

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini menjelaskan mengenai perilaku komunikasi pemain *game online* Sky: Children of the light dalam komunitas Discord “Sky ID Skyrians”. Penelitian ini akan menggunakan teori-teori yang berhubungan dengan topik, yakni *Computer Mediated Communication* (CMC), Perilaku Komunikasi, dan Komunikasi Virtual dalam Komunitas Virtual. Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memaparkan hasil penelitian dengan menggunakan analisis Netnografi selama dilakukannya pengamatan.

Game online menjadi salah satu jenis permainan yang marak di kalangan pemuda. Fenomena terkait *game online* ini pada akhirnya memunculkan sebuah perilaku komunikasi yang baru di antara pemainnya. Kata *Game online* sendiri terdiri dari dua kata yakni *game* yang artinya permainan, dan *online* yang diartikan sebagai jaringan. Sedangkan pengertian *Game online* telah dijelaskan oleh Samuel (2010:7), yakni permainan yang dilakukan dengan menggunakan jaringan, dimana di dalamnya terkandung interaksi yang dilakukan oleh antar pemain yang bersama-sama mencapai tujuan tertentu seperti menyelesaikan misi, atau sekadar mendapatkan nilai paling tinggi di dunia virtual. Hal unik yang ada dalam *game online* dibandingkan *game* biasa adalah adanya jaringan yang menghubungkan para pemain baik secara acak atau terencana sehingga melahirkan adanya komunikasi di antara mereka. *Game online* juga dapat diakses melalui *handphone*, tablet, laptop, atau alat konsol *game*.

Kehadiran *game online* juga diikuti dengan berbagai macam jenisnya seperti MMOFPS (*massively multiplayer online first-person shooter*), MMORTS (*massively multiplayer online Real Time strategy*), dan MMORPG (*massively*

multiplayer online role-playing game) yang bisa dikatakan hampir mirip dengan RPG (*role-playing game*) hanya saja, MMORPG membawa banyak pemain ke satu server yang sama dan membutuhkan internet. MMORPG juga menjadi salah satu jenis *game* yang banyak dimainkan oleh kalangan gamers. Kebebasan pemain untuk membentuk identitas baru bisa didapatkan di permainan berjenis MMORPG ini. MMORPG juga menjadi jenis *game online* pertama yang hadir di Indonesia pada tahun 2001 membawa *game* bernama *Nexia* dimana pemain dapat melakukan interaksi lewat fitur chat.

Sky: COTL, juga merupakan salah satu MMORPG yang dikembangkan oleh perusahaan indie bernama Thatgamecompany yang dirilis di tanggal 18 Juli 2019 di platform iOS, kemudian disusul oleh platform Android pada tanggal 7 April 2020. Sky: COTL menjadi salah satu jenis MMORPG dengan adanya kebebasan yang diberikan oleh *game* ini terhadap pemain untuk merubah karakternya dengan menggunakan aksesoris dan kosmetik yang ada. Sky:COTL bukan merupakan *game online* yang mengedepankan kompetisi di antara para pemain untuk mencapai nilai dan peringkat tinggi. Namun, sistem bermain Sky adalah dengan *treasure hunt*, dimana pemain akan mengumpulkan lilin dengan memutar setiap map yang ada. Lilin yang dikumpulkan nantinya berguna sebagai mata uang dalam permainan.

Berbeda dengan *game online* lain yang memberikan fitur *chat* dan voice, Sky: COTL hanya memberikan fitur *chat* sebagai bentuk interaksi antar pemain. Dan sebelum pemain dapat saling berinteraksi melalui fitur chat, kedua pemain harus berteman terlebih dahulu. Ada dua cara untuk menjadikan pemain lain sebagai teman di Sky: COTL, yakni dengan menggunakan lilin, atau menggunakan kode QR. Perbedaan menambah teman lewat kode QR dengan menggunakan lilin adalah bila menggunakan lilin, fitur *chat* harus dibuka lagi menggunakan lilin. Harga untuk menambah teman lewat lilin adalah satu lilin, ditambah dengan enam

lilin yang harus dikeluarkan untuk membuka fitur chat. Sedangkan bila menggunakan kode QR, kelebihanannya adalah, fitur *chat* dapat langsung terbuka sehingga pemain tidak perlu mengeluarkan lilin lagi.

Cara para pemain membagi lilin ke orang yang ingin dijadikan teman pun beragam, ada yang lewat *table chat* dalam permainan, lewat sesama teman, atau lewat platform lain selain Sky: COTL. Platform yang digunakan para pemain pun bermacam-macam, ada yang menggunakan Instagram, LINE, dll. Namun, kali ini peneliti akan berfokus pada salah satu platform yang umum digunakan oleh para pemain Sky: COTL, yakni Discord, dimana platform ini juga merupakan media yang menyajikan fitur untuk berkomunikasi antar para pemain Sky: COTL.

