

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Menjalani kehidupan sehari-hari, manusia tidak dapat menghindari terjadinya kontak sosial dengan lingkungannya. Proses yang terjadi dalam komunikasi manusia muncul pada semua konteks seperti interpersonal, intrapersonal, kelompok dan organisasi terdapat proses komunikasi di dalamnya. Seiring berjalannya waktu, terbentuk motif melalui interaksi sosial antar manusia sehingga mendorong terbentuknya kelompok yang memiliki motif yang sama seperti minat, pekerjaan, hobi, keterampilan, diskusi, kelompok belajar, sumber informasi dan lain-lain. Menurut Mulyana (2005) kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut.

Hidup berkelompok yang dijalani oleh manusia adalah sebagai suatu proses pemenuhan kebutuhan yang selalu ingin dipenuhi manusia dalam situasi apapun. Kelompok menjadi sebuah sistem sosial, dalam pembentukannya dibutuhkan adanya saling ketergantungan (*interdependence*) dan saling berhubungan (*interrelated*) (Goldhaber, 1993:243). Komunikasi dibutuhkan dalam berkelompok karena ini untuk mendukung kehidupan berkelompok sehingga memungkinkan kita untuk berbagi informasi, pengalaman dan pengetahuan dengan anggota kelompok.

Komunikasi di era modern kini menggunakan berbagai macam media

untuk mempermudah proses komunikasi terutama di dalam sebuah kelompok. Salah satu media yang menjadi pilihan masyarakat luas adalah ruang virtual. Munculnya internet mendukung ruang virtual menjadi sebuah media untuk mengoneksikan orang, kelompok atau organisasi untuk berdiskusi, berbagi cerita dan lain-lain dalam waktu yang singkat dan cepat. Internet sendiri menurut Turban, Efraim, Rainer, R. Kelly, & Potter, Richard E (2005) merupakan sebuah jaringan yang menghubungkan perangkat seperti organisasi bisnis ataupun pemerintah, maupun lembaga atau perkumpulan lain dalam waktu yang singkat dan secara langsung.

Perkembangan teknologi dan internet saat ini menjadi faktor ruang virtual menjadi sarana atau alat bantu untuk berkomunikasi. Menurut Yasraf (2004: 476), melalui perkembangan berbagai bentuk teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat segera (*instantaneous*), cepat, dan virtual, maka interaksi (tatap muka) kini diambil alih oleh interaktif, relasi yang diperantarai oleh media sosial. Kehadiran ruang virtual menghilangkan tantangan-tantangan yang menjadi penghalang untuk melakukan komunikasi di dalam sebuah kelompok. Dunia terus berkembang seiring berjalannya waktu, sama seperti komunikasi terutama dalam aspek teknologi yang terus diperbarui dan merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari. Kemunculan medium baru seperti internet yang kemudian memungkinkan manusia untuk menggunakan media untuk berkomunikasi secara *online* yang disebut sebagai ruang virtual. Ruang virtual pada dasarnya menghubungkan tidak hanya individu melainkan juga kelompok yang lebih global tanpa adanya batasan geografis (Nasrullah, 2012). Melalui ruang virtual ini kemudian terjadi komunikasi virtual

antara dua orang atau lebih dengan tujuan yang sama untuk dicapai. Komunikasi dalam bentuk kelompok memunculkan sebuah dinamika yang tidak dapat dielakkan. Dinamika merupakan sebuah bentuk perubahan yang bersifat secara besar-besaran atau kecil-kecilan, baik secara cepat ataupun lambat yang bersifat nyata dan berhubungan dengan suatu kondisi dan keadaan (Kartono, 2007). Sebuah dinamika terjadi dalam sebuah kelompok dengan alasan untuk mencapai tujuan bersama yang secara sadar telah disepakati dalam sebuah kelompok. Dinamika komunikasi pada sebuah kelompok didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan ketika dua atau lebih orang menyampaikan pesan secara tatap muka dan mereka menyadari keberadaan anggota lain di dalam kelompok serta adanya kesamaan kepentingan yang dinyatakan sebagai tujuan untuk mencapai kesepakatan bersama (Goldhaber, 1993:243). Melalui kesepakatan yang telah diadakan dalam kelompok tersebut maka kebutuhan akan tercapai dan manusia akan mendapat kepuasan atas dasar pemenuhan kebutuhan tersebut.

Dinamika ini turut terjadi di dalam ruang virtual walaupun tidak lagi adanya tatap muka antar anggota kelompok. Howard Rheingold dalam Anhier dan Toepler (2010) menjelaskan bahwa kelompok virtual merupakan kelompok sosial yang berada di dunia maya dan mempunyai suatu kepentingan seperti berdiskusi didalam suatu *web* atau melakukan kegiatan-kegiatan virtual lainnya. Adanya kegiatan-kegiatan virtual tersebut kemudian memunculkan dinamika komunikasi yang tidak lagi mengharuskan anggota kelompok untuk bertatap muka namun tetap menyadari keberadaan anggota lain dengan kepentingan bersama untuk dicapai.

