

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi mencerminkan bagaimana manusia terus ingin memperbaharui gaya hidup mereka. Teknologi saat ini mengalami perkembangan yang sangat cepat dan berpengaruh besar kepada kehidupan manusia (United Nations, 2020). Teknologi merupakan hasil olah pikir manusia yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan dalam hidupnya (Wahab, 2012). Gaya hidup masyarakat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang mengubah cara masyarakat mencari informasi dan berkomunikasi. Masyarakat modern dapat menikmati inovasi teknologi baru seperti komputer, perangkat *HP*, media sosial dan internet.

Salah satu inovasi yang mempunyai dampak besar dalam kehidupan masyarakat adalah internet. Internet didefinisikan sebagai jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit (Edward, 1993). Internet mempermudah kebutuhan masyarakat di dalam mencari dan memperoleh informasi dengan cepat (Horrihan, 2006). Penemuan tersebut juga membuat masyarakat saling terhubung dan mudah berinteraksi dengan yang lain seperti adanya forums dan komunitas digital.

Manfaat internet bagi masyarakat dalam kehidupan sehari-harinya tidak perlu dipertanyakan lagi, masyarakat memanfaatkan internet kapan dan dimanapun berada. Pemakaian internet yang digunakan sehari-hari seperti dalam pendidikan, ekonomi, sosial budaya, kesehatan, dan kemasyarakatan. Berdasarkan datareportal (2022), jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 204.7 juta dari 273.5 juta penduduk di Indonesia. Pernyataan diatas memperlihatkan bahwa internet menjadi hal pokok dalam kehidupan sehari-hari dan selalu menjadi manfaat dalam perkembangan kehidupan.

Salah satu bidang yang mengalami perkembangan karena adanya internet adalah media hiburan. Media hiburan baru yang berbasis internet tersedia dengan berbagai jenis, seperti media sosial dan permainan online video game. Media hiburan terutama permainan *online video games* menjadi pilihan utama para pengguna internet. Trend permainan games di Indonesia saat ini terus meningkat. Berdasarkan survei yang dilakukan di tahun 2022, tercatat bahwa 66% seluruh warga Indonesia telah bermain online games (Wolff, 2022). Menurut Westscott & Abranas (2021) dilaporkan bahwa kebanyakan Generasi Z dan Milenial memilih untuk mengisi waktu luangnya dengan bermain *online video game* dibandingkan dengan mengonsumsi media lain. Ketertarikan yang ditawarkan online video game adalah dimana pemain dapat membentuk suatu identitas baru di dunia virtual dan bermain secara bersamaan.

Permainan *online video games* merupakan sarana media hiburan yang menjadi tempat untuk jutaan pemain dimana mereka bebas berpendapat dan mengekspresikan dirinya di dalam media tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian Przybylski (2012) bahwa *online video games* memberikan pengguna internet kebebasan untuk mengekspresikan diri. Melalui *online video games*, pengguna bisa membentuk identitas dan membangun hubungan dengan orang lain yang mempunyai kesukaan yang sama (Chukwuere, 2021). Dapat dilihat bahwa *online video games* menjadi sarana utama yang digunakan masyarakat sebagai wadah dalam mengekspresikan diri.

Mengekspresikan diri adalah suatu hal penting yang perlu diperhatikan individu untuk bersosialisasi di dalam masyarakat. Ekspresi diri membantu seseorang untuk lebih memahami tentang diri sendiri dan membentuk sebuah identitas (Moradi et. al, 2021). Individu akan mengekspresikan ciri dan identitas pribadi mereka dan hal ini akan menjadi tolok ukur penilaian oleh masyarakat di dalam sebuah hubungan maupun interaksi (Trisnawati, 2016). Tindakan individu di dalam mengekspresikan dirinya yang menggunakan media virtual disebut sebagai *roleplay*. Penelitian yang dilakukan oleh Achsa & Affandi (2015) menunjukkan bahwa “pengguna media sosial melakukan aktifitas *roleplay* dengan merepresentasikan diri dan membentuk identitas virtual sebagai media untuk melakukan interaksi, pelepasan diri dan memberikan kebebasan

ekspresi” (2015, h.11). Dari hal tersebut dapat terlihat bahwa setiap orang membutuhkan wadah untuk mengekspresikan diri.

