

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya zaman beriringan dengan teknologi yang canggih, salah satunya yaitu internet. Internet membuka peluang pada setiap individu untuk dapat terhubung antara satu dengan yang lain tanpa adanya batasan ruang dan waktu dengan catatan memiliki koneksi atau terhubung dengan internet (Krisanto, 2014). Ketika teknologi masih relatif terbatas, maka *game* hanya bisa dimainkan secara *offline*. Dengan demikian, *console game* (perangkat permainan) belum terintegrasi dengan jaringan internet atau *game* belum bisa dimainkan secara *online*. Sejak awal tahun 2000-an, *game online* mulai berkembang di Indonesia beriringan juga dengan ketersediaan layanan internet yang ada di Indonesia, tetapi internet pada era 2000-an tersebut masih dinikmati oleh sebagian orang tertentu (Handoyo, 2011). Internet masih menjadi hal yang eksklusif pada era 2000-an dan lebih sering dijumpai pada warung internet daripada koneksi milik pribadi. *Game* yang dimainkan secara *online*, memberikan ruang interaksi sesama pemain di dalam *game*.

Teknologi internet telah memberikan sarana bagi berkembangnya berbagai komunikasi dalam relasi sosial-budaya baru melalui suatu jaringan internet (Karunia, 2021). Dengan kata lain, internet telah memberikan fasilitas terhadap relasi-relasi baru dalam suatu jaringan. Suatu relasi antar individu ataupun pertemanan dalam jaringan juga memungkinkan untuk menjalin pertemanan secara lebih dalam (kedalaman) dan luas (keluasan), seperti dalam dunia nyata.

Antarindividu atau teman dapat bertemu dan berkomunikasi melalui dunia virtual maupun *game online*.

Banyak jenis atau tipe *genre* dari *game* seperti: *action game*, *fighting game*, *first person shooter game*, *third person shooter game*, *real time strategy*, *role playing game*, *adventure*, *simulasi*, *sport game*, *racing game*, dan *multiplayer game* (Wibowo, 2017). Untuk memainkan *game* terdapat alat-alat yang digunakan seperti *PC Game*: komputer atau laptop yang memiliki spesifikasi tertentu yang sesuai dengan spesifikasi *game*, PlayStation, Nintendo, dan *Smartphone*.

Game yang dikaji pada penelitian ini adalah Grand Theft Auto seri ke V, yang dikembangkan oleh Rockstar North dan diterbitkan oleh Rockstar Games. *Game* yang dirilis pada tahun 2013 ini merupakan sebuah *game* yang berjenis aksi petualangan. *Game* ini dapat dimainkan secara *single player* dan *multiplayer*. Terdapat perbedaan ketika memainkan *game* secara *single player* dan *multiplayer*. Jika memainkan *game* secara *single player (offline)*, maka pemain akan mengikuti jalan cerita yang sudah ditentukan. Sedangkan ketika bermain secara *multiplayer (online)*, maka pemain akan dapat bertemu dengan pemain lain di dalam *game* tersebut dan dapat menentukan jalan cerita sendiri atau yang biasa disebut dengan *roleplay* (lihat *Perbedaan GTA V Online Dan Offline - Story Mode*, 2020).

Game ini merupakan *game* seri kelima dari Grand Theft Auto yang dapat dimainkan menggunakan PlayStation tiga dan 4, Xbox 360, Xbox One, dan Microsoft Windows dengan spesifikasi yang sudah ditetapkan (Cerita, 2015). Jika ingin memainkan *game* melalui komputer harus membeli kaset atau membelinya di

store aplikasi yang bernama Steam. Harga dari *game* ini sekitar lima ratus lima puluh ribu rupiah saat rilis pada tahun 2015 di Indonesia (Santoso, 2015). *Game* ini mengambil latar belakang fiktif di Amerika Serikat yang diberi nama Los Santos (daerah perkotaan) dan Blaine County (daerah perdesaan).

Menurut Ferdinandus Setu selaku Plt. Kepala Biro Humas Kominfo, ada sekitar 142 juta pengguna internet yang ada di Indonesia, dari 142 juta pengguna tersebut, terdapat 30 juta anak millennial aktif bermain *game* (Luthfi, 2019). Dilansir dari Kumparan.com, *game* Grand Theft Auto V atau disingkat GTA V sudah meraup keuntungan sekitar 6 miliar dollar AS atau setara Rp 82 triliun, dua kali lipat lebih banyak dari film paling laris. Selain itu, hal ini bukan merupakan rekor satu-satunya yang diraih oleh GTA V, saat pertama kali diluncurkan GTA V meraih 800 juta AS atau setara Rp 11 triliun pada hari pertama (Yordan, 2018).

