitur obrolan berupa teks maupun suara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan yang dibentuk oleh masing-masing pemain, apakah antara satu dengan yang lain memiliki pesan komunikasi yang sama atau berbeda.

Dari pemaparan di atas, peneliti ingin meneliti pesan komunikasi tim wise pada game online valorant dalam menyusun strategi lebih tepatnya komunikasi verbal dan non verbal pada pemain tim wise dalam menyusun strategi. Wise Esport Team merupakan salah satu tim *game online valorant* amatir yang ada di Bandung. Wise Esport Team terbentuk pada awal tahun 2021 di Bandung, didirikan oleh owner Wise Juice Indonesia yaitu Arif Farisan yang dimana Wise berasal dari nama brand *liquid*. Terbentuknya Wise Esport Team ini sendiri berasal dari kebiasaan Arif Farisan bermain *game online valorant* bersama karyawannya di kantor untuk mengisi kekosongan kegiatan. Pada akhirnya terbentuklah Wise Esport Team (Naufal Trisna, Wawancara Penelitian, 2022). Untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi terjadi dalam dunia *game* mereka para pemain (*gamers*). Dengan harapan peneliti dapat memaparkan, mendeskripsikan pesan komunikasi virtual yang terjadi dari objek yang diteliti.

1.2 Rumusan Masalah

Peneliti menetapkan rumusan masalah makro dan rumusan masalah mikro dalam penelitian ini diantaranya ialah :

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti mengambil rumusan masalah makro bagi penelitian ini bagaimana :

“Pesan Komunikasi Virtual Tim Wise Pada *Game Online Valorant* Dalam Menyusun Strategi Bermain Di Kota Bandung”

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaimana tujuan pesan komunikasi virtual tim wise pada *game online valorant* dalam menyusun strategi bermain di Kota Bandung ?
2. Bagaimana pesan verbal dan non verbal tim wise pada *game online valorant* dalam menyusun strategi bermain di Kota Bandung?
3. Bagaimana makna pesan komunikasi virtual tim wise pada *game online valorant* dalam menyusun strategi bermain di Kota Bandung?
4. Bagaimana hambatan pesan komunikasi virtual tim wise pada *game online valorant* dalam menyusun strategi bermain di Kota Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Dengan adanya penelitian ini bermaksud untuk mendeskripsikan pesan komunikasi virtual yang terjadi dalam percakapan tim wise pada *game online valorant* dalam menyusun strategi bermain di Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini mencapai hasil yang optimal maka terlebih dahulu perlu tujuan yang terarah dari penelitian ini. adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tujuan pesan komunikasi virtual tim wise pada *game online valorant* dalam menyusun strategi bermain di Kota Bandung
2. Untuk mengetahui pesan verbal dan non verbal tim wise pada *game online valorant* dalam menyusun strategi bermain di Kota Bandung
3. Untuk mengetahui makna pesan komunikasi virtual tim wise pada *game online valorant* dalam menyusun strategi bermain di Kota Bandung.
4. Untuk mengetahui hambatan pesan komunikasi virtual tim wise pada *game online valorant* dalam menyusun strategi bermain di Kota Bandung

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi kepada tim-tim *esport game online valorant* dan khususnya untuk tim wise sebagai objek penelitian ini bagi pengembangan ilmu komunikasi khususnya pesan komunikasi virtual.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Kegunaan Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti, khususnya dalam pengetahuan tentang pesan komunikasi virtual tim wise pada *game online valorant* dalam menyusun strategi bermain.

1.4.2.2 Kegunaan Bagi Akademi

Bagi universitas, khususnya program studi komunikasi, diharapkan hasil penelitian ini berguna sebagai literatur bagi peneliti selanjutnya yang akan mengadakan penelitian yang sama sebagai tambahan informasi mengenai pesan komunikasi virtual pada *game online* dalam menyusun strategi bermain.

1.4.2.3 Kegunaan Bagi Tim Wise

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi para pemain *game online valorant* khususnya di tim wise ini yang ingin mendapatkan informasi mengenai pesan komunikasi virtual pada *game online valorant* dalam menyusun strategi bermain. Secara khusus dapat menjadi saran dan referensi tambahan agar pemain *game online valorant* lainnya mendapatkan gambaran umum mengenai bentuk pesan komunikasi virtual yang terjadi dalam *game online valorant*.