Kemudahan dalam mengakses, desainnya yang cukup sederhana, menarik dan praktis menjadikan Discord cukup terkenal di kalangan para *gamers*. Tak jarang platform ini digunakan masyarakat terutama para gamers untuk saling bertukar informasi, atau hanya sebagai sarana hiburan. Discord menggabungkan beberapa jenis media dari tempat berkomunikasi, pertukaran informasi, dan juga pembagian konten. Discord memiliki fitur-fitur yang cukup banyak dan beragam dan terbilang cukup unik dibandingkan platform-platform yang lainnya dimana yang cukup menonjol dari aplikasi ini adalah bagaimana pengguna dapat membentuk sebuah komunitas virtual. Tidak seperti platform lainnya, Discord merupakan aplikasi yang di dalamnya terdapat komunitas-komunitas atau kelompok virtual dengan karakteristiknya masing-masing, yang tentunya terdapat perilaku-perilaku komunikasi tersendiri di dalamnya. Sama halnya dengan platform-platform *online* lainnya, di Discord, setiap pengguna dibebaskan untuk menggunakan identitas baru seperti nama alias, sehingga identitas asli setiap orang akan menjadi hak masing-masing pemilik identitas untuk menyebutkan yang asli atau menggunakan yang lain. Hal ini juga sama dengan pada aplikasi Sky: COTL,

dimana para pemain juga bebas untuk membentuk identitas baru yang dapat diperkenalkan ke pemain-pemain lain.

Terdapat beribu komunitas *game online* yang dapat dimasuki oleh pengguna Discord, salah satunya komunitas bernama “Sky: Children of the Light”. Komunitas ini adalah komunitas resmi yang dibangun oleh Thatgamecompany untuk para pemain Sky: COTL, dan dalam komunitas ini lah *player* Sky dan para *developer* berkumpul untuk berkomunikasi, mendapatkan informasi, menjadikan komunitas resmi ini sebagai perantara bagi para pemain untuk memberi respon berupa kritik dan saran terhadap perubahan-perubahan yang dilakukan para *developer* terhadap permainan Sky: COTL dan juga sebagai tempat berkomunikasi para pemainnya dari berbagai belahan dunia. Namun, tentu saja, satu komunitas yang mengumpulkan semua pemain Sky: COTL dari berbagai tempat, dengan adanya perbedaan bahasa di antara mereka, membuat tak sedikit dari para pemain yang lain memutuskan untuk membangun komunitas Sky: COTL nya sendiri dengan mengerucutkan karakteristik anggota-anggotanya.

Perlahan, komunitas yang dibangun atas latar belakang *online game* Sky: Children of the Light ini pun semakin bertambah. Di Indonesia sendiri, ada beberapa komunitas yang juga merupakan tempat berkumpulnya pemain-pemain Sky: COTL asal Indonesia, salah satunya adalah komunitas “Sky ID Skyrians”. Komunitas virtual yang memanggil anggota-anggotanya dengan sebutan ‘Skyrians’ ini telah memiliki lebih dari 1000 Anggota termasuk di dalamnya pengurus-pengurus komunitas. Server ini sepenuhnya dijalankan dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan sederet kegiatan-kegiatan yang juga menjadi salah satu karakteristik server. Komunitas ini menyediakan banyak *channel* dimana di setiap *channel* tersebut memiliki fungsi dan kegunaannya masing-masing.

Dalam sebuah komunitas yang anggotanya memiliki berbagai latar belakang dari umur, daerah tinggal, hingga sifat yang disatukan oleh kesamaan kepentingan akan *game online* Sky: Children of the Light, peneliti berasumsi bahwa adanya perilaku komunikasi yang terjadi di dalam komunitas “Sky ID Skyrians” berhubungan erat dengan *game online* Sky: Children of the Light dimana akan ada kepentingan-kepentingan yang mendasari perilaku komunikasi yang dilakukan oleh para pemain. Dimana perilaku yang mereka lakukan tidak sepenuhnya karena ingin menjadi bagian dari komunitas, namun juga didasari adanya kepentingan-kepentingan individu yang berhubungan dengan *game* MMORPG ini. Mengingat bahwa komunitas “Sky ID Skyrians” ini menyediakan *safe space* bagi anggota-anggotanya untuk berinteraksi dengan adanya peraturan-peraturan dan alur komunikasi yang harus diikuti, membangun perilaku komunikasi tersendiri di antara unit-unit di dalamnya.

Keaktifan dari komunitas “Sky ID Skyrians” ini dibandingkan komunitas-komunitas Sky yang lainnya yang ada di Indonesia membuat peneliti tertarik untuk mengobservasi perilaku komunikasi dari pemain Sky dalam komunitas ini. Terdapatnya aktivitas-aktivitas yang diselenggarakan terkait *game online* Sky: COTL ini menjadi sebuah keunikan yang dimiliki dari komunitas “Sky ID Skyrians” dibandingkan komunitas Sky lainnya, hal ini juga dikarenakan seiring berjalannya waktu, komunitas-komunitas Sky di Indonesia perlahan mulai berkurang keaktifannya sedangkan “Sky ID Skyrians” masih berjalan. Adapun komunitas-komunitas atau kelompok diantara para pemain *game online* yang berbasis kompetisi seperti DoTA, *Mobile Legends*, *Fortnite*, *Clash of Clans*, dll tentunya memiliki perilaku komunikasi yang berbeda dibandingkan komunitas atau kelompok yang berisi pemain *online social game*. Hal ini dapat dikarenakan perbedaan dari basis permainan yang dimiliki oleh *game online* yang memiliki segi

kompetitif dan *online social game* yang cenderung mengedepankan keterikatan diantara pemainnya.

