

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dapat mempermudah setiap orang untuk melakukan kegiatan. Kemajuan teknologi ini juga memudahkan setiap orang untuk memberikan dan mendapatkan informasi tanpa harus bertatap muka. Kini informasi bisa didapat dengan mudah menggunakan beberapa media seperti *mobile phone/handphone*, tablet, dan PC. Teknologi bukan hanya untuk mencari dan mendapatkan informasi, tetapi juga digunakan untuk kepentingan hiburan semata seperti bermain *game online*.

Komunikasi virtual berakar pada infrastruktur yang fundamental dan memfasilitasi beragam aplikasi *online*. Komunikasi virtual ini dapat memungkinkan individu untuk melakukan pengumpulan, distribusi, dan akses informasi secara global dan efisien, yang memungkinkan komunikasi dapat berjalan lancar antara individu, kelompok, dan organisasi. Kemajuan dalam komunikasi virtual ini dapat menghasilkan akses *real-time* terhadap berbagai konten dan layanan melalui aplikasi seperti media sosial, aplikasi obrolan, dan berbagai aplikasi mobile. Keunggulan komunikasi virtual termasuk kecepatan dan kemudahan dalam berkomunikasi, juga mampu untuk menarik respons yang cepat dari penerima pesan. Keunggulan ini sudah dapat dirasakan di berbagai aplikasi terutama media sosial seperti Whatsapp, Line, Telegram dan khususnya Discord.

Dalam era digital yang semakin berkembang, komunikasi dan interaksi antar sesama merupakan suatu hal yang penting. Salah satu yang juga digunakan untuk berinteraksi pada era sekarang ini adalah *game online*. *Game online* juga termasuk media sosial yang memudahkan para penggunanya untuk bergabung, berbagi, dan menciptakan isi seperti sebuah laman internet dan jejaring sosial, namun di satu sisi terdapat perbedaan pendapat yang mengatakan sosial media adalah media virtual yang mendukung aktivitas berinteraksi sosial dan sosial media menggunakan teknologi berbasis web yang dimana bisa mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Sosial media telah mengubah cara untuk berinteraksi dan berkomunikasi antar sesama secara daring. Dalam beberapa tahun terakhir, telah muncul platform sosial media khusus yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan komunikasi kelompok yang lebih terfokus pada hal tertentu. Contohnya seperti interaksi antara *gamers* di dalam *game* tentu hal tersebut penting terutama ketika mereka membahas strategi untuk memenangkan pertandingan merupakan bagian penting dari pengalaman bermain *game online*. Di dalam pembahasan atau berdiskusi strategi *game* terdapat fitur-fitur yang mendukung terjadinya interaksi seperti *chat*, *voice chat*, *streaming* dan pertunjukan, grup tim. Para *gamers* ini mendiskusikan teknik/taktik memenangkan *game*, rencana pertandingan dan lain-lain. Terkadang mereka tidak hanya bermain *game* melainkan untuk mengobrol santai dengan berbagai macam topik pembahasan.

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet *game online*

merupakan aplikasi permainan yang berupa pertualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu.

Platform *game online* sangat banyak dan berbagai macam, salah satu dari sekian banyaknya platform *game* kami memilih Discord. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan para pemain berinteraksi, berkoordinasi, dan menjalin komunitas yang kuat secara *online*. Dalam artikel ini, kami akan menjelajahi bagaimana Discord telah berperan membentuk dan memengaruhi pengalaman berinteraksi, bermain *game online* dan membagikan hasil berdasarkan wawancara kami dengan beberapa *gamers* yang aktif.

Discord ialah aplikasi yang sering dipakai *gamers* guna berinteraksi tentang *game*. Discord ialah fitur teks/pesan bersuara yang selaras dengan Line, Telegram & Whatsapp. Aplikasi ini mempunyai beragam fitur yang bisa dipakai penggunanya untuk membagikan informasi teks personal (antar 2 pemakai) serta grup (melebihi 2 pemakaian) bahkan pengguna dapat melakukan panggilan video (*video call*) dalam aplikasi ini. Aplikasi ini memiliki fitur yang dapat membedakan aplikasi Discord dari media sosial lainnya yaitu fitur server. Fitur server dalam aplikasi Discord ini dapat memudahkan pengguna dalam mengadakan berbagai *event online* yang biasanya dipakai oleh para *gamers* sebagai tempat sarana informasi turnamen *online* salah satunya yaitu Turnamen Osu! Ulat Cup (UCUP) 2022. Fitur server dapat membuat *channel* yang bisa membatasi akses untuk panitia atau secara umum bisa membagi tiap *channel* untuk kebutuhan turnamen seperti jadwal pertandingan, daftar peserta, pengumuman, dll.