Game GTA V sangat menarik untuk diteliti karena memiliki beberapa rekor di dunia. *Game* ini dapat memungkinkan pemainnya berinteraksi satu dengan pemain lainnya selama memainkan secara *online*. Saat ini, banyak orang menjadi pecandu *game online*. Hasil penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat kepada 963 orang tua para remaja dari usia 13 sampai 18 tahun menunjukkan bahwa 86 persen orang tua merasa bahwa anak-anak mereka mengalami kecanduan bermain *game* (Kusumawardhani, 2020). Menurut jurnal *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues* yang ditulis oleh Kimberly Young menyatakan bahwa seorang pemain *game* atau yang biasa disebut *gamers* biasanya akan lupa pada kehidupan dunia nyata atau kegiatan primer, seperti makan, mandi, tidur, bahkan untuk berkomunikasi dengan orang di sekitarnya (dunia nyata) (Pratiwi,

2017). *Game* ini mengharuskan *player* menjalankan kehidupan secara *virtual* atau biasa disebut *role play*. Banyak orang kini berada di dalam dunia maya (*virtual*), salah satunya *game* untuk mengekspresikan dirinya agar diketahui banyak orang atau juga ingin melakukan banyak hal yang tidak bisa dilakukan dalam dunia nyata.

Role play merupakan sebuah karakter yang dimainkan oleh seseorang yang sesuai atau yang ingin dilakukannya dalam *game*, sedang pada *game* Grand Theft Auto V memiliki banyak sekali karakter yang dapat dimainkan (lebih kompleks seperti kehidupan dunia nyata). Interaksi antar-sesama pemain terjadi dalam memainkan *role play* (Fauzi, 2019). Pemain yang memainkan *role play* memiliki tanggapan atau gaya komunikasi berbeda ketika melakukan interaksi dengan individu lain. Gaya khas ini menunjukkan proses pembangunan identitas yang mungkin berbeda dalam dunia nyata (Giyoto et al., 2019). Ada beberapa *game* yang dapat mempengaruhi pemainnya untuk dijadikan sebuah media kampanye tentang kesehatan terhadap remaja, seperti yang ada di Italia. *Game* bisa dijadikan sarana yang lebih baik sebagai kampanye melalui media digital daripada melalui media klasik (Maiolini et al., 2012).

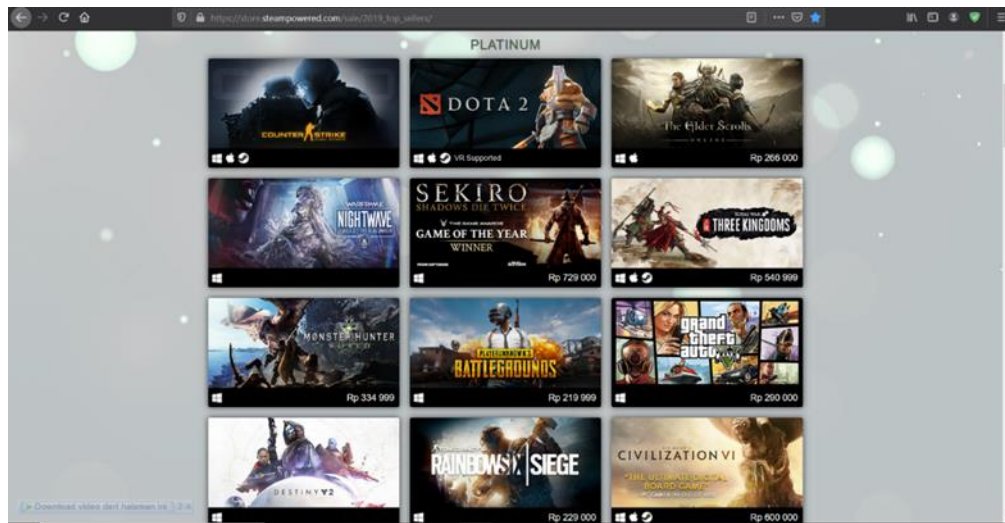
Pandemi Covid-19 yang melanda dunia hingga kini membuat aktivitas di luar ruangan menjadi terbatas. Hal ini juga berdampak pada penjualan *game*. Steam selaku situs yang menjual *game original* telah merilis daftar *game* terlaris dan banyak dimainkan sepanjang tahun 2020 apabila dilihat dari pendapatannya. *Game* Grand Theft Auto V menempati urutan kedua dalam daftar yang dirilis oleh Steam (Stephanie, 2020).