Penelitian ini mengupas secara mendalam tentang perilaku komunikasi para pemain Sky: COTL di dalam komunitas “Sky ID Skyrians”. Beberapa penelitian sebelumnya juga membahas perilaku komunikasi dalam sebuah komunitas seperti Irma (2016), Yohana & Wulandari (2014) dan Nandea (2011) namun mereka tidak membahas tentang perilaku komunikasi pemain *online social game* dalam komunitas virtual. Penelitian ini dapat mengisi *gap* yang ada dalam ranah akademis untuk mendeskripsikan bagaimana *online social game* dapat membentuk perilaku komunikasinya tersendiri dibandingkan *game online* lainnya dan bagaimana sebuah minat yang sama dapat membangun sebuah komunitas virtual.

Penelitian ini menggunakan beberapa teori terkait topik penelitian seperti teori *game online* yang telah dijelaskan sebelumnya, dan teori-teori lainnya seperti teori Perilaku Komunikasi yang menjelaskan bahwa dalam setiap komunikasi yang ada dalam sebuah kelompok akan membentuk perilaku komunikasi. Perilaku Komunikasi sendiri terdiri dari dua bentuk perilaku yakni perilaku tertutup (*convert behavior*) dan perilaku terbuka (*overt behavior*) dimana keduanya memiliki perbedaan pada hasil responnya, perilaku terbuka mengeluarkan respon yang dapat dilihat dan diamati seperti tingkah laku, sedangkan perilaku tertutup hanya sebatas pengamatan, pola pikir, atau kesadaran mereka yang merespon. Peneliti juga menggunakan teori *Computer-Mediated Communication* (CMC) yang menjelaskan mengenai cara berkomunikasi antar sekelompok orang lewat Internet. CMC menjelaskan bahwa komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, hingga pengunggahan maupun pengunduhan sebuah media seperti gambar, video, dll juga dikategorikan sebagai CMC.

Teori tentang komunikasi virtual dan komunitas virtual juga ikut menjadi teori yang ikut membantu penelitian ini dalam mengamati proses pengiriman dan

penerimaan pesan antar pemain. Komunikasi virtual sendiri merupakan cara berkomunikasi antara dua orang atau lebih yang dilakukan secara virtual, sedangkan komunitas virtual menjelaskan bagaimana kesamaan minat dan kepentingan sekelompok orang yang membangun sebuah kelompok secara *online*. Komunikasi maupun komunitas virtual keduanya saling berhubungan, hal ini dikarenakan komunikasi secara virtual ini akan menjadi cara berkomunikasi yang dilakukan dalam sebuah komunitas virtual. Teori-teori ini akan menjadi acuan peneliti dalam observasi yang dilakukan di komunitas Sky ID Skyrians. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar perilaku komunikasi diantara para pemain *game online* sosial Sky: COTL dalam komunitas “Sky ID Skyrians” dengan memaparkan rentetan narasi secara urut.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan, Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana perilaku komunikasi pemain *game online* “*Sky: Children of The Light*” dalam komunitas Discord “Sky ID Skyrians”?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku komunikasi yang ada di antara para pemain *game online* “*Sky: Children of The Light*” dalam komunitas Discord “Sky ID Skyrians”.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya mengenai perilaku komunikasi yang ada di antara pemain *game online* terutama *online social game* (MMORPG) di dalam komunitas.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Perilaku Komunikasi dalam Komunitas

Pada penelitian ini, peneliti merujuk pada tiga penelitian yang cukup berkaitan dengan topik yang dibawa yakni seputar perilaku komunikasi unit yang ada di dalam komunitas. Penelitian yang pertama berjudul Perilaku Komunikasi Komunitas Shinwa Cosplay Pekanbaru dalam Membentuk Kohesivitas Kelompok yang disusun oleh Mia Rafi Irma (2016). Dalam penelitian kualitatif ini, Mia mengobservasi bagaimana bentuk perilaku komunikasi yang ada dalam komunitas cosplay ini dengan mengamati komunikasi verbal dan nonverbal antar anggota. Mia juga melakukan wawancara kepada anggota-anggota dari komunitas tersebut untuk memahami lebih lanjut tentang bagaimana sebuah perilaku komunikasi ini dapat menjadi budaya dan kebiasaan anggota setiap berkumpul. Penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku komunikasi komunitas cosplay ini dilihat dari bentuk bahasa yang digunakan, gerak-gerik, hingga intonasi yang digunakan oleh anggota-anggota komunitas.

