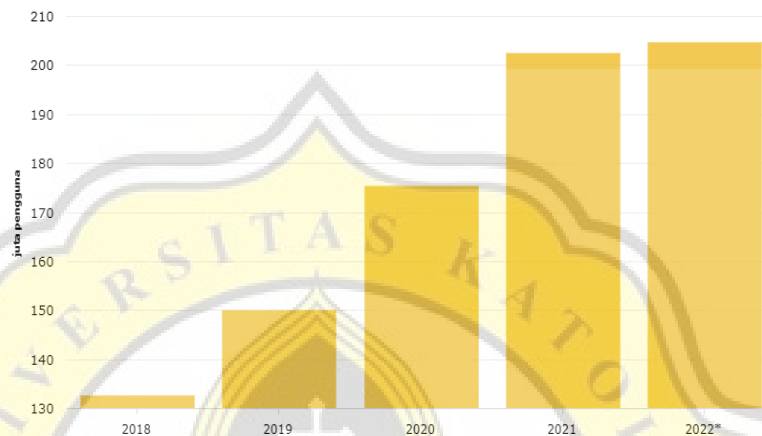


BAB I

PENDAHULUAN

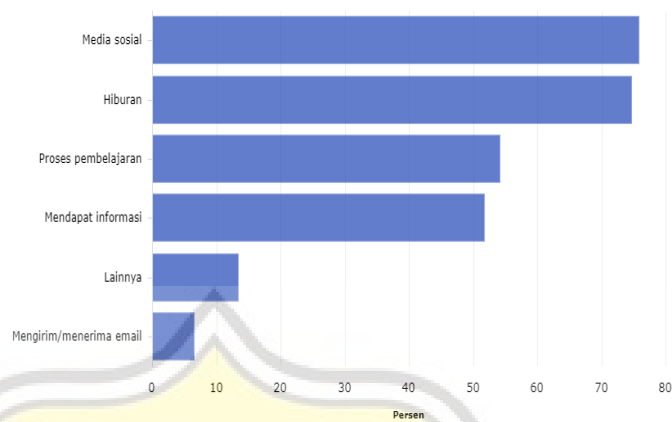
1.1 Latar Belakang



Gambar 1.1 Pengguna Internet di Indonesia pada Tahun 2022

Sumber: bit.ly/3WDJZR6

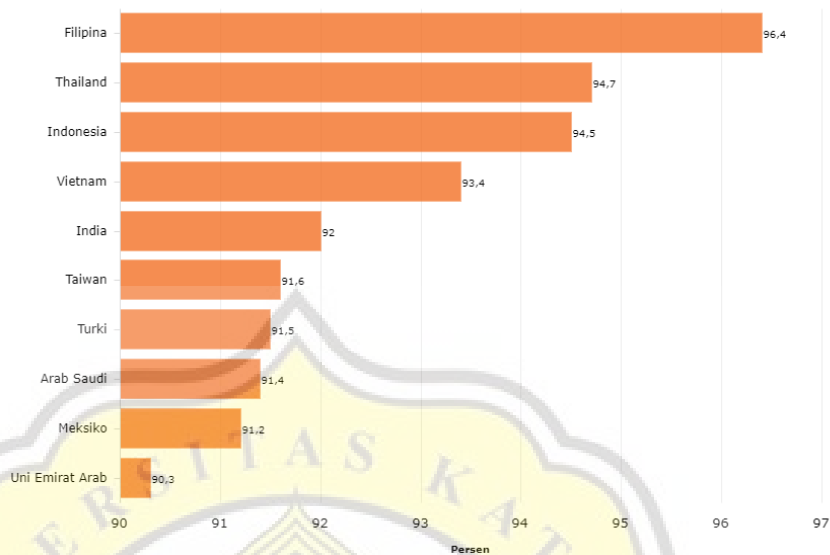
Menurut laporan dari we are social yang bersumber dari databoks, Indonesia memiliki 204,7 juta pengguna internet pada Januari 2022, yang merupakan sekitar 73,8% dari total penduduk Indonesia yang tercatat sebesar 277,7 juta orang pada periode yang sama. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat di Indonesia menggunakan internet, yang menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia.



Gambar 1.2 Pengguna Internet Dikategorikan Berdasarkan Tujuan

Sumber: <https://bit.ly/3jtmig6>

Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan bahwa sebanyak 48,2% anak Indonesia berusia tujuh tahun ke atas telah mengakses internet pada tahun 2019. Dari jumlah tersebut, 75,8% menggunakannya untuk media sosial dan 74,6% menggunakannya untuk hiburan. Ini menunjukkan bahwa internet memberikan ruang bagi anak-anak Indonesia untuk melakukan interaksi sosial, mengirim, dan menerima pesan melalui dunia maya. Proses mengirim dan menerima pesan melalui dunia maya disebut sebagai komunikasi virtual, yang merupakan komunikasi (proses penyampaian dan penerimaan pesan) yang terjadi dalam ruang maya atau dunia virtual yang bersifat interaktif, menurut Yanti D. A (dalam Astuti, 2015: 16).