Online video games adalah salah satu jenis media hiburan berbasis internet yang bisa menjadi wadah untuk mengekspresikan diri. Permainan online video games memberikan dunia interaksi fiktif dimana para pemain dapat saling berinteraksi dan berkreasi membentuk identitas diri yang berbeda dengan dunia nyata (Murray, 2011). Menurut Pinto (2015) *online video games* memberikan kebebasan bagi para pemain untuk membuat suatu tokoh virtual untuk mengekspresikan diri. Salah satu *online video game* yang memberikan kebebasan para pemain untuk dapat berekspresi, berinteraksi sekaligus bermain bersama adalah *Grand Theft Auto NoPixel Roleplay*.

1.2 Identifikasi Masalah

Permainan *Grand Theft Auto NoPixel Roleplay* menjadi salah satu tontonan yang viral di media online, terutama di Twitch.tv yang merupakan salah satu situs game siaran langsung terbesar di dunia. Pada tahun 2021, penonton *Grand Theft Auto NoPixel Roleplay* telah mencapai sekitar 58.2 juta penonton dan menjadi salah satu game yang paling banyak ditonton di dalam situs tersebut (Asarch, 2021). Ketertarikan pemain terhadap *Grand Theft Auto NoPixel Roleplay* adalah perbedaan game tersebut dengan video game umumnya, permainan tersebut tidak terstruktur seperti jenis

permainan video game biasa. Seperti contoh, permainan video game seperti Valorant atau PUBG Mobile mempunyai sifat permainan menang dan kalah, dan permainan tersebut dapat berhenti sampai dengan sebuah tim kalah atau menang. Grand Theft Auto NoPixel Roleplay tidak mengikuti aturan tersebut karena seluruh permainan tersebut adalah sebuah simulasi kehidupan nyata.

. Permainan roleplaying yang paling populer adalah Grand Theft Auto NoPixel Roleplay. Sayangnya, di Indonesia, permainan video game ini tidak sepopuler dibandingkan di Amerika Utara. Berdasarkan statistik Google Trends (2022), Indonesia memiliki rata-rata pencarian “NoPixel” di Google sebesar 6 dibandingkan dengan negara lain seperti Amerika Serikat dan Kanada yang memiliki rata-rata pencarian sebesar 57 dan 49. Hal ini disebabkan karena semua interaksi di dalam Grand Theft Auto NoPixel Roleplay menggunakan bahasa Inggris. Grand Theft Auto NoPixel Roleplay menginspirasi banyak variasi Grand Theft Auto Roleplay di seluruh dunia (Tanujaya, 2022) seperti J-Town dari Indonesia, WhatCity dari Thailand, Baylife RP dari Perancis, dan FPlayT dari Romania. Grand Theft Auto Roleplay menjadi variasi yang populer, dimana mencapai ratusan hingga ribuan pemain setiap hari. Hal ini terjadi dikarenakan permainan Grand Theft Auto Roleplay mempunyai alur permainan yang cukup unik.

Di dalam dunia Grand Theft Auto NoPixel Roleplay diharapkan semua karakter mempunyai keunikan dan peran masing-masing di dunia

tersebut. Keunikan di dalam memiliki Grand Theft Auto NoPixel Roleplay berbeda dengan Grand Theft Auto biasa, yaitu pemain diberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri atau yang disebut sebagai *roleplay* melalui karakter-karakter unik dan cerita yang tidak berskenario atau alur cerita yang spontan dan tidak terduga. Dalam membuat karakter / tokoh di Grand Theft Auto NoPixel Roleplay, seorang pemain harus dapat meyakinkan orang-orang lain terhadap karakter yang dibuatnya. Pringles (2015) mengatakan bahwa permainan video games adalah media yang mendukung pemain untuk membentuk kesan melalui *avatar* online. Seperti misalnya, seorang pengacara harus mengetahui dasar-dasar hukum dan cara merepresentasikan kliennya dalam proses persidangan. Namun, tidak semua pemain dapat memerankan tokohnya dengan baik. Sehingga karakter tidak disukai dan sering timbul konflik antara pemain lain. “*Roleplay* yang gagal” dapat mengakibatkan konflik dalam game yang dibawa menjadi konflik di dunia nyata antara para pemain.