Penelitian kedua yang dijadikan rujukan yakni penelitian yang berjudul Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Kaskus Regional Riau Raya yang disusun oleh Nova Yohana & Tika Wulandari (2014). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Interaksi simbolik yang mengupas mengenai bagaimana perilaku komunikasi yang ada dalam komunitas virtual Kaskus ini dilihat dari apa yang dibicarakan, pola interaksi yang ada, norma yang digunakan, hingga mengenai kohesivitas dan keeratan anggota komunitas virtual tersebut. Penelitian ini menghasilkan penjelasan bahwa dalam komunitas virtual Kaskus regional Riau Raya ini memiliki perilaku komunikasi berupa

pertukaran informasi terkait pengetahuan-pengetahuan baru dari Kaskus, hingga informasi jual-beli dan seputar *event organizer*. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya interaksi bersifat formal maupun informal di antara unit komunitas tersebut dengan adanya norma sehari-hari yang berlaku.

Penelitian ketiga yang nantinya dapat dijadikan komparasi dengan penelitian ini berjudul Perilaku Pengguna *Game Online Clash of Clans* (COC) (Studi Fenomenologis pada Kelompok *Game Online* X5ti 01) yang disusun oleh Nandea (2011). Penelitian ini menjelaskan bagaimana perilaku dari para pemain *Game Online* COC ini dengan melakukan wawancara mendalam kepada anggota-anggota kelompok yang diteliti. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat sifat optimis, egois, maupun pelit selama bermain dengan anggota kelompoknya. Terdapat pula simbol-simbol yang digunakan diantara para pemain dalam melawan musuh-musuhnya. Hasil juga menjelaskan bahwa terdapat topik-topik tertentu yang dibahas dalam *chatroom* yakni mengenai strategi yang perlu dilakukan untuk melawan musuh dan tiap pemain memiliki karakternya sendiri-sendiri.

1.5.2 *Game Online* dan Sky: Children of the Light

Lahirnya *game online* diawali dengan adanya *web browser*. *Game online* sendiri dikategorikan sebagai media baru dimana para pengguna menjadi aktif dalam memberikan respon terhadap *game* tersebut. *Game online* kini menyediakan beberapa fitur lebih dibandingkan *game* jenis biasa. *Game online* sendiri dijelaskan oleh Kim (2002) sebagai *game* yang didalamnya terdapat sejumlah orang yang bermain di waktu yang sama lewat adanya jaringan komunikasi *online* yakni internet ataupun

LAN (*Local Area Network*). *Game online* sendiri biasanya diikuti dengan jenisnya yang merupakan permainan *multiplayer*. Disinggung oleh Winn dan Fisher (2004), *game online* berjenis *multiplayer* adalah hasil proses perkembangan dari *game single-player* atau yang hanya dimainkan oleh satu orang, dengan aspek-aspek sama di dalamnya, hanya saja, perbedaannya terletak pada jumlah pemainnya, dimana *multiplayer* berarti dapat dimainkan oleh banyak orang sekaligus.

Kehebatan *game online* dalam membentuk sebuah dunia virtual tersendiri juga menjadi sebuah keunikan. *Game online* juga memiliki jenis-jenis dilihat dari tipe bermainnya, yakni:

1. *Massive Multiplayer Online Game* (MMOG)

MMOG merupakan salah satu jenis *game online* yang di dalamnya setiap pemain dapat berinteraksi secara langsung dalam skala yang besar yakni diatas 100 pemain. Seiring perkembangan internet, akses internet yang semakin mudah membuka kemungkinan bagi ratusan hingga ribuan pemain untuk bermain dan berinteraksi bersama.

2. *Massively Multiplayer Real-Time Strategy Games* (MMORTS)

MMORTS merupakan jenis *game online* yang menonjolkan keunggulan dan kemampuan para pemain dalam menyusun strategi. Dalam permainan berjenis MMORTS ini menuntun para pemain untuk bisa mengatur strategi dalam situasi apapun. Biasanya, tema-tema dari MMORTS ini berupa fantasi, sejarah, maupun fiksi ilmiah. Contoh MMORTS yakni Vikings: War of Clans, Star Wars, dan DotA 2, yang merupakan *game online* jenis MOBA (*Massively Online Battle Arena*), yakni jenis sub-jenis MMORTS.

3. *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games* (MMOFPS)

Jenis *game online* yang satu ini mengambil sudut pandang sang karakter. Alhasil, pemain yang masuk ke dalam *game* berjenis MMORTS ini akan merasa seakan ia berada di dalam *game* tersebut. Seperti pada *game* tembak-tembakan, yang terlihat di layer pemain adalah senjata yang dipegang oleh karakternya, dan pada *game* balapan, yang terlihat adalah stir kendaraanya. Contoh *game* jenis MMOFPS ini adalah Counter Strike, Point Blank, dan Call of Duty.

4. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG)

MMORPG adalah jenis *game online* yang memberi kebebasan kepada pemainnya untuk memodifikasi perannya. Dalam MMORPG, pemain akan menjalankan serangkaian cerita dimana ia akan dijadikan tokoh khayalan yang ada dalam permainan ini. Biasanya, permainan RPG lebih condong pada kolaborasi sosial dibandingkan kompetisi. Contoh MMORPG sendiri adalah Ragnarok Online, Final Fantasy, dan *Sky: Children of The Light*.

Salah satu *game online* jenis MMORPG, *Sky: Children of the Light*, atau yang biasa disingkat menjadi Sky:COTL, adalah sebuah *game online* sosial yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan indie bernama Thatgamecompany. *Game online* sosial ini pertama dirilis pada tanggal 18 Juli 2019 di App Store, kemudian diikuti oleh Play Store pada tanggal 7 April 2020. Berbeda dengan *game online* yang mengedepankan kompetisi untuk menduduki peringkat atas, atau mencari kemenangan, Sky: COTL lebih menonjolkan sisi sosial dan interaksi di antara para pemainnya. Kelebihan dari MMORPG sendiri adalah saat pemain

diberikan kebebasan untuk mengeksplor map-map yang ada dalam *game* dan memodifikasi penampilan karakternya sesuai keinginan pemain, dan dalam kasus ini, pemain diberi kebebasan untuk menentukan kosmetik apa yang ingin dipakai oleh tokoh yang diperankannya.

1.5.3 Interaksi Pemain Sky: Children of the Light dalam konteks *Computer-Mediated Communication (CMC)*

Computer-Mediated Communication menjadi salah satu alasan dari lahirnya interaksi pada *game online*. Teori ini menjelaskan tentang komunikasi antar dua orang atau lebih dengan menggunakan perantara komputer, yang kini dapat melalui *smartphone*. Hal ini dijelaskan oleh Wood and Smith (2005 h.4) bahwa *Computer-Mediated Communication* merupakan serangkaian komunikasi yang dilakukan baik antar individu, maupun individu dengan kelompok, yang saling berkomunikasi lewat komputer melalui jaringan internet.

Dalam CMC dijelaskan bahwa bentuk komunikasi yang dapat dimasukkan ke dalam kategori CMC adalah bila terdapat dua orang atau lebih di dalamnya dimana semuanya saling bertukar informasi. Dalam kata lain, CMC lebih condong digunakan sebagai interaksi sosial, namun tidak menutup kemungkinan bahwa kegiatan lain seperti mengirim surat elektronik atau email, menggunakan *smartphone*, atau mengunggah maupun mengunduh media seperti lagu, gambar, video untuk dapat dikategorikan sebagai CMC.

“Because CMC spans the spectrum of the use from interpersonal to mass communication and alters the function of traditional mass communication, it is particularly intriguing to mass communication researchers. In addition to the four functions of traditional mass media: information, explanation,

entertainment, and transmission of culture, CMC is used primarily for social interaction.” (Baldwin, Perry and Moffit, 2004 h.246)

Interaksi CMC ini juga dilakukan dalam *game online* Sky:COTL. Dimana para pemain menggunakan fitur *chat* untuk saling berkomunikasi. Pada dasarnya, fitur komunikasi yang diberikan oleh Sky: COTL hanyalah chat, sehingga para pemain harus mengetik dan melakukan interaksi lewat fitur tersebut. CMC sendiri berkaitan erat dengan komunikasi yang dilakukan antara dua orang atau lebih, dan interaksi yang dilakukan dalam *game online* Sky: COTL dilakukan oleh dua sampai delapan orang karena kapasitas maksimum dalam satu server adalah delapan orang. Hal yang sama juga terjadi di dalam Komunitas “Sky ID Skyrians” dimana terdapat komunikasi di antara pemain-pemain *game online* Sky: COTL yang melibatkan adanya pertukaran pesan melalui teks, suara, hingga video di dalam saluran-saluran yang ada.

Teori CMC ini juga cukup berkaitan dengan teori Konvergensi Media atau yang dikenal dengan istilah lain *new media*. Konvergensi Media sendiri adalah penggabungan dari beberapa jenis media yang dapat digunakan untuk satu tujuan yang sama. Dalam perkembangan media dan teknologi digital, istilah konvergensi media ini cukup banyak digunakan untuk menggambarkan adanya integrasi dari beberapa media. McQuail juga menjelaskan mengenai Konvergensi Media/*new media* ini dalam bukunya yang berjudul *Teori Komunikasi Massa* (2010). Ia menjelaskan bahwa konvergensi media adalah seperangkat teknologi yang tak hanya berbagi ciri yang sama, namun juga didigitalisasikan dan dapat digunakan sebagai alat komunikasi. McQuail (2010) juga menjelaskan bahwa konvergensi media ini memiliki ciri utama yakni aksesnya yang saling

berhubungan dan dapat dibuka oleh penerima maupun pengirim pesan, interaktifitasnya, hingga karakteristiknya yang terbuka dan ada dimana-mana.

