

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat. Seiring perkembangan era teknologi yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Khususnya dalam komunikasi, teknologi berkembang dikarenakan kebutuhan masyarakat akan informasi terus meningkat. Para ahli terus mengembangkan teknologi agar kebutuhan informasi masyarakat bisa terpenuhi (Yudha, 2016:1).

Hampir sebagian besar dipastikan bahwa kehidupan kita sehari-hari tidak lepas dari kegiatan berbicara atau komunikasi. Komunikasi yang dilakukan di alam sadar berlangsung dalam situasi komunikasi antarpribadi. Situasi ini dapat dijumpai dimanapun, baik secara perorangan, kelompok, maupun organisasi. Melalui komunikasi, seseorang dapat menyampaikan apa yang ada dalam benak pikiran kepada orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung.

Komunikasi bagaikan jantung dalam tubuh manusia, karena komunikasi merupakan salah satu hal yang tidak dapat terlepas dari manusia. Komunikasi sangatlah memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Tanpa adanya komunikasi, interaksi antarmanusia tidak mungkin terjadi. Dua orang dikatakan melakukan interaksi, apabila masing-masing melakukan tindakan aksi dan reaksi. Aksi dan reaksi yang dilakukan manusia disebut sebagai tindakan komunikasi. Interaksi dapat juga dilakukan dalam akses jaringan internet seperti *game online* (Rundengan, 2013:2).

Game online menjadi *trend* baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*). *Game online* banyak diminati oleh orang-orang dewasa, remaja bahkan anak-anak yang masih di bawah umur. Saat ini *game online* berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat dalam menghubungkan setiap orang dari berbagai tempat yang berbeda, bahkan antarbangsa dan antarnegara. Sehingga, hal tersebut sangat berpengaruh dalam membentuk sekelompok orang-orang yang saling berinteraksi dalam permainan tersebut.

Pengguna *game online free fire* tidak mungkin lepas dari berkomunikasi dengan sesama pemain *game online* lainnya di dalam *game online free fire* itu sendiri. Komunikasi yang pengguna *game online* lakukan kadang terpengaruh pada alasan dari mereka bermain *game online*. Komunikasi yang dilakukan oleh pengguna *game online* bisa terjadi karena adanya fasilitas yang dimiliki oleh *game online* tersebut yaitu seperti adanya *voice note*, *chatting*, maupun *emote-emote* sebagai media interaksi berkomunikasi. Penggunaan bahasa yang digunakan pengguna *game online* memiliki banyak istilah-istilah yang mereka pahami baik itu komunikasi verbal maupun nonverbal.

Salah satu *game online* yang mungkin pemainnya untuk berkomunikasi yaitu *free fire*. *Free fire* merupakan *game online battle royale* yang mempunyai misi lebih menantang bagi para pengguna media *online*. *Game online free fire* salah satu *game online* yang terpilih menjadi *Google Play User's Game Choice of 2018* (Raafani, 2018). Aplikasi *free fire* merupakan aplikasi *game online*

terpopuler di Google *Play store* hingga saat ini. *Game* dengan jumlah unduhan 500 jt lebih oleh penggunanya.

Adapun pengguna yang mengunduh *free fire* dikarenakan salah satunya sebagai media prestasi olahraga. *Free fire* saat ini digunakan sebagai turnamen prestasi olahraga yang disebut dengan *e-Sports (Electronic Sports)*. *E-Sports* merupakan kompetisi-kompetisi *game online* antar *player* yang telah menjadikan *game* sebagai profesi mereka sesungguhnya. Saat ini, *e-Sports* banyak digunakan oleh pengguna *game online* untuk mendapatkan prestasi, keuntungan finansial, dan sebagainya.

Para pemain *game online free fire* rata-rata mempunyai ketangkasan serta daya pikir mengenai visi, taktik, dan strategi yang jitu untuk memenangkan peperangan. Beberapa sekolah menjadikan *free fire* sebagai media prestasi dalam pelajaran olahraga. SMAN 2 Padang salah satu sekolah yang mengikuti turnamen *e-Sports* tersebut. SMAN 2 Padang mengikuti turnamen *e-Sport* karena banyaknya siswa yang bermain *game online free fire*.

Berdasarkan Kumparan (2019), juara *free fire* di *Fruit Tea Youth National e-Sports Championship 2019* regional diraih oleh SMAN 2 Padang. Turnamen ini diselenggarakan di Ramayana Andalas pada 6 Agustus 2019. Tim Marcomm PT. Sinar Sosro Bayu Setiyo Nugroho mengungkapkan “*Event* ini merupakan yang pertama dan terbesar untuk *e-Sports* antar sekolah di Padang, jadi kami berharap bisa ikut untuk menciptakan atlet-atlet *e-Sports* yang baru dan membawa nama baik di kota Padang” (YNEC, 2019). Tim pemenang tidak hanya sampai dititik itu mereka harus bertanding kembali di *play off* pada 22 September 2019 untuk menjadi 12 besar yang melaju ke *Grand Final Youth National e-Sports*

Championship 2019 game online free fire yang diselenggarakan 12 Oktober 2019 di Tenis Indoor Senayan, Jakarta.

Siswa SMAN 2 Padang masuk *Grand Final* turnamen *Fruit Tea National e-Sports Championship* yang mengusung tema “Banggakan Sekolahmu”. Pada *Project Officer Fruit Tea Youth National e-Sports Championship 2019*, Adip Purnomo mengatakan melalui *Fruit Tea National e-Sports Championship 2019*, Karena *free fire* terus mendukung perkembangan *e-Sports* Indonesia yang lebih baik. Diharapkan para pelajar dapat berprestasi di bidang akademik maupun non akademik di sekolah atau pun di luar dan sekaligus dapat menyalurkan bakatnya dalam berprestasi non akademik pada bidang olahraga atlet *e-Sports* (Anonim, 2019).

