

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi internet membuat permainan daring juga mengalami kemajuan yang pesat terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan yang sangat dikenal oleh masyarakat seperti *Mobile Legend*, *PlayerUnknown's Battleground*, *lineage2 revolution*, *Garena free fire* dan *Garena AOV* yang semuanya membutuhkan kerjasama team di dalam jaringan untuk memenangkan pertandingan. Tetapi yang menjadi topik yang perbincangan saat ini adalah *PlayerUnknown's Battleground* atau masyarakat lebih mengenalnya dengan permainan *PUBG*. Permainan ini menggunakan fasilitas *online* dengan pemain lain yang tidak berada di tempat yang sama (*remote area*). Dalam permainan ini pemain bisa bermain secara *solo* (Sendiri), maupun bermain secara *team*. Mereka bertempur untuk bertahan hidup, sampai salah satu dari mereka menjadi pemenang. Tingkah laku individu dalam suatu kelompok merupakan kegiatan dan perbuatan yang dapat diukur dan diamati, dimana perilaku komunikasi mengacu pada terjadinya perubahan sikap serta pendapat sebagai akibat dari informasi yang disampaikan dari satu individu ke individu yang lain dalam suatu kelompok sebagai identitas dalam kelompok tersebut (Abriani, Abdullah, & Sumule, 2018).

Disisi lain, pengguna *game online* ini menganggap *game* sebagai hiburan atau sekedar hobi karena mereka menyukai *game* tersebut. Dan juga mereka

menganggap dengan bermain *game online* bisa mendapatkan banyak teman yang belum dikenal sebelumnya atau bahkan mendapatkan teman dari berbeda lokasi. Banyak hal yang menjadi alasan khususnya pengguna *game online*. Hal ini tentu akan berbeda terhadap perilaku komunikasi pengguna *game online* tergantung dari sudut pandang tiap penggunanya. Tetapi banyak penyebab yang ditimbulkan akibat *game online* yang mendorong seseorang memiliki perilaku komunikasi tertentu. Dari berbagai motif yang mendorong dalam penggunaan *game online* yang menimbulkan suatu perubahan dalam perilaku berkomunikasi pada *game online* ini (Abriani et al., 2018).

PUBG MOBILE memiliki 3 cara bermain yaitu solo, duo (2 Orang) dan *squad* (4 Orang). Setiap pertandingan (*Match*) berisikan 100 orang untuk merebutkan kemenangan atau dalam istilah *games* PUBG MOBILE yaitu *Winner Winner Chicken Dinner*. Jika bermain *squad* atau 1 tim berisikan 4 orang, maka lawan yang akan dihadapi juga bermain *squad* (Triyantama & Santoso, 2019).

Tentunya sebuah tim dalam merebutkan *Winner Winner Chicken Dinner* di dalam sebuah turnamen atau sebuah *match* harus melakukan komunikasi. Komunikasi yang terjadi di dalam *game* dapat dikatakan sebagai komunikasi secara *online* atau komunikasi virtual. Komunikasi virtual merupakan perkumpulan sosial yang mengambil bentuk di dalam internet dimana semua orang membawa persoalan di kehidupan real untuk didiskusikan secara virtual dalam waktu yang lama dan melibatkan perasaan atau pemikiran penggunanya dengan relasi yang terbentuk di ruang siber. Kapasitas penyampaian komunikasi

yang lebih banyak (kompleks) dari biasanya memungkinkan hubungan timbal balik yang lebih banyak juga melalui komunikasi virtual (Dede, 2018).

Dalam komunikasi virtual tersebut, tiap pemain akan dihadapkan pada situasi yang sama dalam sebuah pertandingan, perilaku mereka akan dipengaruhi oleh situasi pertandingan. Perbedaan karakteristik personal para pemain yang pada akhirnya akan memberikan tanggapan atau perilaku yang berbeda terhadap situasi yang muncul dalam pertandingan (Abriani et al., 2018). Adanya interaksi yang terjadi antar pemain dapat mengarah ke terbentuknya perilaku individu yaitu persahabatan, komunitas pemain, bahkan bisa mengarah pada konflik walau mereka belum pernah mengalami tatap muka secara langsung (Agoesta, 2016). Hal tersebut berkaitan dengan *Group Achievement Theory*, dimana dalam teori ini menjelaskan bahwa adanya interaksi berkaitan dengan produktivitas kelompok yang dihasilkan atau upaya-upaya untuk mencapainya melalui pemeriksaan masukan dari anggota (*member input*). Masukan atau input yang berasal dari anggota kelompok dapat diidentifikasi sebagai perilaku, interaksi dan harapan-harapan (*expectation*) yang bersifat individual (Yana, 2017). Dengan kata lain, para *player* PUBG MOBILE dapat berbagi minat, nilai, tujuan, pemahaman, dan rasa memiliki dalam komunitas yang pada akhirnya akan menghasilkan kemenangan sesuai dengan harapan yaitu bermain sampai akhir atau mendapatkan “*Winner winner chicken dinner*”.

Namun, saat menyusun strategi atau melakukan serangan tidak jarang ada *player* yang melakukan sesuatu diluar dari rencana. Sehingga *player* tersebutpun akan dianggap tidak dapat bekerjasama dengan tim. *Player* tersebut akan

menerima *blame* (hinaan), di bully dan di kucilkan. Disaat itulah *player* yang di kucilkan tersebut akan mempertahankan dirinya dari terpaan – terpaan pesan negatif yang diterima dari *player* lain. Disaat *player* yang lain mungkin akan ikut mengucilkannya namun tidak jarang juga akan ada yang mencoba menjadi seorang penengah untuk mempertahankan *teamwork* (Darmawan, 2018). Untuk itu dibutuhkan sebuah komunikasi yang kuat, agar terhindar dari perbedaan pemikiran yang mungkin terjadi pada saat permainan berlangsung.