Konflik yang sering terjadi juga membuat permainan Grand Theft Auto NoPixel Roleplay memiliki reputasi sebagai tempat permainan yang selalu menumpang drama antara para pemain dan penonton. Alur permainan Grand Theft Auto NoPixel Roleplay membuat pemain dan penonton terhanyut di dalam suasana permainan tersebut. Tidak jarang terjadi konflik antara pemain atau penonton karena mereka merasa menyesal atau dikhianati atas keputusan yang dibuat oleh pemain, dan tidak mengikuti ekspektasi atau harapan dari penonton. Salah satu kasus

yang terjadi di 2022 adalah seorang pemain bernama “MBoZe” menjadi marah setelah karakternya ditangkap oleh seorang pemain lain bernama PENTA, sehingga ia mengajak penontonnya untuk melakukan ancaman kekerasan kepada PENTA di luar game (Nair, 2022). Dari kasus tersebut, sering terjadi intimidasi dan perundungan antar pemain yang berdampak besar di dalam kehidupan nyata hanya disebabkan oleh permainan Grand Theft Auto NoPixel Roleplay.

Fenomena di atas, memotivasi penelitian ini untuk membahas bagaimana pemain mengatur kesannya di dalam memerankan karakter tersebut. Penelitian ini ingin mendeskripsikan dan mengupas dinamika yang terjadi antar pemain pada Grand Theft Auto NoPixel Roleplay.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana pemain mengatur kesannya melalui identitas karakter yang telah dibangun pada permainan Grand Theft Auto NoPixel Roleplay?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian dari penelitian tersebut adalah:

1. Menganalisa pengaturan kesan di dalam pembentukan tokoh dalam Grand Theft Auto NoPixel Roleplay.

2. Menggambarkan identitas tokoh yang diciptakan di Grand Theft Auto NoPixel Roleplay.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian tersebut diharapkan memberikan beberapa manfaat secara umum dan khusus, yaitu:

1.5.1 Kegunaan Umum

Kegunaan umum dari penelitian ini diharapkan menjadi sebuah framework teori komunikasi di dalam segi media baru. Peneliti berharap penelitian tersebut bisa dapat memperluas dan mendorong bidang komunikasi terhadap hal-hal fenomena media baru – terutama permainan video game yang bersifat digital role playing.

1.5.2 Kegunaan Khusus

Penelitian ini diharapkan untuk memberi gambaran lebih mendalam dan nyata, dalam menganalisa fenomena game Grand Theft Auto Roleplay untuk bisa diaplikasikan di dalam permainan *roleplay* di Indonesia sebagai cara pengekspresian diri dan pengaturan kesan.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab ini akan mendeskripsikan tentang latar belakang dari masalah, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan latar belakang, masalah yang dapat teridentifikasi, rumusan masalah yang dapat terjadi di dalam penelitian tersebut, dan kemudian diikuti dengan kegunaan dan sistematika penelitian.

BAB II: SUBJEK DAN OBJEK PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan secara lengkap tentang latar masalah yang diterapkan di bab sebelumnya dengan memfokuskan objek dan subjek penelitian.

BAB III: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan memberikan teori dan konsep yang terkait atau relevan mengenai masalah penelitian tersebut

BAB IV: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan memperdalam bagaimana penelitian yang bersifat kualitatif dapat diteliti dan riset yang dilakukan untuk mengambil dan memperoleh data secara proses bertahap.

BAB V: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan memberikan semua data yang diberikan oleh para responden lewat wawancara, dan hasil tersebut akan dikaitkan dengan tinjauan pustaka.

BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan memberikan tanggapan dan konklusi maupun saran di dalam hasil yang ditemukan sebagai referensi dan sugesti untuk penelitian berikutnya.