Month	Avg. Players	Gain	% Gain	Peak Players
Last 30 Days	118,889.9	-7,198.9	-5.71%	191,141
April 2020	126,086.7	+9,700.4	+8.33%	243,284
March 2020	116,386.4	-26,335.1	-18.45%	209,493
February 2020	142,724.5	+31,424.3	+28.23%	267,360
January 2020	111,300.2	+13,522.5	+13.83%	214,796
December 2019	97,777.7	+26,934.8	+42.03%	204,137
November 2019	88,842.9	+10,186.9	+17.37%	138,540
October 2019	58,656.1	-7,475.5	-11.30%	117,002
September 2019	66,131.6	-31,518.4	-32.28%	135,072
August 2019	97,648.0	+5,030.4	+5.43%	176,207
July 2019	92,617.6	+35,899.9	+63.30%	197,555
June 2019	56,717.7	+1,307.2	+2.36%	109,164
May 2019	55,410.5	+6,908.2	+14.24%	108,557
April 2019	48,502.3	-11,727.4	-19.47%	91,586
March 2019	60,229.7	+2,105.4	+3.62%	126,518
February 2019	58,124.2	-1,727.0	-2.88%	119,439
January 2019	59,851.2	+4,209.9	+7.57%	118,210
December 2018	55,841.3	+12,632.0	+29.37%	120,693
November 2018	43,009.4	-258.6	-0.59%	81,360
October 2018	43,266.0	-5,881.7	-11.97%	81,337
September 2018	49,147.7	-19,164.5	-28.65%	97,920
August 2018	68,312.1	-12,063.2	-15.03%	123,556
July 2018	80,395.3	+31,467.8	+64.32%	162,021
June 2018	48,927.5	+7,648.8	+18.53%	118,332
May 2018	41,278.7	-1,500.9	-3.51%	82,956

Gambar 1. 1 Jumlah Pemain GTA V Setiap Bulan. Sumber: Data dilansir dari Steamcharts.com Tahun 2018-2020

Data di atas jika dirata-rata dari tahun ke tahun mengalami kenaikan jumlah pemain, pada tahun 2019 *game* GTA V juga menjadi salah satu platinum *top best seller* di Steam. Steam merupakan *website* atau aplikasi penyedia *game original* yang dapat diunduh melalui *website* tersebut dengan cara membayar dengan nominal tertentu, tergantung harga *game* yang telah ditentukan oleh penyedia layanan *game* ini.

Terdapat urutan penjualan (*top seller*) yang ada di steam yaitu *platinum*, *gold*, *silver*, dan *bronze*. *Game* yang masuk ke dalam kategori ini tergantung pada tingkat penjualan di steam dari pertama kali *game* di-release.



Gambar 1. 2 Urutan game terlaris di Steam. Sumber: Data dilansir dari Steampowered.com Tahun 2019

Game GTA V yang dimainkan secara *online* mengharuskan pemain melakukan interaksi antara sesama pemain agar dapat menciptakan *role play*. *Role play* adalah sebuah permainan yang dilakukan dalam sebuah *game* dengan menggunakan karakter yang dipilih untuk menjalankan peran sesuai dengan yang diinginkan dan mematuhi peraturan tertentu untuk keberlangsungan interaksi sesama pemain lainnya (Kaonang, 2021). Ketika terjadi interaksi sosial antarpemain dalam *role play*, maka timbullah sebuah hubungan (penetrasi) sosial walaupun dalam *game* dunia virtual. Saat pemain bertemu pertama kali dalam *game* GTA V, maka terjadi suatu orientasi dalam proses pertemanan dengan pemain lain. Pertemuan antarpemain dalam sebuah *game* akan berlanjut pada tahap berikutnya, yaitu interaksi pertemanan yang lebih dalam. Seiring berjalannya waktu, antarpemain *game* yang sudah akrab akan melakukan pertukaran efek atau memasuki tahap ketiga, yaitu perasaan kritis antar sesama pemain yang akrab. Pertemanan akrab, akan memunculkan pertukaran yang stabil. Hal ini dapat terjadi

ketika pemain merasa memiliki kedekatan antara satu dengan yang lainnya. Tidak semua pemain dalam *game* GTA V *role play* memiliki kedekatan seperti ini.