Dalam bukunya yang berjudul *Convergence Culture: where Old and New media Collide* (2008), Henry Jenkins menjelaskan bahwa Konvergensi Media digambarkan sebagai sebuah proses yang terjadi dengan mengikuti perkembangan budaya yang ada di masyarakat dimana adanya penggabungan 3C yakni *Communication* (Komunikasi), *Computing* (memasukkan data lewat komputer), dan *Content* (konten/materi). Istilah *public sphere* juga menjadi bagian dari teori *new media* ini, dimana merupakan wilayah yang membiarkan masyarakat membentuk opini atau pendapat yang relatif bebas. Kesadaran akan *public sphere* ini juga dianggap penting dalam pembentukan masyarakat yang demokratis.

Sekarang ini, ada banyak media-media yang menjadi contoh dari media baru atau Konvergensi Media seperti Twitter, Instagram, dan Discord merupakan salah satu di antaranya. Platform ini juga merupakan penggabungan antara komunikasi, konten, dan memasukkan data lewat komputer dimana anggota di server-server yang ada dapat berkomunikasi, mendapatkan informasi baik hiburan maupun edukasi sesuai dengan kebijakan server, dan kegiatan di dalamnya yang membutuhkan adanya internet dan alat perantara *gadget* seperti komputer, tablet, maupun telepon genggam untuk menerima maupun mengirim pesan.

1.5.4 Perilaku Komunikasi dalam Komunitas Virtual

Secara harfiah, kata perilaku dalam KBBI memiliki arti respon maupun reaksi individu yang terwujud, dapat berbentuk kata-kata maupun reaksi tubuh. Perilaku juga dijelaskan oleh Kwick dalam Notoatmodjo (2003) sebagai perubahan suatu kelompok atau tindakan yang memiliki kemungkinan untuk dipelajari dan dilakukan pengamatan. Perilaku sendiri dapat dilihat, diutarakan dengan cara verbal dan nonverbal.

Sedangkan Komunikasi dari bahasa Latin *communicatio* memiliki arti memberitahukan atau berpartisipasi. Harold D. Laswell (Liliweri, 1991, h.7) menjelaskan komunikasi sebagai “*who says what in which channel to whom with what effect*” yakni sebuah proses yang menjelaskan mengenai siapa yang memberi pesan apa, melalui saluran apa, kepada siapa, dan dengan efek, hasil, atau akibat apa. Sebuah kelompok yang melakukan komunikasi akan menimbulkan adanya perilaku komunikasi. Perilaku komunikasi dijelaskan oleh Gould dan Kolb (1969) sebagai aktivitas yang memiliki tujuan untuk mencari dan mendapatkan informasi melalui sejumlah sumber untuk menyebarluaskan informasi kepada pihak yang membutuhkan. Perilaku komunikasi ini juga didasari dan berorientasi pada tujuan, dalam kata lain, terdapat motif dibalik perilaku seseorang yakni keinginan untuk mencapai tujuan tertentu.

Damayanti (2017) menjelaskan bahwa Perilaku Komunikasi memiliki dua jenis bila dilihat dari responnya, yakni:

1. Perilaku Terbuka (*overt behavior*), adalah bentuk respon seseorang akan sebuah pesan atau stimulus yang diwujudkan dengan tindakan yang terbuka dan nyata seperti praktik,

melakukan jual-beli, dan bentuk respon ini dapat dengan mudah diamati oleh orang lain.

2. Perilaku Tertutup (*convert behavior*), merupakan bentuk respon seseorang akan sebuah pesan atau stimulus yang memiliki makna tersirat dan terselubung seperti adanya perhatian, perubahan atau penambahan persepsi, pengetahuan, kesadaran, atau perubahan sikap dari mereka yang menerima pesan atau stimulus ini. Bentuk perilaku ini merupakan perilaku yang hanya bisa diamati oleh penerima pesan dan sulit untuk diamati oleh orang lain.

Dalam penelitian-penelitian sebelumnya, perilaku komunikasi sebuah kelompok dilihat dari bagaimana cara berinteraksi antar sesama anggotanya, antar anggota dengan pengurus komunitas, apa yang dicari anggota dalam sebuah komunitas, dan bagaimana pola dalam berkomunikasi di komunitas tersebut.

Carly Kocurek (2014) menjelaskan bahwa komunitas yang dibangun dan dibuat oleh pemain “Sky ID Skyrians” *developers*, dan orang-orang lainnya dalam sebuah medium, memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap budaya *gaming* dan juga dalam membentuk praktik-praktik bermain dalam berbagai jumlah tingkat. “Sky ID Skyrians” merupakan komunitas yang dibentuk oleh pemain Sky: COTL untuk pemain Sky: COTL juga. Carly juga menjelaskan bahwa mengikutsertakan diri dengan mengamati isu-isu komunitas berlatar belakang kesamaan minat berupa video *game* secara kritis tidak hanya mengamati dampak dari *game* tersebut terhadap sebuah komunitas, namun juga bagaimana video *game* dapat memberi inspirasi dan membentuk formasi komunitas-

komunitas *game* melalui pesan-pesan teks dan pengalaman-pengalaman yang dibagikan oleh antara pemain satu dengan pemain yang lainnya.

