

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kegiatan komunikasi semakin hari semakin berkembang demi membantu masyarakat memenuhi kebutuhan hidup dan berinteraksi. Dalam mengembangkan potensi kebutuhan hidup dan interaksi sosial, masyarakat dibantu dengan perkembangan internet yang cukup pesat dan semakin modern. Kristiyono (2015: 26) mengatakan bahwa perilaku penggunaan internet untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Munculnya Internet berperan sebagai pola atau kebiasaan yang disebut dengan komunikasi virtual.

Komunikasi virtual atau komunikasi kontemporer merupakan sebuah proses penyampaian pesan yang dikirimkan melalui Internet atau *cyberspace*. Hubungan komunikasi secara virtual merupakan era media komunikasi interaktif yang baru dalam berinteraksi dan berkomunikasi (Mahyuddin, 2019: 45). Dalam dunia virtual *CMC (Computer Mediated Communication)*, seseorang dapat berinteraksi meskipun tidak dalam lokasi yang sama, namun ekspresi dan emosi seseorang tidak terwakilkan seluruhnya karena proses komunikasi hanya melalui layar (*face-to-screen*). Singkatnya, dalam komunikasi virtual seseorang berpartisipasi dan berinteraksi dengan orang lain bahkan dari seluruh dunia walaupun tidak saling bertatap muka. Komunikasi virtual yang dibangun oleh para masyarakat virtual menghasilkan budaya atau komunitas online. Pola dalam

komunikasi virtual atau komunikasi kontemporer mengarah kepada sifat komunikasi yang bersifat digital. Metode yang digunakan untuk melihat kajian pada budaya adalah metode jenis etnografi (Wiguna. 2021: 4). Penjelasan tersebut dikemukakan lagi oleh Wiguna (2021: 5) bahwa kajian pada budaya dan komunitas online yang termediasi melalui Internet disebut netrografi.

Salah satu media yang menerapkan pola komunikasi bersifat netrografi adalah *game online*. *Game online* merupakan hal yang termediasi komputer dan para pengguna pada dasarnya berkomunikasi pertama kali melalui media kemudian komunitas virtual tersebut membentuk komunitas di dunia nyata (Nasrullah, 2016: 151). Dalam bermain *game online*, terdapat dampak-dampak yang mempengaruhi seseorang untuk berkomunikasi. Dampak-dampak yang mempengaruhi cara berkomunikasi dan berinteraksi individu menurut Mahyuddin (2019: 49-50) adalah *game online* membentuk cara berkomunikasi yang baru, mempengaruhi sikap dan perilaku dalam berkomunikasi, dan meningkatkan agresivitas seseorang dalam berinteraksi, serta membentuk sikap apatis (acuh) dalam kehidupan sosial.

Dalam bermain *game-online*, para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan membentuk komunitas secara virtual. Hal ini menjadikan *game-online* sebagai media lingkungan virtual dimana para pemainnya dapat bersenang-senang dan leluasa bereksperimen dengan identitas yang berbeda, berbicara bahasa lain, dan membentuk hubungan sosial baru pada waktu yang sama.

Di masa ini, ketika seseorang terpaku pada komunikasi virtual, mereka akan berusaha juga untuk tetap memiliki keseimbangan sosial dan ekonomi. Dalam memainkan *game-online*, seseorang dapat menghasilkan penghasilan dari berbagai cara seperti salah satunya joki game. Beberapa *game online* yang dapat menghasilkan uang adalah *Mobile Legends*, *Wealth Worlds*, *Dota*, *Clash of Clans* dan *Axie Infinity Crypto Game*. Salah satu yang sedang populer terutama dalam memberikan penghasilan terhadap para pemain adalah *Axie Infinity Crypto Game*.

*Axie Infinity Crypto Game* ini merupakan aset digital yang menggunakan teknologi *blockchain* yang mendukung aset kripto nomor 1 terbesar di dunia (*World's #1 NFT*) yang dapat menghasilkan pendapatan hanya dari bermain *game-online* dengan memperdagangkan avatar dalam akun seseorang. Kane (2018) mengatakan bahwa memainkan *Axie Infinity Crypto Game* merupakan salah satu keuntungan ketika kesenangan menjadi hal yang lebih menyenangkan dengan adanya nilai jual dalam bermain *game online*. Selain mendapatkan penghasilan, dalam bermain *Axie Infinity Crypto Game*, pemain mendapatkan komunitas yang cukup kuat yang dapat membangun pemikiran yang positif dan mendedukasi.