Pemain dalam *game online* GTA V dapat menunjukkan atau berekspresi sesuai dengan yang diinginkan seperti mengembangkan karakter dan peran dalam sebuah permainan untuk menunjukkan dirinya kepada pemain lain. Namun ketika dunia virtual tidak dapat memperlihatkan gerak-gerik dan ekspresi wajah dari para pemain, maka hal sebenarnya yang terjadi pada para pemain relatif kurang dapat terlihat. Sebuah dunia virtual tidak bisa menunjukkan hal yang sama dengan dunia nyata pada saat pemain melakukan *role play* dalam sebuah permainan. Hal ini menunjukkan bahwa dunia *virtual* hanyalah manipulasi yang dilakukan oleh pemain.

Sebuah *game* GTA V adalah dunia fiksi yang menjembatani interaksi antarpemain. Setiap pemain yang terdapat dalam *game* GTA V memiliki suatu hubungan (penetrasi) sosial yang ditentukan oleh seberapa sering pertemuan dilakukan dalam *game*. Akan tetapi persoalan hubungan di dalam *game* sering kali terbawa sampai di dunia nyata. (*Peraturan Umum Server*, n.d.). Padahal setiap server GTA V *role play* memiliki aturan yang mengharuskan para pemain agar tidak boleh membawa persoalan hubungan dalam permainan (*in game*) sampai luar permainan (*out game*). *Game* GTA V yang dimainkan antarpemain juga mendorong hubungan atau pertemanan melalui dunia virtual. Karakter dan peran dalam relasi antarpemain yang terjadi pada suatu *game* hanya dibuat oleh pemain lain (bukan oleh diri pemain sendiri seperti dalam dunia nyata). Suatu *game online* belum bisa

membuat karakter dan peran yang sama sesuai dengan karakter dan peran dalam dunia nyata.

Penetrasi sosial merupakan hal yang dilakukan antarsesama manusia dalam menjalin hubungan sosial, baik dalam dunia nyata maupun maya melalui bantuan teknologi internet. Penetrasi sosial tidak hanya dapat dilakukan di dunia nyata saja akan tetapi juga dapat dilakukan dalam dunia virtual. Perkembangan *game* juga membawa dampak komunikasi antarpemainnya dengan sistem atau cara yang terdapat dalam *game online*.

Dugaan awal (sementara) dari peneliti, hubungan komunikasi seseorang (pertemanan) dalam bermain *game* GTA V seharusnya relatif sama dengan apa yang terjadi dalam dunia nyata mengingat *game* GTA V mengambil cerita relatif sama dengan kehidupan nyata. Dalam konteks ini, para pemain diharuskan bersosialisasi, mencari pekerjaan, dan sebagaimana mestinya seperti dalam kehidupan nyata. Di salah satu sisi, *game* hanya bersifat hiburan sementara ketika seseorang menjalani kesibukan atau aktivitas di dunia nyata. Di sisi lain, individu yang bermain *game* akan terkena dampak relatif menjadi ketagihan atau kecanduan (pecandu) terhadap *game* dan sering kali melupakan atau meninggalkan kehidupan nyata (hidup di dunia *game*). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Williams (2006) menyimpulkan bahwa teman virtual mengakibatkan penurunan interaksi dengan teman non virtual sehingga menyebabkan merenggangnya hubungan pertemanan secara non virtual (Utz et al., 2012).

1.2 Deskripsi Masalah

Pada penelitian ini, masalah yang menjadi perhatian adalah para pemain *game roleplay* Grand Theft Auto V, yaitu pertemanan yang terjalin melalui dunia virtual hingga dunia nyata. Data di atas (Tabel 1.2) menunjukkan popularitas *game* Grand Theft Auto V di seluruh dunia. Karakteristik dari *game* ini adalah menjalani kehidupan yang relatif sama dengan dunia nyata, artinya *game* ini memindahkan realitas dari dunia nyata ke dalam dunia *game* (virtual), sehingga yang dikhawatirkan adalah para pemain akan melupakan teman dunia nyatanya dan hanya lebih terfokus pada teman dunia virtual. *Game* yang dimainkan secara *online* memiliki kelebihan untuk dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya, seorang pemain *game online* memiliki sebuah relasi atau hubungan dengan pemain *game* lainnya.

Mengambil konsep dari McLuhan tentang *Global Village* sebagai fenomena saling ketergantungan secara elektronik yang belum pernah terjadi sebelumnya, telah menciptakan kembali dunia dalam sebuah imajinasi tentang desa besar (*global village*) (Pamungkas, 2017). Dengan adanya *game* ini menunjukkan bahwa media kini semakin berkembang dalam konteks *game virtual*. Ketika suatu *game* memiliki dampak “kecanduan” kepada para pemainnya, maka kecanduan yang tidak terkendali relatif sama seperti kecanduan narkoba yang akan berdampak pada kognitif, domain psikologi, dan sosial individu (Kanat, 2019).