Turnamen UCUP ini adalah turnamen game online Osu! yang merupakan *game rhythm* atau *game music* di mana pemain mengikuti irama lagu dan bertanding secara individual/berkelompok di mana pendaftaran tidak membutuhkan biaya. Turnamen ini sudah dilaksanakan secara *online* karena pesertanya yang berasal dari berbagai negara dalam Asia Tenggara. Turnamen ini berlangsung hingga 2 bulan yang diawali sejak 28 Oktober 2022 – 11 Desember 2022. Dalam proses turnamen tersebut tidak mudah karena skala turnamen yang cukup besar dan membutuhkan waktu yang panjang, mencari lagu/*beatmap* untuk turnamen dan melakukan *screening* untuk memastikan akun yang akan ikut turnamen itu tidak memiliki masalah. Peserta yang terdaftar mencapai 73 pemain dari beberapa negara bagian Asia Tenggara ialah Filipina, Indonesia, Malaysia, Singapura & Thailand.

Turnamen UCUP ini telah berlangsung sejak 2019 sampai 2022 dan hanya menggunakan aplikasi Discord sebagai tempat sarana informasi turnamen ini. Turnamen ini memiliki panitia atau staf turnamen yang merupakan bentuk dari organisasi di bidang olahraga elektronik (*E-Sports*). Komunikasi dilakukan secara fleksibel dengan memanfaatkan fitur yang dimiliki Discord yaitu menggunakan *text channel* untuk bertanya mengenai hal-hal yang peserta belum pahami tentang turnamen tersebut. Jadwal pertandingan dalam turnamen ini dilaksanakan tiap Sabtu & Minggu, namun jadwal bisa saja berganti hari di luar hari yang ditentukan panitia sesuai dengan persetujuan antar peserta. Pergantian hari ini bisa dikomunikasikan oleh antar peserta dengan memanfaatkan fitur Discord yang ada, yaitu *text channel* yang sudah disediakan oleh panitia atau melalui *private message* antar peserta.

UCUP merupakan sebuah organisasi *game international*, dikepalai oleh satu orang sebagai *host* yang di bantu tiga orang admin, tiga orang *GFX/Spreadsheet*, dua orang *streamer*, empat orang *commentator*, lima orang *referee*, enam orang *custom mapper*, delapan orang *playtesters* dan enam orang *mappooler* yang berjumlah 38 orang panitia. Staf UCUP memiliki tugas pokok yaitu melancarkan semua acara dan proses selama turnamen berlangsung. Turnamen ini memanfaatkan aplikasi Discord sebagai sarana informasi dan mediasi komunikasi antara peserta dan panitia karena peserta dan panitia berada di berbagai tempat yang tidak memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara *offline*, oleh karena itu mereka memanfaatkan aplikasi Discord untuk melakukan komunikasi virtual.

Komunikasi virtual merupakan suatu metode komunikasi yang mulai marak digunakan dalam beberapa tahun belakangan ini, karena komunikasi virtual ini dianggap sebagai sebuah metode komunikasi yang efektif untuk melakukan komunikasi dengan pihak lain ataupun kelompok lain pada jarak yang jauh. Komunikasi virtual pada umumnya diterapkan oleh suatu kelompok untuk membangun komunikasi dalam tujuan tertentu. Media yang digunakan dalam membentuk komunikasi virtual ini beragam, mulai dari platform belajar dan bekerja seperti *zoom*, *google meet*, *microsoft teams* hingga platform *game online* yang banyak digunakan oleh pemain *game online* untuk berkomunikasi menyusun strategi dalam permainan. Hadirnya sarana komunikasi virtual ini membuat pemain *game online* mendapat kemudahan satu dengan yang lainnya. Komunikasi virtual ini juga dianggap efektif

dalam permainan karena dibutuhkan komunikasi antara satu pemain dengan pemain yang lain dalam satu tim untuk mencapai kemenangan.

Melalui perolehan wawancara serta pengkajian bersama ketua staf UCUP 2022 diketahui mediasi komunikasi yang dilakukan panitia kepada peserta dilakukan secara fleksibel dan selalu memberikan *update* mengenai turnamen ini. Bahasa yang digunakan oleh peserta dan panitia adalah Bahasa Inggris dikarenakan peserta yang terdaftar diturnamen bersumber melalui beragam negara di Asia Tenggara serta penyampaian pesan yang mereka lakukan dilakukan secara virtual melalui media discord. Oleh karena itu Discord digunakan sebagai aplikasi turnamen UCUP 2022 karena memenuhi kebutuhan para panitia dan peserta turnamen UCUP 2022.

Komunikasi kelompok merupakan interaksi secara langsung dari beberapa individu untuk berbagi informasi dan mendiskusikan suatu masalah, di mana antar individu tersebut memiliki keterikatan yang sama dalam interaksi tersebut. Keterikatan tersebut adalah tujuan, fungsi, visi, dan misi dalam suatu kelompok tersebut. Komunitas virtual adalah kelompok orang yang terhubung dan berinteraksi dengan satu sama lain melalui media dan teknologi digital, seperti internet dan platform sosial media. Komunikasi tidak hanya penting pada saat ini, tetapi juga merupakan elemen kunci dalam hampir semua aspek kehidupan kita. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik dan efektif adalah keterampilan yang sangat berharga dalam dunia yang terus berubah dan terkoneksi secara global.

Selain itu Discord telah menjadi tonggak penting dalam dunia *gaming online* dan interaksi di dunia maya secara keseluruhan. Melalui wawancara dengan *gamers*,

kita dapat melihat bagaimana platform ini telah membantu menghubungkan komunitas, meningkatkan koordinasi dalam permainan, dan memfasilitasi berbagai bentuk interaksi di dunia maya. Dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut, Discord kemungkinan akan tetap menjadi bagian integral dari pengalaman *gaming* di masa depan.

Dalam dunia *gaming* modern, komunikasi dan interaksi antar pemain adalah unsur kunci yang dapat meningkatkan pengalaman bermain secara signifikan. Di tengah permainan yang semakin kompleks dan serba cepat, pemain tidak hanya perlu mengandalkan keterampilan individu mereka, tetapi juga kerja tim dan koordinasi dengan rekan-rekan sesama pemain. Inilah mengapa platform komunikasi seperti Discord telah menjadi sebuah sarana yang sangat penting bagi para *gamers* di seluruh dunia untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan membentuk komunitas yang solid.

Tidak hanya untuk bermain game tetapi terkadang Discord juga digunakan untuk mengobrol santai, mendengarkan musik, hingga menjadi sarana untuk mendapatkan informasi lowongan pekerjaan. Dengan fitur-fitur yang dirancang khusus untuk kebutuhan komunitas *gaming*, seperti server, saluran, dan layanan suara berkualitas tinggi, Discord telah membantu menghubungkan jutaan pemain di seluruh dunia. Selain itu, platform ini juga telah menjadi tempat bagi berbagai komunitas untuk berkembang dan berkolaborasi dalam berbagai cara yang tidak terbatas hanya pada *gaming*. Discord adalah contoh nyata bagaimana teknologi dapat memperkaya pengalaman komunitas dalam dunia *gaming* modern.

Melalui penjabaran ini, pengkaji berminat untuk melaksanakan pengkajian berjudul **“Komunikasi Virtual dalam Komunitas Turnamen Ulat Cup (UCUP) 2022 pada Aplikasi Discord”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pengkajian ini ialah penulis hendak mempelajari mengenai pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media komunikasi dan sumber informasi serta untuk mengetahui kelebihan penggunaan aplikasi Discord pada turnamen Ulat Cup UCUP 2022

1.3 Tujuan Penelitian

Target dilaksanakannya pengkajian ini ialah:

1. Pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media komunikasi dan sarana informasi pada Turnamen Ulat Cup 2022.
2. Untuk mengetahui kelebihan penggunaan aplikasi Discord dalam pelaksanaan Turnamen Ulat Cup 2022

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diinginkan pengkajian ini bisa meningkatkan wawasan disektor ilmu komunikasi yang berhubungan pada komunikasi media. Melainkan pengkajian ini diinginkan bisa meningkatkan ilmu untuk kajian teoritis tentang komunikasi digital, *Computer Mediated Communication (CMC)* dan *new media*.



1.4.2 Manfaat Praktis

Pengkajian ini mempunyai sebagian kegunaan praktis, mencakup:

1. Membagikan ilmu atas manfaat aplikasi Discord sebagai tempat sarana informasi turnamen UCUP 2022.
2. Membagikan ilmu penggunaan aplikasi Discord sebagai sarana informasi turnamen UCUP 2022 yang efektif digunakan.