Pada penelitian sebelumnya, perilaku yang dilakukan oleh anggota dalam kelompok *Game online Clash of Clans* menjelaskan bahwa para pemain membentuk sebuah kedekatan di antara mereka untuk memenangkan permainan. Dalam kelompok yang mereka miliki, dibutuhkan kegiatan mabar (main bareng) secara rutin dan berulang untuk mencapai tujuan tersebut. Mereka kerap membutuhkan kekompakan dan kedekatan secara emosional dengan anggota-anggota kelompoknya dengan tujuan untuk mendapatkan hasil strategi yang maksimal dan memenangkan pertandingan. Di dalam kelompoknya pun terdapat peran-peran yang dimiliki oleh masing-masing anggota dimana peran tersebut saling memenuhi.

1.5.5 Komunikasi Virtual dalam Komunitas Discord SKY ID SKYRIANS

Karakteristik yang dimiliki oleh komunikasi yang dilakukan lewat internet berbeda dengan komunikasi secara tradisional (Nasrullah, 2014 h.75). Perbedaan terdapat pada adanya jaringan internet dalam komunikasi virtual. Komunikasi virtual sendiri diartikan sebagai komunikasi yang proses penyampaian dan penerimaan pesannya menggunakan ruang siber atau dunia maya yang interaktif. Komunikasi virtual sering kali disalah artikan sebagai dunia maya. Padahal, komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi, sedangkan dunia maya adalah tempat komunikasi virtual itu dilakukan. Penggunaan internet merupakan salah satu bentuk komunikasi virtual. Penggunaan platform-platform seperti media sosial, web, email menjadi tempat-tempat dilakukannya komunikasi ini.

“Komunikasi virtual membuat manusia menyukai pola komunikasi yang menggunakan media daripada pola komunikasi tradisional yaitu tatap muka. Penggunaan internet lebih dapat diandalkan oleh netter jika dibandingkan dengan ekuivalen-ekuivalen tradisional mereka.” (Werner, 2001 h.447)

Inovasi dari perkembangan *new media* mencakup adanya komunikasi virtual. Dalam penelitian ini, para pemain menggunakan salah satu platform media sosial Discord yang menjadi wadah dibalik terbentuknya komunitas. Discord sendiri merupakan sebuah wadah yang kini dimanfaatkan oleh para pemain *game online* dalam membentuk sebuah komunitas, salah satunya adalah Sky ID Skyrians. Terdapat pula cara berkomunikasi para pemain Sky: COTL dalam server tersebut yang akan dikupas lebih dalam pada penelitian ini.

Sedangkan Komunitas virtual menurut Porter (2004) adalah sekelompok orang maupun rekan yang berkomunikasi dengan topik seputar minat yang sama, dimana interaksi yang ada didukung dan lewat perantara alat teknologi dan diatur oleh peraturan-peraturan tertentu. Dikutip oleh McQuail (2010 h.149), Lindlof dan Schatzer (1998) menyatakan bahwa adanya kesamaan minat, hobi, maupun kepentingan di antara sekelompok orang yang berinteraksi secara rutin menjadi alasan terbentuknya komunitas virtual.

Komunitas “Sky ID Skyrians” memang terbentuk atas dasar kepentingan dan minat yang sama, dimana, di dalamnya berisi para pemain *game online* sosial Sky:COTL. Komunitas ini mengumpulkan para pemain Sky:COTL dari Indonesia agar komunikasi yang dilakukan lebih mudah karena tidak ada perbedaan bahasa, walaupun tidak menutup kemungkinan bahwa ada anggota yang tidak berbahasa Indonesia.

Komunitas ini juga dibentuk di Discord karena merupakan platform besar dimana komunitas-komunitas *game online* dibentuk.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Pendekatan dan Fokus Penelitian

Bertujuan untuk memperdalam penelitian, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Lexy J. Moleong (2007) sendiri telah menyinggung definisi pendekatan kualitatif sebagai pendekatan yang dilakukan untuk menilai dan memahami lebih dalam lagi mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian, bisa berupa karakter, pandangan, atau motivasi, dengan cara menggambarannya lewat rangkaian kata dan bahasa, pada kondisi khusus dengan menggunakan berbagai macam metode ilmiah. Pendekatan kualitatif – deskriptif ini digunakan sebagai alat untuk menggali lebih dalam lagi mengenai perilaku komunikasi pemain Sky: COTL, sebagai bentuk pencarian makna mendalam akan komunikasi yang terjalin di antara para pemain dalam komunitas “Sky ID Skyrians”

1.6.2 Tipe Penelitian

Tipe penelitian mengenai pola komunikasi ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2017, h.29) penelitian deskriptif bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan akan nilai variabel mandiri, variabel ini bisa jadi berjumlah satu atau lebih (variabel bebas atau berdiri sendiri), tanpa dilakukannya perbandingan maupun pencarian hubungan antar variabel. Peneliti akan mengamati aspek-aspek tertentu untuk mendapatkan data-data primer yang dibutuhkan untuk keberhasilan penelitian. Data yang didapat nantinya akan diolah dan dianalisis secara mendalam.