Gambar 1.1 Pertemuan *offline* komunitas *Axie Infinity* di Austin  
Sumber : Jurnal *Axie.Substack.com*

Dalam bermain *Axie Infinity Crypto Game* ini, seorang *gamer* atau pemain tidak terlepas dengan salah satu media komunikasi yang ditampilkan untuk berinteraksi dengan lawan main dari berbagai negara yaitu *discord*. *Discord* merupakan platform komunikasi untuk gaming yang bertujuan untuk membuat konten, mengembangkan forum hingga membuat grup lokal. Dewantara dan Afandi, 2020: 63) menyatakan bahwa *discord* merupakan salah satu aplikasi media sosial yang digunakan para gamers untuk berinteraksi karena dapat menampung informasi yang jauh lebih baik daripada aplikasi lainnya. Para gamers atau pemain menggunakan aplikasi *discord* untuk saling berkomunikasi. *Discord* dalam *Axie Infinity Crypto Game* ini memiliki beberapa kolom halaman dengan fungsi komunikasi yang berbeda seperti *room general*, *room announcements*, *support updates*, *investigations*, *leeks* dan lain sebagainya

Penggunaan setiap kolom halaman dalam *Axie Infinity Crypto Game* ini memberikan berbagai macam jenis informasi yang berbeda. Manfaat yang diberikan melalui aplikasi *discord* ini kepada para gamers atau pemain adalah salah satunya mendukung interaksi sosial terutama dari berbagai negara tanpa perlu bertatap muka, memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh para gamers atau pemain berupa dunia *crypto* untuk menghasilkan pendapatan melalui *online game* ini dan juga membuat gamers atau pemain dapat belajar berkomunikasi kepada setiap orang dari berbagai negara. Dalam *discord*, para pengguna dapat berkomunikasi dengan bahasa-bahasa dan kode-kode bahasa yang juga diketahui oleh setiap pengguna dalam kolom halaman tersebut. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membahas lebih detail dalam penelitian ini mengenai

pola komunikasi virtual yang terjadi di kolom halaman yang ada di *Axie Infinity Crypto Game*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pola komunikasi virtual dalam *discord Axie Infinity Crypto Game*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dituliskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui mengenai pola komunikasi virtual dalam *discord Axie Infinity Crypto Game*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang ada disampaikan berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut kedua manfaat penelitian:

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat ilmu pengetahuan terutama pengetahuan tentang komunikasi virtual dalam *game online*.
- b. Penelitian ini diharapkan menambah informasi dan referensi terhadap penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan komunikasi virtual dalam *game online*.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi pemain *game online* sebagai sarana untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan komunikasi virtual dalam sebuah *discord*.
- b. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan secara spesifik mengenai komunikasi virtual dalam sebuah *discord*.

### 1.5 Sistematika Penulisan Laporan Akhir

Penulisan laporan akhir penelitian ini terdiri dari lima bab dengan rincian sebagai berikut:

#### 1. Bab 1 Pendahuluan

Dalam bab ini, penulisan laporan akhir terdiri dari beberapa sub-bab yaitu penjelasan latar belakang, rumusan masalah dan manfaat pada fokus penelitian yaitu mengenai pola komunikasi pada *axie infinity crypto game*.

#### 2. Bab II Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini melampirkan dua hal yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu mengenai komunikasi virtual atau kontemporer, *discord*, pola komunikasi dalam etnografi dunia maya (pola komunikasi netrografi), kode bahasa dan model netrografi komunikasi serta kerangka berpikir dalam penelitian.

#### 3. Bab III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini, dijelaskan mengenai metode penelitian dengan jenis dan sumber data yang memiliki dua data yaitu data primer dan data sekunder. Selain itu, dijelaskan juga pengumpulan dan pencatatan data serta teknik analisis data.

#### 4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini dijelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan dalam beberapa sub bab yaitu mengenai informan penelitian, tentang *discord* dalam *axie infinity crypto game*, hasil kode bahasa (netrografi) dalam *discord*. Kemudian didukung dalam konfirmasi kode bahasa dalam *discord* pada narasumber untuk menjawab rumusan masalah.

#### 5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan penelitian atas jawaban dari rumusan masalah yang diajukan. Saran dalam penelitian ini direkomendasikan untuk perbaikan proses pengujian selanjutnya.