Berdasarkan dari uraian diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “*Group Achievement Theory* Dalam Strategi Komunikasi Kelompok Virtual Pada Pengguna *Game PlayerUnknown’s Battlegrounds (PUBG Mobile)*”

1.2. Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini, asumsi yang digunakan berdasarkan teori percakapan kelompok (*group achievement theory*) adalah proses terjadinya dalam kelompok dimana dimulai dari masukan ke keluaran melalui variabel-variabel media. Dalam teori ini akan terdapat umpan balik (*feed-back*). Penelitian ini peneliti menggunakan teori percakapan kelompok (*group achievement theory*). Komunikasi kelompok sangat berkaitan erat dengan produktivitas kelompok yang bermain *PlayerUnknown’s Battlegrounds (PUBG Mobile)* dalam upaya untuk mencapai kemenangan.

Michael Burgoon (dalam Wiryanto, 2005) mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagai informasi, menjaga diri, pemecahan

masalah, yang mana anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota lain secara tepat.

Menurut Brilhart dan Galanes (1998), yang dimaksud dengan komunikasi kelompok kecil adalah proses menggunakan pesan-pesan untuk menghasilkan makna yang sama dalam sebuah kelompok kecil manusia sedangkan komunikasi kelompok kecil merupakan salah satu bagian dari komunikasi interpersonal (Pearson, 2011: h. 20). Kerjasama dalam team secara jaringan atau daring (*online*) mempertemukan orang-orang yang tidak saling megenal tetapi memiliki keinginan atau tujuan yang sama untuk memenangkan permainan *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)*. Selain itu, game *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)* ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan game online lainnya, seperti: mengajarkan pentingnya kerjasama, mengontrol refleksm, meningkatkan daya konsentrasi, meningkatkan produktivitas, menghilangkan stress dan mendapat relasi baru. Game ini juga memberikan tantangan yang berbeda dibandingkan *game online* lainnya, seperti pembelian skin juga dapat menambah atribut tertentu sesuai dengan role pemain masing-masing, tak seperti game online yang harus "membayar" untuk membeli diamond, *PUBG Mobile* punya caranya sendiri. *Skill* tinggi sangat dibutuhkan di game seperti *PUBG* sehingga tak terlalu "*Pay-to-win*".

Kerjasama dalam team ini membutuhkan sebuah komunikasi yang dilakukan pada kelompok dengan komunikasi virtual karena cara komunikasinya didunia maya adalah dengan menggunakan jaringan internet (daring). Dalam komunikasi virtual terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi tidak adanya

identitas yang pasti pada anggota team, jadi antar anggota hanya mengenal identitas rekaan (*avatar*) (Yohana, 2014). Orang-orang yang tidak saling mengenal ini tentu memiliki latar belakang yang berbeda seperti budaya, pendidikan dan cara berkomunikasi tetapi mempunyai satu tujuan didalam permainan ini.

Sebagai salah satu permasalahan yang terjadi di permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG)* adalah miskomunikasi dimana sering terjadi kesalahpahaman antara pemain sesama team, sehingga pesan atau arahan yang diberikan tidak tersampaikan dengan baik.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana strategi komunikasi yang terjadi di antara pemain dalam *game online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)* ?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Penerapan Strategi Komunikasi Kelompok Virtual Pada Pengguna *Game PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)* ?

1.5. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan kegunaan bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu:

1. Manfaat Akademik

Untuk manfaat akademik, penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan dan menyajikan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang komunikasi dan dapat memperluas bahan penelitian komunikasi.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi atau petunjuk kepada pihak-pihak yang membutuhkan, terutama bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan kerangka dari penelitian yang memberikan petunjuk mengenai pokok-pokok yang akan dibahas dalam penelitian. Adapun susunan sistematika penulisan penelitian ini dibagi menjadi lima bab, dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Penulis membahas mengenai beberapa hal meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah dan rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan atau manfaat penelitian (manfaat akademis dan manfaat praktis) dan sistematika penulisan.

Bab II : Objek Penelitian

Bagian ini terdiri dari objek penelitian. Objek penelitian adalah para pemain *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)*.

Bab III: Tinjauan Pustaka Dan Kerangka Pemikiran

Bab tiga berisi tentang tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran ini terdiri dari teori-teori yang relevan, landasan teori tentang pengertian komunikasi organisasi, strategi komunikasi dan kerangka pemikiran.

Bab IV: Metodologi Penelitian

Bab empat menjelaskan mengenai bab ini membahas metodologi penelitian yang digunakan untuk menganalisis, metode yang digunakan, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam bab ini juga dijabarkan Teknik pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data.

Bab V: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini terdapat hasil dari penelitian, yaitu Bagaimana penerapan *Group Achievement Theory* dalam strategi komunikasi kelompok virtual pada pengguna game *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)*, penerapan *Group Achievement Theory*, dijabarkan analisis data, identifikasi dan klasifikasi data yang kemudian dilakukan pembahasan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Bab VI: Simpulan Dan Saran

Bagian kesimpulan berisi tentang ringkasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan tujuan penelitian yakni untuk menjawab pertanyaan penelitian. Sementara itu, pada bagian saran berisikan masukan peneliti untuk peneliti selanjutnya yang akan mengangkat topik serupa.