1.6.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam peneliti adalah metode Netnografi yang dikaji secara kualitatif. Kuswarno (2008) menjelaskan bahwa Netnografi sendiri merupakan pengamatan atau analisis secara mendalam mengenai suatu kelompok sosial. Metode Netnografi ini sendiri merupakan bentuk turunan dari metode Etnografi, dimana Etnografi mempelajari sebuah fenomena sosial dalam dunia nyata yang memiliki wujud fisiknya dengan pengambilan data secara wawancara mendalam secara tatap muka (Kozinets, 2010). Sedangkan metode Netnografi mempelajari fenomena yang terjadi dalam sebuah kelompok virtual. Dalam Netnografi juga tidak diharuskan untuk melakukan wawancara mendalam, namun cukup melakukan observasi akan sebuah fenomena yang terjadi secara virtual. Walaupun begitu, tidak menutup kemungkinan bahwa penelitian yang menggunakan metode Netnografi ini juga menggunakan pengambilan data dengan melakukan wawancara mendalam sebagai pendukung data yang lebih akurat.

Tujuan dari metode ini sendiri adalah untuk menjelaskan karakter dan perilaku anggota-anggota sebuah masyarakat dengan menghasilkan dan memberikan pemikiran universal akan pola pikir maupun nilai-nilai masyarakat itu. Ditekankan oleh Kozinets (2015) bahwa data yang berasal dan disebar di internet yang telah dimanifestasikan dapat dimanfaatkan melalui studi netnografi. Alasan peneliti memilih untuk menggunakan metode Netnografi sendiri adalah karena fokus metode ini adalah pada komunitas virtual, dan “Sky ID Skyrians” merupakan bagian dari komunitas yang berbasis *online*. Terlebih lagi, dalam penelitian Netnografi, objek yang bersifat *pseudonym* atau menggunakan identitas lain atau nama samaran diperbolehkan. Dalam penelitian ini, akan

dilakukan proses pengambilan data secara daring lewat platform aplikasi Discord di salah satu server komunitas yakni Sky ID Skyrians.

1.6.4 Sasaran Penelitian

Dalam penelitian ini, sasaran penelitian merupakan komunitas Discord yang bernama “Sky ID Skyrians” dimana menjadi tempat bertukar informasi dan tempat berkomunikasi para pemain *game online Sky: Children of the Light*.

1.6.5 Unit Analisis Data

Unit analisis yang dimaksudkan disini adalah objek yang diteliti. Sehingga, dalam penelitian ini, unit analisis yang digunakan adalah komunikasi yang terjalin diantara pemain Sky:COTL di komunitas Sky ID Skyrians, berupa rangkaian kata-kata yang dilontarkan kepada antar pemain saat bermain bersama, baik berupa teks yang nantinya akan dianalisis secara mendalam dan kritis.

1.6.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mengikuti metode yang telah disinggung, yakni metode Netnografi. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini akan diambil lewat internet. Peneliti juga akan melakukan teknik pengumpulan data yakni dengan observasi. Penelitian berupa observasi akan dilakukan secara *online* dikarenakan situasi yang tidak memungkinkan peneliti terjun lapangan secara *offline*.

Observasi pada dasarnya adalah teknik pencarian data yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung dalam suatu kelompok sosial. Pada penelitian ini akan digunakan observasi partisipatoris dimana peneliti nantinya akan masuk dan melebur ke dalam komunitas “Sky ID Skyrians”

sebagai anggota komunitas tersebut dan ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang ada. Observasi akan dilakukan selama dua bulan di komunitas “Sky ID Skyrians” dan nantinya akan dianalisis secara mendalam untuk kepentingan hasil penelitian.

1.6.7 Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan oleh peneliti kali ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif didefinisikan Bogdan (Sugiyono, 2018, h.334) sebagai proses pencarian data dan menyusunnya secara sistematis dimana data-data tersebut adalah hasil catatan lapangan, wawancara, dan teknik pengumpulan data lainnya yang hasil penelitiannya dapat menjadi informasi bagi orang lain. Dan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2018, h.337) yang didalamnya terdapat tiga tahap dalam melakukan pengolahan data yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data berarti menyaring hasil data yang diperoleh dari hasil observasi, hal ini dilakukan untuk memfokuskan hasil penelitian dengan membuang data-data yang dianggap tidak penting bagi penelitian dan hanya mengambil hal-hal pokok. Selanjutnya setelah dilakukan reduksi data, peneliti akan melakukan penyajian data dimana data akan diuraikan dengan rangkaian kata dan narasi secara urut, terorganisir dan lebih mudah untuk dipahami. Selanjutnya, bila data telah disaring, dan disajikan, maka langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dari hasil data-data yang telah diuraikan.