Kehadiran ruang virtual tidak hanya menjadi sebuah media untuk kehidupan

sehari-hari manusia, tidak jarang juga ruang virtual menjadi tempat untuk bertemu jodoh, membangun jejaring atau bahkan memunculkan kasus *bullying* melalui ruang virtual. Melalui ruang virtual yang menghapus batasan geografis mempermudah dan mengubah hubungan antara anggota kelompok sehingga hal ini mempermudah membangun relasi antar manusia sehingga mendukung terbentuknya sebuah kelompok. Salah satu contoh ruang virtual menjadi tempat untuk bertemu jodoh adalah Cici Pertiwi yang menemukan jodoh ketika bermain *game*. Menurut Jonata (2020) Cici Pertiwi menemukan pasangannya yang saat ini telah suaminya ketika melakukan main bareng atau *maabar game online*, walaupun terpisah oleh jarak namun itu tidak menghalang pertemuan mereka.

Perkembangan kelompok virtual ini didukung oleh pertumbuhan internet sangat pesat. Pengguna internet di Indonesia yang saat ini mencapai 196.7 juta atau 73.7 persen dari populasi juga menjadi salah satu faktor terbentuknya kelompok-kelompok virtual yang semakin banyak di Indonesia (Jatmika, 2020). Kelompok virtual ini juga hadir dalam dunia permainan secara *online* atau dengan apa yang sering disebut sebagai *game online*. Menurut Rolling dan Adams (2006) *game online* merupakan sebuah teknologi dibandingkan sebuah *genre* jenis permainan, atau suatu mekanisme yang berfungsi menghubungkan pemain satu dengan lainnya dibandingkan hanya sebagai suatu pola tertentu dalam permainan. Sementara menurut Frostling-Henningsson (2009), permainan *online* didefinisikan sebagai sebuah media untuk berkomunikasi dan bekerjasama antar pemain di dalamnya. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan sebuah teknologi yang dapat menghubungkan dan melibatkan interaksi

antar pemain dengan menggunakan perangkat komputer, laptop, *smartphone*, dan *tablet*.

Munculnya kelompok-kelompok virtual ini kemudian membuat persaingan antar kelompok semakin terelakkan. Keberhasilan sebuah kelompok dalam mencapai sebuah kemenangan tidak terlepas dari usaha anggota-anggota kelompok untuk melakukan koordinasi dan komunikasi dengan optimal sehingga hasil yang diinginkan dapat tercapai. Kelompok juga harus terus berusaha mempertahankan eksistensinya ditengah munculnya kelompok-kelompok baru agar tetap dapat bersaing dan mencapai tujuan akhir dari sebuah permainan tersebut.

Adanya kesamaan motif dari para pemain *game online*, baik untuk mencapai kemenangan atau pemenuhan kepuasan dalam bermain sebuah *game online*. Menurut Jatmiko (2007), hampir sebagian besar bidang kehidupan sosial menjadi komunitas atau kelompok karena adanya kebutuhan, minat, dan selera yang kemudian didukung oleh perkembangan teknologi informasi atau internet. Hal ini kemudian mendukung terbentuknya kelompok-kelompok dalam ruang virtual berupa *game online* untuk mencapai tujuan dari sebuah *game* tersebut.

Game online tentu saja membutuhkan komunikasi di dalamnya untuk bagaimana seseorang mencapai sebuah tujuan akhir dari sebuah permainan. *Game online* yang berbentuk kelompok tentu saja memerlukan anggotanya saling berkomunikasi dan ini memunculkan sebuah dinamika dimana anggota saling menyampaikan pesan untuk mengatur kelompoknya, memberi motivasi, memberi informasi atau bahkan ada yang hanya mengikuti jalannya permainan yang mereka mainkan tanpa berargumen dalam mengambil keputusan. Beberapa karakteristik

dari komunitas virtual menurut Koh & Kim (2003) melalui Desgupta (2006):

“Three virtual community characteristics were identified as meaningful antecedents: Leader’s enthusiasm (helps member feel that the virtual community is, activated), off – line activities (complement the low social presence inherent in most computer – mediated environments) and enjoy ability (playfulness derived from the community’s content, pleasure, satisfaction and interactions with othe member)”

Game mobile merupakan salah satu pilihan di zaman modern ini karena mudahnya mendapatkan perangkat untuk bermain *game online* sendiri dan dapat dimainkan dimana saja. *Game mobile* sendiri merupakan jenis *game* yang didesain untuk dapat dimainkan melalui *mobile device*, seperti *smartphone* dan *tablet* (Feng, Chan, Brzezinski, Chitra, 2008). Melalui kemudahan ini meningkatkan lagi jumlah pemain *game online* karena adanya teknologi dan di dukung oleh *developer-developer* yang menciptakan *game mobile*.

Salah satu permainan *online* yang memiliki banak pemain adalah *Player Unknown Battle Ground: Mobile* atau yang lebih dikenal sebagai *PUBGM*. Sebagai sebuah *game* ber-genre *battle royal*, dalam *gameplay*-nya terdapat 100 pemain yang bertempur yang bisa dimainkan oleh dalam mode *solo* (sendiri), *duo* (berdua), maupun *squad* (berempat) dengan tim atau pemain yang berhasil bertahan sehingga tidak ada lawan mendapatkan titel *Chicken Dinner* yang merupakan istilah untuk pemenang di *game* *PUBGM* (Firmansah, 2020). Saat ini jumlah pemain *PUBG Mobile* yang tercatat diseluruh dunia mencapai total 734 juta pemain (Mackay, 2020). *PUBG Mobile* merupakan versi *mobile* dari *PUBG PC* yang merupakan kerjasama dengan Tencent Games. Dirilis pada Maret 2018, *PUBG Mobile* sempat menguasai *game mobile* di dunia dan sempat memegang rekor di Google PlayStore

sebagai *game* dengan pengunduh dan pemain terbanyak (Islamy, 2020).

Menurut Anggarini (2018), *game online* pertama kali muncul pada tahun 2001 di Indonesia. Bermulai ketika masuknya *Nexia Online (Nexia - The Kingdom of The Wind)* yang dimiliki oleh *Boleh Game* hingga menyentuh puncaknya pada tahun 2003 ketika LYTO sebuah portal atau penerbit *game online* merilis *Ragnarok Online* yang dibuat oleh *Gravity Corporation* yang merupakan sebuah perusahaan yang berasal dari Korea Selatan. Bermain permainan *online* bukanlah lagi sesuatu yang tabu. Tercatat pada tahun 2019, data jumlah pemain *game* atau yang lebih sering disebut *gamer* di Indonesia telah menyentuh angka 52 juta orang yang menjadikan negara dengan peringkat ke 6 peringkat terbanyak di asia dan ke 16 di dunia (Fauzi, 2020). Data yang didapat melalui iNews.id, industri *game* di Indonesia telah menghasilkan sebanyak USD 1,1 Miliar selama 2019 dan terus mengalami pertumbuhan sebanyak 8% atau 9% per tahunnya (Sarasa, 2020).

Munculnya *game online* di kalangan masyarakat tentu saja menimbulkan pertanyaan tentang kenapa bermain *game online*? Apa pentingnya? Tujuannya apa? Sehingga dampak dari bermain *game online* tersebut. Sebenarnya stigma negatif dari bermain *game online* ini tidak dapat dipungkiri lagi karena dianggap tidak memberi manfaat, namun hal ini tidak lagi berlaku sepenuhnya dengan adanya kompetisi-kompetisi yang bertaraf internasional yang memiliki hadiah hingga ratusan juta rupiah. Menurut Ardyanto (2020) *game online* bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan bahasa inggris dari para pemain atas dasar sebahagian besar *game online* berbahasa inggris sehingga ini mendorong pemain untuk belajar bahasa inggris, *game online* juga dapat menghilangkan stres, meningkatkan

kemampuan penyelesaian masalah, meningkatkan fokus dan kinerja otak, sehingga menambah teman. Namun tidak dapat dipungkiri juga bahwa adanya dampak negatif dari bermain *game online* ini seperti menimbulkan kecanduan, mendorong berbicara kasar, mengganggu kesehatan, dan mendorong melakukan hal-hal negatif lainnya tapi hal ini dapat diatasi niat dari pemain untuk memperbaiki diri dengan mengatur jam bermain sehingga mencari kesibukan lainnya (Surbakti, 2017).

Penelitian ini sangat menarik untuk diteliti, karena pada dasarnya dinamika komunikasi tidak melulu terjadi pada sebuah organisasi, namun pada sebuah dinamika komunikasi tim dalam sebuah *game online* demi mempertahankan kemenangan mereka. Salah satunya Evos Reborn yang telah menjadi juara bertahan pada beberapa turnamen PUBG.

Penelitian serupa pernah dilakukan dengan judul Dinamika Komunikasi Kelompok Dalam Proses Pengambilan Keputusan. Penelitian ini bertujuan mengungkapkan bagaimana dinamika komunikasi kelompok Himpunan Pedagang Pasar Klewer Surakarta dalam proses pengambilan keputusan pasca kebakaran 27 Desember 2014 berdasarkan *groupthink theory*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya beberapa gejala dari *groupthink* karena adanya rasa kesamaan nasib dari pengurus dan anggota sebagai bagian dari Pasar Klewer.

Kondisi *groupthink* juga terlihat ketika anggota yang tidak banyak memberikan sanggahan ketika wakil pedagang yang aktif memberikan pendapat. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah objek penelitian, penelitian sebelumnya meneliti kelompok yang memiliki kesamaan menjadi pedagang di Pasar Klewer Surakarta. Sedangkan objek penelitian yang ingin diteliti

oleh penulis merupakan kelompok dalam sebuah permainan *online*. Fokus penelitian ini juga berbeda karena penulis ingin melihat dinamika yang terjadi dalam kelompok dalam sebuah permainan dalam mencapai kemenangan. Penulis juga menemukan penelitian serupa dengan judul Relasi Kuasa dalam *Game Online DotA 2* (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam Proses Komunikasi Komunitas Virtual *Game Online DotA 2* Server South East Asia). Penelitian tersebut mengungkapkan bagaimana kuasa dapat mempengaruhi proses komunikasi dalam komunitas virtual DotA 2 di Server South East Asia. Perbedaan penelitian disini terlihat pada fokus penelitian sebelumnya yang ingin melihat dinamika otoritas kekuasaan dalam proses komunikasi yang terjadi sedangkan penulis ingin melihat dinamika kelompok untuk mencapai kemenangan.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana dinamika komunikasi yang terjadi pada sebuah kelompok dalam ruang virtual dengan penelitian yang berjudul *Dinamika Komunikasi Kelompok Pada War PUBG Mobile dalam Mencapai Kemenangan*. Konteks komunikasi kelompok dalam penelitian ini adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang lebih dalam sebuah kelompok dengan tujuan yang sama yaitu mencapai kemenangan dalam sebuah *game* dengan memanfaatkan media atau perantara fasilitas audio yang ada pada permainan (*in game voice*), konsep seperti telepon yang memungkinkan pemain dapat berinteraksi melalui suara atau verbal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah masalah yang sudah dipaparkan,

rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana dinamika komunikasi kelompok pada Game PUBG (*PlayerUnknown's Battle Grounds*) *Mobile* dalam mencapai kemenangan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dinamika komunikasi kelompok pada Game PUBG (*PlayerUnknown's Battle Grounds*) *Mobile* dalam mencapai kemenangan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran tentang dinamika komunikasi kelompok pada war PUBG *Mobile* dalam mencapai kemenangan serta memberikan kontribusi pada pengembangan studi komunikasi khususnya yang berkaitan dengan dinamika komunikasi.

2. Manfaat Praktis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan dan kontribusi bagi kelompok/komunitas PUBG *Mobile* terutama dalam meningkatkan pemahaman mengenai dinamika komunikasi di dalam ruang virtual.
- b) Hasil penelitian ini menjadi masukan dan referensi bagi kelompok dalam ruang virtual mengenai dinamika komunikasi.

E. Kerangka Teori

1. Dinamika Komunikasi Kelompok

Dinamika diartikan sebagai sebuah aktivitas yang menunjukkan adanya pergerakan (Goldhaber, 1993:276) mengatakan bahwa dinamika komunikasi yang terjadi dalam sebuah kelompok dipengaruhi oleh kegiatan-kegiatan yang dapat mempengaruhi *output* dari kelompok itu sendiri seperti interaksi dan pertukaran informasi yang terjadi ketika kelompok tersebut melakukan usaha untuk mengerjakan tugas-tugas, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Adanya proses komunikasi di dalam kelompok memunculkan garis-garis terbuka dalam arus pesan yang disampaikan (Goldhaber, 1993:253).

Konteks dasar dalam komunikasi terbagi kepada tujuh yaitu komunikasi intrapribadi, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, komunikasi publik/retorika, komunikasi massa, dan lintas budaya (West & Turner, 2017:34). Komunikasi kelompok diambil oleh peneliti dalam hal ini sebagai pendukung dari dinamika komunikasi yang ingin diteliti. Komunikasi kelompok sendiri merupakan komunikasi yang terjadi antara komunikatordengan sekelompok orang yang jumlahnya dua atau lebih. Individu yang terlibat dalam kelompok akan mengalami proses pengiriman dan penerimaan pesan dari satu ke lain individu dengan makna dari pesan yang didefinisikan sebagai sebuah aktivitas komunikasi. Terdapat beberapa definisi komunikasi menurut para ahli:

a) Menurut Burgoon (dalam Wiryanto, 2005) komunikasi

kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih dengan tujuan yang sama, berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah dan anggotanya mengenali karakteristik satu sama lain.

b) Sopiah (2008:25) mendefinisikan kelompok sebagai dua individu atau lebih berinteraksi dan saling bergantung dan bergabung untuk mencapai sasaran-sasaran tertentu.

c) Menurut Dean C. Barnlund (dalam Effendy, 2003) komunikasi kelompok maupun komunikasi antar pribadi memiliki persamaan yaitu melibatkan dua orang atau lebih individu yang secara fisik berdekatan dan yang menyampaikan serta menjawab pesan-pesan baik secara verbal maupun non verbal.

Melalui beberapa definisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi kelompok terjadi antar dua orang atau lebih dan saling berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama.

Sebuah kelompok dapat dipengaruhi oleh beberapa hal dalam proses komunikasi di dalamnya, Goldhaber (1993:247) mengemukakan beberapa variabel yang dianggap menjadi faktor yang mempengaruhi aktivitas kelompok yang berkaitan dengan masukan (input) dan perubahan dalam kelompok, yaitu:

a) Peran Fungsional (Functional Role)

Terdapat dua peran utama yang dimiliki oleh anggota-anggota dalam sebuah kelompok, yaitu:

- 1) Peran tugas atau *task role* dimana untuk menyelesaikan tujuan dari sebuah kelompok seperti mengambil keputusan, menyelesaikan masalah atau menyelesaikan sebuah proyek.
 - 2) Peran pemeliharaan atau *maintenance role* yang mana berkaitan dalam menjaga hubungan atau perasaan antar anggota kelompok dibandingkan pencapaian kesuksesan terhadap tujuan kelompok.
- b) Kecocokan (*Conformity*)
- Kecocokan terhadap norma-norma dalam kelompok memberikan dampak besar terhadap individu dalam waktu tertentu. *Conformity* dalam kata lain diartikan sebagai kepaduan (*cohesion*) yang melibatkan rasa bangga individu terhadap kelompok, komitmen, pemaknaan, kebersamaan, kemampuan menghadapi krisis, dan memeliharanya dari waktu ke waktu (Goldhaber, 1993:251)
- c) Kepimpinan (*Leadership*)
- Kelompok memerlukan adanya pemimpin untuk memfasilitasi interaksi anggota kelompok dan memotivasi mereka dalam upaya penyelesaian tugas.
- d) Jaringan (*Networks*)
- Pola penyampaian dan jarak antar anggota mempengaruhi produktivitas kelompok.
- e) Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan (*Problem Solving and Decision Making*)

Davis (dalam Goldhaber, 1993:255), menjelaskan bahwa sebagian besar kelompok menghasilkan banyak ide akan lebih memiliki kualitas dibandingkan dengan mereka yang rata-rata bekerja secara individual.

f) Konflik (*Conflict*)

Permasalahan di dalam sebuah kelompok tidak dapat dihindarkan ketika anggota kelompok saling berinteraksi. Sifat komunikasi yang dinamis menghubungkan anggota kelompok sehingga menimbulkan dinamika komunikasi

Komunikasi kelompok juga dibedakan kepada kelompok kecil dan kelompok besar yang tidak didasari oleh jumlah komunikasi melainkan kualitas proses komunikasi. Nurdin (2021: 8) menjelaskan karakteristik yang membedakan kedua jenis kelompok tersebut adalah seperti berikut:

a) Komunikasi Kelompok Kecil (*Small Micro Group Communication*)

1) Proses berlangsung secara dialogis dimana komunikator menunjukkan pesannya pada pikiran komunikan seperti contoh kuliah, ceramah, diskusi, seminar, rapat dan lain-lain. Logika memainkan peran penting ketika situasi ini karena komunikan harus dapat menilai logika dari pesan komunikator.

2) Komunikasi yang berlangsung berjalan secara dialogis, tidak linier, bahkan sirkular dimana umpan balik terjadi secara verbal. Komunikan dapat menanggapi uraian komunikator dengan bertanya jika kurang memahami pesan dan menyanggah bila tidak setuju.

b) Komunikasi Kelompok Besar (*Large/Macro Group Communication*)

1) Proses berlangsung secara linier dimana pesan yang disampaikan kepada kelompok besar tertuju pada afeksi komunikan, contohnya sebuah rapat besar di lapangan. Komunikan pada jenis kelompok ini bersifat heterogen dengan individu yang beranekaragam jenis kelamin, usia, jenis pekerjaan, tingkat pendidikan, hingga agama.

2) Komunikasi kelompok besar bersifat linier yaitu satu arah, dari titik yang satu ke titik lain dari komunikator ke komunikan dan bersifat sebaliknya dari komunikasi kelompok kecil.

Melalui gambaran kedua jenis kelompok ini, penelitian ini termasuk kepada komunikasi kelompok kecil dimana komunikasi yang tertuju pada kognisi dan adanya umpan balik di dalam kelompok.

Komunikasi kelompok turut menyertakan komunitas virtual didalamnya, komunitas virtual adalah sebuah komunitas daring dimana sekelompok orang berkomunikasi dengan menggunakan internet sebagai media utama, dan tidak mengandalkan pertemuan secara langsung atau fisik.

Adapun beberapa definisi *virtual community* menurut beberapa ahli:

a) Rothaermel dan Sugiyima (2001) mengatakan bahwa komunitas virtual sama dengan komunitas yang memiliki satu pemikiran kecuali ia terbentuk melalui media komunikasi elektronik dan tidak terikat ruang dan waktu.

b) Bagozzi dan Dholakia (2002) mendefinisikan *virtual community*

sebagai: ruang sosial yang dimediasi dalam lingkungan digital yang memungkinkan sebuah kelompok untuk membentuk dan mempertahankan sesuatu melalui proses komunikasi yang berkesinambungan.

- c) Etzioni (1999) yang mendefinisikan *virtual community* sebagai komunitas yang memiliki dua elemen penting, yakni ikatan dan budaya (Li, 2014)

Melalui uraian diatas dapat disimpulkan bahwa komunitas virtual merupakan sekumpulan orang yang terlibat secara bersama, kesamaan pikiran, daya tarik yang membentuk ruang sosial dilingkungan digital sehingga membentuk satu ikatan dan budaya.

2. *Game Online*

Game merupakan sesuatu yang berhubungan erat dengan teknologi dimana diperlukan teknologi sebagai alat pendukung baik berupa perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*). *Game* sendiri memiliki dua sifat yaitu *online* dan *offline*. Menurut Burhan dalam Affandi (2013) . Sementara pengertian *game offline* menurut Ernest & Adams (2006: 671) adalah sesuatu yang berbeda dengan *game local multiplayer*, dimana semua pemain menggunakan satu mesin dan layar yang sama atau *singleplayer*.

Setiap *game* memiliki tujuan akhir tertentu yang ingin dicapai setiap pemain dalam langkah memenuhi kebutuhan diri mereka. Mencapai tujuan akhir dari sebuah *game* tidak saja dapat memberi kepuasan pada pemain, namun pada era modern ini *game* juga dapat menghilangkan stress,

menghibur dan memberi sebuah pengalaman emosional tertentu kepada para pemainnya.

Game online tentu saja memiliki berbagai cara bermain, ada yang dimainkan secara individu, duo atau bahkan berkelompok. *PUBG Mobile* merupakan *game* yang memiliki ketiga cara bermain tersebut dengan maksimal 4 orang dalam sebuah kelompok atau sebut *squad*. Tentunya dalam bermain *game online* terutama berkelompok, komunikasi menjadi sangat penting karena pemain harus saling berbagi informasi, mengajukan gagasan atau pendapat antar anggota tim serta membuat suatu keputusan untuk mencapai sebuah kemenangan yang menjadi tujuan akhir dari sebuah *game*. Proses komunikasi yang terjadi di dalam kelompok *game online* tersebut memunculkan sebuah dinamika yang kemudian menghasilkan sebuah pola dari hasil komunikasi kelompok tersebut.

Game online juga memiliki beberapa tipe permainan yang berbeda yang juga berdampak terhadap cara permainan *game* tersebut. Abdi (2019) membagikan tipe *game online* kepada beberapa jenis yaitu:

a) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* atau MMORPG

Game jenis ini adalah dengan memainkan tokoh-tokoh khayalan dan bekerjasama dengan pemain lain untuk membuat sebuah cerita bersama. Secara umum pemain dalam *game* ini tergabung dalam satu kelompok.

b) *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games* atau MMOFPS

Game jenis ini juga dikenal sebagai *game FPS* atau *first-person shooter*

dimana pemain memiliki sudut pandang orang pertama sehingga seperti berada dalam permainan tersebut. Biasanya dalam permainan ini setiap tokoh memiliki kemampuan atau kelebihan masing-masing. *Game* ini biasanya dimainkan oleh banyak pemain dengan setting peperangan dengan senjata militer.

c) *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Games* atau MMORTS

MMORTS merupakan *game* yang menekankan strategi permainan dengan ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi dalam jalannya permainan.

d) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Jenis *game* ini dimainkan melalui browser internet seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, hingga Internet Explorer dan berupa *game* sederhana dengan pemain tunggal yang dapat dimainkan melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL).

e) *Simulation Games*

Game jenis ini menawarkan pengalaman simulasi dalam beberapa jenis seperti *life-simulation*, *construction and management simulation*, dan *vehicle simulation*. Pemain *game* jenis ini biasanya memainkan sebuah tokoh dan memenuhi kebutuhan tokoh seperti di kehidupan nyata.

f) *Cross-Platform Online Play*

Jenis *game cross-platform* pula merupakan *game* yang dapat dimainkan

dengan perangkat yang berbeda seperti contoh *game-game* yang tersedia di PlayStation yang dapat juga dimainkan pada Xbox dan juga PC yang mana sudah dilengkapi dengan fitur *online*.

g) *Platform Based*

Terdapat juga *game* berdasarkan platform *game* tersebut dimainkan yaitu PC *games* yang dimainkan dengan komputer, *console games* yang dimainkan melalui PlayStation atau Xbox, *Handheld games* yang mana membutuhkan console seperti Sony PSP atau Nintendo DS untuk dimainkan, dan terakhir ada *Mobile games* yang mana hadir untuk dimainkan melalui ponsel atau perangkat mobile.

PUBG Mobile termasuk *game* MMOFPS dan *Third-Person Shooter*. Dalam *gameplay*-nya, akan ada maksimal 100 pemain yang bertempur untuk menjadi pemenang. Pemain bisa memilih untuk bermain dalam mode *solo* (sendiri), *duo* (berdua), maupun *squad* (berempat) dengan tujuan mencapai kemenangan yang dicapai ketika tidak ada lagi lawan tersisa atau lebih dikenal dengan istilah Chicken Dinner dalam PUBG Mobile.

Ernest & Adams (2006: 3) menjelaskan bahwa *game* merupakan sebuah kegiatan bermain dalam konteks realita yang semu dengan para pemainnya mencoba mencapai sebuah tujuan dengan sesuai aturan dari permainan tersebut. Kemenangan menjadi salah satu tujuan akhir dalam *game* dimana dalam konteks *game* *PUBG Mobile* istilah Chicken Dinner.

F. Kerangka Konsep

Komunikasi menjadi sebuah aspek penting dalam kehidupan manusia, tidak terkecuali juga pada konteks kelompok. Setiap kelompok melakukan interaksi yang berupa pengiriman dan penerimaan pesan yang nantinya berpengaruh terhadap usaha kelompok untuk mengerjakan tugas, menyelesaikan masalah dan pengambilan keputusan. Proses komunikasi yang terjadi dalam sebuah kelompok kemudian juga memunculkan dinamika komunikasi yang berarti adanya pergerakan atau pertukaran informasi sehingga dapat mempengaruhi tujuan dari kelompok tersebut. Goldhaber (1993:247) menjelaskan terdapat enam variabel yang mempengaruhi komunikasi didalam sebuah kelompok:

a) *Functional Roles*

Goldhaber (1993:247) membagikan komunikasi kelompok dengan dua jenis peran yaitu peran tugas dan pemeliharaan hubungan.

b) *Leadership*

Kepimpinan dikaitkan dengan kredibilitas seseorang dan kepercayaan yang timbul dari anggota lainnya seseorang dalam kelompok.

c) *Conformity*

Kecocokan antar anggota dalam kelompok yang dapat dilihat melalui kohesivitas yang mana berkaitan dengan sikap, nilai, dan pola perilaku anggota dalam kelompok.

d) *Networks*

Sarana yang digunakan didalam kelompok untuk melakukan pertukaran

pesan.

e) Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan

Kelompok akan menghasilkan ide dimana kelompok yang memiliki lebih banyak ide akan memiliki kualitas yang lebih baik dibandingkan mereka yang berkerja secara individual.

f) Konflik

Perbedaan pendapat dalam kelompok merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari ketika anggota kelompok saling berinteraksi

Lasswell (dalam Wiryanto, 2005) menggambarkan komunikasi dengan “*Who says what in which channel to whom with what effect*”. Gambaran dari Lasswell tersebut dapat diartikan keseluruhan sebagai upaya komunikasi yang dilakukan sehingga untuk mencapai tujuan. Peneliti disini ingin melihat upaya komunikasi tersebut atau dinamika yang terjadi dalam kelompok dalam mencapai tujuan yang mana dalam penelitian ini adalah kemenangan.

Tujuan bersama dari sebuah kelompok dapat mempengaruhi keberlangsungan dari kelompok tersebut sehingga peneliti ingin melihat lebih dalam mengenai dinamika komunikasi yang terjadi yang dilakukan oleh kelompok bermain game *PUBG Mobile* dalam mencapai tujuan bersama dari kelompok tersebut yaitu sebuah kemenangan. Permainan ini menampilkan mode *deathmatch* yaitu orang atau kelompok terakhir yang bertahan dalam permainan akan menang. Pemain juga dapat memilih untuk bermain secara solo, duo hingga empat orang atau yang lebih dikenal dengan *squad*. Untuk memenangkan tempat pertama atau yang lebih dikenal dengan *Winner Winner Chicken Dinner*, pemain

harus memilih strategi yang tepat selama permainan dan melakukan segala upaya untuk bertahan sampai akhir. Berbagai strategi permainan mungkin termasuk: mengumpulkan senjata dan perisai atau mengumpulkan paket medis yang memadai, terlibat dalam setiap kemungkinan pertarungan atau menghindari pertempuran, membawa mobil untuk pindah atau menyelip melintasi semak-semak dan hutan (Wei, W., Lu, X., & Li, Y. (2018). Penelitian ini akan melibatkan anggota-anggota dalam kelompok untuk kemudian akan diwawancara dan dilakukan observasi non partisipatif oleh peneliti.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pendekatan kualitatif akan digunakan dalam penelitian ini dimana penulisingin mengungkap dan memahami fenomena sosial khususnya bagaimana dinamika komunikasi kelompok dalam sebuah ruang virtual.

Moleong, L.J (2011) menjelaskan bahwa penelitian jenis kualitatif adalah untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian baik dalam bentuk persepsi, perilaku, motivasi secara keseluruhan dengan deskriptif dan melalui metode yang alamiah untuk mengumpulkan data. Sementara itu tujuan dari riset kualitatif menurut Kriyantono (2006:56) adalah untuk menjelaskan fenomena sedalam-dalamnya seiring dengan pengumpulan data yang sedalam-dalamnya. Berdasarkan dua definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang melihat fenomena yang

terjadi terhadap manusia dan penelitian ini dilakukan secara rinci dan mendalam.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah studi deskriptif dimana metode ini memecahkan masalah penelitian dengan memaparkan keadaan objek yang diselidiki yang bisa berupa orang, lembaga, masyarakat, pabrik dan lain-lain dengan seadanya dan berdasarkan fakta-fakta actual. Penelitian deskriptif tidak membutuhkan terkaitan hubungan untuk menguji hipotesis (Hardani, dkk., 2020). Metode penelitian ini memaparkan data yang faktual yang berarti tidak dipengaruhi oleh subyektifitas peneliti maupun pihak-pihaklain.