Game yang dapat dimainkan secara *online* menyediakan “dunia baru” atau dunia virtual, seperti *game* yang berjenis *role play*. Seseorang dapat menemukan wahana “pelarian” dari kehidupan dunia nyata dan merasa lebih nyaman berada di

dunia virtual, ditambah lagi dengan adanya pandemi Covid-19 konsumsi video *game* di Amerika Serikat mengalami pelonjakan sekitar 115% pada April 2020 (Sutisna, 2020). *Game* GTA V *role play* menjadi sebuah wadah atau jembatan bagi para pemainnya untuk melakukan hal-hal yang mungkin tidak bisa dilakukan di dunia nyata. Penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, 71% orang tua dari anak-anak berpikir bahwa *game* memiliki dampak positif (Syahrianto, 2020). *Game* sering kali dipandang mempunyai banyak hal negatif, namun dibalik itu semua terdapat hal positif, seperti salah satunya pertemanan yang terjadi melalui dunia virtual khususnya *game*.

Game online berjenis *role play* seperti GTA V ini memainkan suatu cerita yang dibuat oleh pemain dalam sebuah kota (server). Ketika pemain bertemu dengan pemain lain dalam sebuah *game*, maka mereka hanya memainkan suatu karakter yang diciptakan melalui sistem dalam *game online*. Waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* juga tidak sedikit. Seseorang yang hanya berkenalan melalui dunia *game online*, juga dapat menjalin pertemanan secara mendalam melalui dunia *game* walaupun hanya secara *online*. Hal ini juga dapat mendorong pertemuan sebagai teman dalam dunia *game online* menjadi pertemuan sebagai teman dalam dunia nyata.

Dunia *game* akan terus mengalami perkembangan zaman, pengembang *game* akan melakukan inovasi-inovasi terbaru dalam menjalankan sebuah bisnis di dunia virtual. *Game* kini banyak dimainkan secara *online* dan memiliki komunitas-komunitas yang dibangun di dalam sebuah *game* yang membentuk sebuah

kebiasaan baru dalam dunia virtual. Dunia virtual memiliki wilayah tak terbatas di dunia ini.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana proses penetrasi sosial yang dilakukan antarpemain *game online* Grand Theft Auto V yang ada di Five M server Indonesia secara *virtual*?
2. Apa realitas yang sekarang terjadi (awal hubungan pertemanan melalui dunia *game online*) di dunia nyata khususnya melalui perantara sebuah media *game* Grand Theft Auto V server Indonesia?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi seseorang pemain *game* GTA V yang melakukan interaksi dalam *game* ini sehingga terjadi proses penetrasi sosial yang dilakukan oleh para pemain *game online* Grand Theft Auto V yang ada di Five M server Indonesia dalam menjalin hubungan antarpemain. Hal ini dapat menggambarkan realitas kehidupan dalam “hubungan pertemanan” yang terjadi pada konteks *game*.

Hal apa saja yang akan diungkapkan saat pertama kali bertemu dalam sebuah *game* dengan *genre role play*. Sebuah *game* memiliki misi atau tujuan untuk menjalankan suatu adegan yang dapat membahayakan karakter dalam *game*, sehingga haruslah timbul kepercayaan antarpemain. Hal yang mempengaruhi kepercayaan salah satunya adalah melalui proses pertemanan di dalam *game* dan bisa berlanjut pertemanan sampai ke dunia nyata.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis adalah menambah wawasan tentang khasanah ilmu komunikasi dalam *game online* khususnya Grand Theft Auto V. Teori komunikasi antarpribadi, teori *technological determinism*, dan teori penetrasi sosial dapat digunakan untuk menganalisa perkembangan dunia *virtual*. Ilmu komunikasi dapat menjadi semakin “kaya” dan berkembang seiring dengan perkembangan zaman yaitu komunikasi di dalam *game* melalui dunia digital.

1.5.2 Manfaat Praktis

Memberi pemahaman kepada masyarakat dan pembaca terkait jalinan pertemanan secara *virtual* khususnya pada dunia *game online*. Pada zaman sekarang ini, ketersediaan dunia serba digital telah memudahkan seseorang untuk mencari berbagai bentuk hubungan antarsesama, salah satunya melalui hubungan pertemanan dalam *game*. Kepercayaan kepada seseorang dan keterbukaan tetap diperlukan walau dalam dunia *virtual (game)*. Seseorang yang bermain dalam *game* dapat mengetahui sisi positif hubungan pertemanan di dunia *virtual* sampai ke dalam dunia nyata.