Penyataan dari Mohammad Sjaiful Aziz pada tahun 2016 yang berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Personal Siswa* yang hasil penelitiannya yaitu pengaruh *game online* banyak memberikan dampak negatif. Salah satu dampak negatif yang terlihat terhadap perilaku siswa yaitu mengarah pada kurangnya etika dalam berkomunikasi, sehingga menimbulkan masalah perilaku komunikasi antar personal terhadap lingkungan menjadi terganggu. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet khususnya perkembangan *game online* yang didominasi oleh usia pelajar atau remaja (Aziz, 2016:6).

Berdasarkan kasus di atas, perilaku komunikasi siswa yang menggunakan *game online* itu banyak memiliki dampak negatif seperti cenderung individual, kurangnya etika berkomunikasi, tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan hanya fokus pada permainannya sendiri. Namun, dilain sisi *game online free fire* itu

sendiri juga memiliki dampak positif serta kecenderungan menarik diri pada siswa yang didapat oleh peneliti saat penelitian yaitu dapat memperlus pertemanan, dapat menyalurkan hobi *game online free fire* dengan menunjukkan prestasinya di non akademik pada bidang olahraga (*e-Sports*). Selain adanya kecenderungan menarik diri, siswa yang bermain *game online* juga memiliki kecenderungan komunikasi virtual pada wadah komunikasi antar pemain di *game online free fire*.

Pada hal ini, komunikasi virtual yang terdapat pada *game online free fire* merupakan komunikasi yang efektif untuk mewujudkan tujuan bersama melalui komunikasi tersebut. Komunikasi interpersonal merupakan proses membuat dan mengelola relasi interpersonal. Proses tersebut melibatkan pelaksanaan tanggung jawab dan saling menciptakan makna yang memiliki tujuan membuat hubungan itu tetap berlanjut dari masa ke masa. Proses komunikasi memiliki peran besar bagi kehidupan manusia. Adapun peran tersebut diantaranya yaitu untuk mencapai pemaknaan yang sama, menjaga kepercayaan mengontrol tindakan, mengatur sebuah strategi, mengkoordinasi pembagian peran dan pekerjaan, media aktivitas kelompok, dan untuk berbagi rasa dengan yang lain (Nuzuli, 2020:23).

Melalui komunikasi interpersonal siswa dapat membentuk perilaku komunikasi yang mana seseorang akan mengenal dirinya sendiri berdasarkan pandangan orang lain, sehingga pada akhirnya seseorang akan membangun makna dan belajar tentang dirinya melalui komunikasi dengan orang lain. Selain itu informasi yang diterima individu dari orang lain tentang siapa dan bagaimana dirinya akan mempengaruhi, bagaimana ia berfikir dan bertindak tentang dirinya. Menjalani proses dalam bermain *game online free fire*, siswa tentunya memiliki

perilaku komunikasi yang berbeda-beda sesuai dengan tempat dan lingkungannya berinteraksi. Hal tersebut sesuai dengan teori yang digunakan yaitu teori atribusi yang mana setiap individu mencoba untuk memahami perilaku mereka sendiri dan orang lain dengan mengamati bagaimana sesungguhnya setiap individu berperilaku.

Siswa yang bermain *game online* , Khususnya Siswa SMAN 2 Padang memiliki komunikasi yang baik terhadap lingkungan. Terlebih dari hal itu dalam bermain siswa menggunakan perilaku komunikasi interpersonal secara spontan, kebiasaan serta sadar baik secara verbal maupun nonverbal. Perilaku komunikasi secara verbal saat siswa bermain terdapat pesan komunikasi yang kasar. Namun komunikasi yang kasar tersebut disebabkan karena *game* ini merupakan game peperangan yang menimbulkan emosional tanpa unsur kesengajaan. Untuk perilaku komunikasi nonverbal terlihat dari siswa yang menggunakan *emote-emote* saat berkomunikasi dengan teman satu tim.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik ingin meneliti mengenai proses siswa mengenal *game online free fire* serta perilaku komunikasi siswa saat bermain *game online free fire*. Adapun judul penelitian ini adalah “PERILAKU KOMUNIKASI ANTARPEMAIN *GAME ONLINE FREE FIRE* (Studi Kasus pada Siswa SMAN 2 Padang saat Bermain *Free Fire*)”.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana perilaku komunikasi antarpemain *game online free fire* pada siswa SMAN 2 Padang?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Mengetahui proses mengenal *game online free fire* pada siswa SMAN 2 Padang.
2. Menjelaskan perilaku komunikasi antarpemain *game online free fire* pada siswa SMAN 2 Padang.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti yang berminat pada kajian yang sama dengan permasalahan yang berbeda.
 - b. Hasil penelitian dapat menambah wawasan dan pengetahuan khususnya mahasiswa Ilmu Komunikasi mengenai perilaku komunikasi.
2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan kepada masyarakat, khususnya pembaca agar mengetahui bahwa hobi bermain *game online free fire* tidak hanya memiliki dampak negatif namun juga ada dampak positif seperti dapat meraih prestasi *e-Sports* di bidang olahraga non akademik. Selain itu, penelitian ini juga menambah pengetahuan pembaca untuk berbicara secara baik dan benar dalam berperilaku komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal.