

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain *game* merupakan hal yang sudah tidak asing untuk saat ini karena sudah menjadi salah satu aktivitas yang sering dimainkan di kalangan anak muda, remaja hingga dewasa. *Game* adalah salah satu pilihan untuk mengurangi rasa jenuh dan menimbulkan rasa senang karena keseruan bermainnya (Pratama, 2016: hlm 14). Berdasarkan data statistik APJII pada tahun 2017, sebanyak 143,26 juta jiwa di Indonesia adalah pengguna internet, salah satunya *Game* mobile (Aulia, 2022: hlm 101). Sedangkan data yang diperoleh dari Newzoo tahun 2017, Indonesia menempati posisi ke 16 di dunia dengan pemain *Game* sebanyak 43,7 juta (Dewi et al., 2018: hlm 115).

Inovasi *Game* online memberikan dampak kepada pemain untuk tidak ada habisnya memainkan *Game* tersebut salah satunya pemain dapat melakukan komunikasi di dalamnya (Aulia, 2022: hlm 101). Dengan adanya berbagai macam jenis *Game* yang didukung oleh teknologi, sekarang *Game* tidak hanya untuk bermain melainkan menjadi salah satu media komunikasi yang interaktif antar-pemain.

Game terbagi menjadi dua yaitu *Game online* dan *Game offline*. *Game online* adalah *Game* yang dimainkan dengan menggunakan koneksi internet dan biasanya terjadi sebuah interaksi antar-pemain. Sedangkan *Game offline* adalah

Game yang bisa dijalankan tanpa menggunakan koneksi internet (Tampubolon, 2012: hlm 419).

Game sendiri mengalami perkembangan dari masa ke masa. Perkembangan *Game* saat ini mempunyai tiga jenis yaitu *Game pc*, *Game mobile* dan *console Games*. Dahulu *Game* lebih sering dimainkan melalui pc karena terdapat *Game* yang beraneka ragam. Namun, seiring berjalannya waktu lebih membutuhkan yang praktis dan dibawa kemana-mana yaitu *mobile Game*. Menurut Martono terdapat banyak platform jenis *Game* salah satunya *Game pc* yaitu *Game* yang dimainkan menggunakan komputer pribadi, *Game mobile* yaitu *Game* yang dapat dimainkan melalui *gadget* atau *smartphone*, dan ada lagi *console Games* yaitu *Game* yang dimainkan menggunakan *joystick* tertentu seperti Playstation 5, Nintendo, dan lain-lain (Martono, 2015: hlm 24).

Mobile Game merupakan sebuah *Game* yang dimainkan melalui perangkat mobile. *Mobile Game* dimainkan dalam *mobile device* seperti *smartphone*, *tablet*, dan lain-lain. *Mobile Game* sekarang tersedia di berbagai macam OS dari IOS, Android, dan Windows Phone. Dalam *Game mobile* terdapat berbagai varian *Game*, yaitu MMORPG, RPG, FPS, *Board Game*. *Board Game* adalah *Game* yang dimainkan dengan bentuk sebuah papan atau persegi yang bergerak berdasarkan sebuah aturan atau strategi, seperti *Game Online Werewolf Party*. *Board Game* memberikan sebuah pengalaman yang cukup menarik seperti kerja sama tim, emosional, dan lain-lain (Leonardo., 2018: hlm 40-41). Granic, dkk (2014) menyatakan bahwa bermain *Game* tersebut membuat kesehatan mental terjaga dan

merasa nyaman karena adanya interaksi antar-pemain (dalam Candra Agustina, 2015: hlm 3).

Game Werewolf Party memungkinkan interaksi antar-pemain. Hal ini didukung dengan adanya berbagai fitur dalam *Game*, yaitu *add friends*, *message*, *room chat*, *couple*, *room chat music*, dan *clan*. Fitur komunikasi interaktif ini mendukung adanya interaksi antar-pemain di dalam *Game mobile* tersebut. Yang menarik di dalam *Game* ini adalah fitur berpasangan. Fitur berpasangan atau biasa disebut dengan *couple* adalah sebuah ikatan antar-pemain yang sudah terjalin dekat dan kedua pemain melakukan *wedding* atau pernikahan di dalam *Game*.

Menurut Kusumawardani (2015), fitur perkumpulan antar-pemain dalam suatu *Game* yang dinamakan *clan*. *Clan* mempunyai sebuah struktur dan nama. Selain itu *clan* ini berfungsi untuk interaksi antar-pemain di dalam *Game* tersebut dalam kedekatan yang berbeda dengan pemain lainnya (2015: hlm 156). Salah satu *clan* yang terdapat pada *Game Werewolf Party* adalah EBDH. *Clan* EBDH ini mempunyai beragam anggota dengan berbagai golongan umur, wilayah, dan studi.

Interaksi yang berlangsung selama permainan dapat membangun kedekatan antar-pemain. Menurut Devito tahun 2013 dalam Permassanty & Irawan, apabila seseorang menjalin sebuah hubungan dengan orang lain dan melakukan sebuah komunikasi yang sering akan memberikan sebuah pengaruh terhadap satu sama lain. Proses dalam sebuah hubungan ini akan menjadi semakin dekat atau semakin jauh (2018: hlm 30).

Interaksi adalah salah satu cara untuk membangun sebuah ikatan melalui komunikasi. Dengan seringnya ngobrol di *room chat* akan memunculkan sebuah

pertemanan. Pertemanan terbentuk karena seringnya berinteraksi satu sama lain di dalam *Game* tersebut. Ketika ada sebuah kecocokan atau kesamaan akan menjadi sebuah teman main bareng dalam *Game* itu. Komunikasi merupakan dasar dari *Game* tersebut apalagi jika di dalam *Game* tersebut terdapat adu argumentasi untuk memenangkan sebuah *Game* tentunya akan menimbulkan hubungan personal antar-pemain seperti kerja sama, menyusun strategi untuk mencapai tujuan bersama (Permassanty & Irawan, 2018: hlm 36).

Hubungan personal antar-pemain di dalam *Game* terjadi karena adanya interaksi antar-pemain. Menurut, Keltner komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara dua orang yang berusaha menciptakan hubungan yang harmonis sehingga memunculkan sebuah pengertian antara kedua belah pihak dan memunculkan rasa nyaman satu sama lain (Keltner dalam Tuasikal, 2008: hlm 75).

Interaksi antar-pemain pada lawan jenis menimbulkan hubungan personal pertemanan dapat dilihat berdasarkan intensi romantis yaitu *strictly platonic*, *mutual romance*, *desires romance* dan *reject romance* (Dewi, 2018: hlm 196). *Strictly platonic* merupakan jenis hubungan yang tidak ingin mengubah pertemanan menjadi hubungan romantis. *Mutual romance* adalah hubungan yang ingin merubah dari pertemanan menjadi hubungan romantis. *Desires romance* adalah salah satu individunya ingin hubungan pertemanan berlanjut ke hubungan romantis. *Rejects romance* merupakan hubungan antara kedua individu yang menginginkan dua hal yang berbeda yaitu penolakan dan romantis (Dewi, 2018: hlm 196).

Penelitian ini ingin melihat bagaimana fitur interaktif dalam *Game* Werewolf dimanfaatkan sebagai media komunikasi untuk mendukung upaya

mendapatkan jodoh. Mengingat *Game Werewolf Party* ini mempunyai fitur *couple* atau berpasangan dalam sebuah *Game* jika ada kedua pemain lawan jenis yang mempunyai sebuah ketertarikan akan menghabiskan waktu bersama (Paramitha et al., 2021: hlm 190).

Ini membuktikan bahwa fitur interaktif yang terdapat di dalam *Game Werewolf Party* ini bisa menjadi salah satu media pendukung mendapatkan jodoh dimana biasanya sebuah *Game* hanya dibuat sebagai hiburan atau kegiatan di kala jenuh (Paramitha et al., 2021: hlm 189). Dalam *Game* tersebut juga bisa dimanfaatkan untuk mendapatkan jodoh (Paramitha et al., 2021: hlm 201). Mendapatkan jodoh yang dimaksudkan adalah membuat orang yang awalnya tidak saling kenal menjadi dekat.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pemanfaatan fitur interaktif secara online *Game Werewolf Party* sebagai media komunikasi untuk mendapatkan jodoh?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penyusunan skripsi ini yaitu penelitian ini ingin melihat bagaimana fitur interaktif dalam *Game Werewolf* dimanfaatkan sebagai media komunikasi yang mendukung upaya mendapatkan jodoh.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pengetahuan di bidang Ilmu Komunikasi khususnya dalam aspek-aspek fenomena yang ada dalam *Game* online *Werewolf Party*.
- b. Mengetahui dampak penggunaan *Game* online *Werewolf Party* yang digunakan sebagai media pendukung mendapatkan jodoh bagi penggunanya.
- c. Sebagai acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang nantinya akan meneliti tentang bagaimana proses komunikasi interpersonal pada pasangan yang bertemu melalui *Game* online *Werewolf Party* sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam memahami perkembangan sebuah *Game* online *Werewolf Party* yang menjadi media untuk mendapatkan jodoh.

1.5 Lokasi dan Tatakala Penelitian

Tabel 1.1 Lokasi dan Tatakala Penelitian

No.	Kegiatan	2021										2022					
		Bulan										Bulan					
		4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	
1.	Perencanaan Penelitian																
	Pengajuan Judul																
	Penyusunan Proposal																
	Seminar Proposal																
2.	Pelaksanaan Penelitian																
	Pengumpulan Data																
	Analisis Data																
3.	Penyusunan Laporan																
	Penulisan Laporan																
	Ujian Skripsi																

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Akhir

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bab ini berisi mengenai alasan yang melatar belakangi mengapa penulis hendak melakukan penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Bab ini berisi tentang masalah apa yang hendak diteliti oleh penulis, berupa pertanyaan dari masalah yang diteliti.

1.3 Tujuan Penelitian

Bab ini berisi tentang tujuan dilakukannya penelitian. Artinya tujuan penelitian berguna untuk mengetahui informasi yang ada di rumusan masalah.

1.4 Kegunaan Penelitian

Bab ini berisi tentang kegunaan atau manfaat dilakukannya penelitian secara praktis. Jadi penelitian ini dilakukan tidak hanya untuk keperluan universitas tetapi juga untuk masyarakat luas.

1.5 Lokasi dan Tatakala Penelitian

Bab ini berisi tentang lokasi dilakukannya penelitian dan tatakala penelitian.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini berisikan tentang teori yang digunakan penulis sebagai acuan dalam meneliti dan berkaitan dengan masalah yang hendak diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini berisikan tentang jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis serta metode atau cara yang dipakai untuk memperoleh data atau teknik pengambilan sampel.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisikan uraian tentang hasil penelitian dalam bentuk data, selain itu juga membahas secara detail mengenai hasil penelitian tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi tentang kesimpulan yang didapat setelah mendapati hasil sekaligus sebagai jawaban dari rumusan masalah. Selain itu juga terdapat saran yang merupakan kelanjutan dari kesimpulan.