3. Objek dan Subjek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah dinamika komunikasi dalam PUBG Mobile khususnya kepada sebuah kelompok dalam mencapai sebuah kemenangan. Subjek penelitian adalah tim PUBG Evos Reborn. Kelompok inimerupakan kelompok pemain yang memiliki tujuan yang sama dalam bermainPUBG Mobile untuk mencapai kemenangan dalam *game* tersebut. Peneliti memilih kelompok ini karena Evos Reborn merupakan tim PUBG Mobile yang pernah mengikuti beberapa turnamen dan pernah menjadi juara sehingga peneliti tertarik menjadikan kelompok sebagai objek penelitian. Melalui duniagames.co.id, Evos Reborn baru saja menjuarai turnamen Dunia Games League 2021 dan mendapatkan tempat kedua di PUBG Mobile

Pro League Spring 2022 secara keseluruhan dan yang mana kedua turnamen tersebut bertahap nasional (Syahdan, 2021).

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara dan dokumentasi:

a) Wawancara

Sebagai teknik pengumpulan data primer, wawancara merupakan kegiatan percakapan antara dua pihak dengan peneliti sebagai pewawancara yang memberikan pertanyaan kepada individu atau kelompok yang terkait (Moleong, 2011). Lincoln dan Guba dalam Moleong, L.J. (2011) menjelaskan bahwa wawancara sebagai sebuah proses rekonstruksi sebuah kejadian, orang, organisasi, perasaan, motivasi dan lain sebagainya yang kemudian memproyeksikan sebuah kejadian yang perlu diverifikasi melalui orang ataupun teknik triangulasi. Penelitian ini menggunakan wawancara sebagai teknik pengumpulan data terkait dengan dinamika komunikasi pada kelompok pada *game* PUBG Mobile dalam mencapai kemenangan.

b) Dokumentasi

Data sekunder kedua dalam penelitian ini turut menggunakan dokumentasi. Sugiyono (2010) menjelaskan teknik pengumpulan data seperti dokumen yang berupa tulisan, gambar, sketsa, cerita biografi, peraturan, keputusan, dan lain sebagainya merupakan dokumentasi. Sebagai teknik pengumpulan data sekunder, dokumentasi akan

digunakan sebagai pelengkap dari teknik pengumpulan data primer yaitu wawancara. Peneliti dalam hal ini menggunakan dokumentasi berupa video cuplikan permainan kelompok yang diunggah oleh salah satu anggota kelompok.

5. Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah proses pencarian dan pengaturan data lapangan, transkrip wawancara dan laporan maupun dokumen yang telah didapat untuk meningkatkan pemahaman peneliti agar dapat menyajikan temuan kepada orang lain (Emzir, 2010:85). Huberman dan Miles (dalam Idrus, 2009:147) menggunakan model analisis data yang disebutkan sebagai model interaktif yang terdiri dari tiga hal pokok yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

a) Reduksi Data

Data yang diperoleh melalui tahap pengumpulan data kemudian melalui tahap reduksi dimana data akan dirangkum dan difokuskan sesuai dengan penelitian. Peneliti diharuskan untuk memilih, mengkategorikan, dan membuat abstraksi berdasarkan data yang diperoleh.

Data dalam penelitian ini didapatkan melalui wawancara dengan anggota dari Evos Reborn. Data-data yang diambil adalah data dan dokumentasi yang dianggap berhubungan dengan aspek komunikasi kelompok yang telah ditentukan, yaitu tentang dinamika komunikasi

kelompok bermain PUBG Mobile dalam mencapai kemenangan.

b) Penyajian Data

Penyajian data merupakan menjadi tahap selanjutnya setelah reduksi data dimana data yang diperoleh akan disusun sehingga memungkinkan untuk melakukan penarikan kesimpulan. Data yang didapatkan akan dianalisis dan disajikan. Penyajian data kualitatif berupa teks naratif, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi. Data yang ditemukan data yang diperlukan untuk mengetahui dinamika komunikasi kelompok bermain PUBG Mobile yaitu Evos Reborn dalam mencapai kemenangan.

c) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan menjadi langkah terakhir yang perlu dilakukan. Tahap ini perlu didukung dengan bukti-bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data. Proses ini dilakukan peneliti secara terus-menerus selama melakukan penelitian. Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian. Peneliti dalam hal ini akan menjawab tentang bagaimana dinamika komunikasi kelompok dalam bermain PUBG Mobile untuk mencapai sebuah kemenangan dalam kelompok Evos Reborn.