Gambar 1.3 Urutan Banyaknya Pemain Game Berdasarkan Negara

Sumber: <http://bit.ly/3FVHwKT>

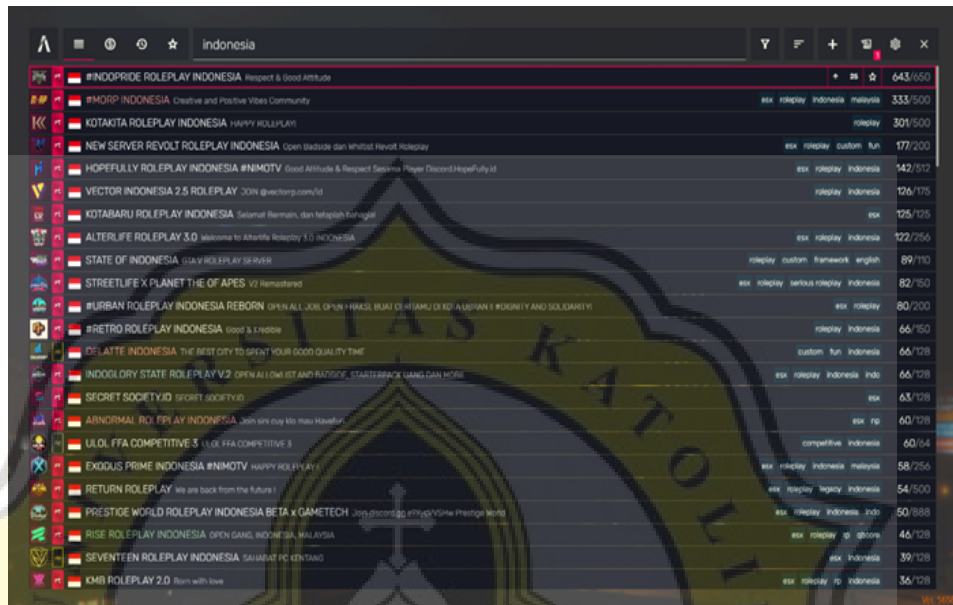
Berdasarkan data pada gambar 1.3 diatas, terdapat banyak anak Indonesia yang menggunakan internet untuk mengakses hiburan, termasuk bermain game online. Menurut laporan we are social yang bersumber dari databoks, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain game terbanyak ketiga di dunia. Pada bulan Januari tahun 2022, 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia telah memainkan game. Ini menunjukkan bahwa game online merupakan salah satu hiburan yang sangat populer di Indonesia.

Grand Theft Auto V adalah sebuah game yang menyediakan pilihan bermain secara multiplayer atau bersama dengan pemain lain di internet. Sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Rahman, Jonerman, dkk, (2021:4478) Grand Theft Auto V Online adalah sebuah game yang

memungkinkan pemain untuk bermain secara bersama-sama di internet. Grand Theft Auto V online merupakan game yang sangat populer di pasaran dan masih terus laku hingga sekarang. Hal ini dibuktikan oleh Rahman, Jonemaro, dan tim (2021: 4479) yang menyatakan bahwa game ini masih dapat bertahan di pasaran hingga saat ini. Keberlangsungan game ini di pasaran menunjukkan bahwa game ini memiliki daya tarik yang tinggi bagi para pemainnya. Pencapaian kesuksesan Grand Theft Auto V online di pasaran didukung oleh berbagai penghargaan yang telah diperolehnya. Game ini memenangkan Game Of The Year di Spike VGX dan Golden Joystick Award pada tahun 2013, serta memenangkan Best Multiplayer di Spike VGX pada tahun 2014. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa game ini sangat populer saat pertama kali dirilis dan masih terus laku hingga sekarang, seperti yang dikatakan oleh Rahman, Jonemaro, dan tim (2021: 4478).

GTA V Roleplay adalah salah satu *mode* terbaru yang terdapat dalam Grand Theft Auto V (GTA V). Meskipun *mode* bermain ini bukan merupakan fitur resmi, akan tetapi *mode* permainan satu ini mendapatkan banyak minat dari penggemar *game* GTA. Berbeda dengan GTA Online yang biasanya dimainkan, pihak *Rockstar Games* menyediakan layanan *multiplayer*-nya dengan menggunakan server pihak ketiga, yaitu FiveM (Putri Tiza, 2022). Menurut laman *website* resmi *fivem*, *fivem* merupakan modifikasi untuk GTA V yang memungkinkan pemain untuk bermain secara *multiplayer* di server yang telah dimodifikasi secara khusus. Melalui

kedua sumber tersebut dapat dipahami bahwa fivem merupakan *software* yang digunakan untuk mengakses atau bermain *GTA V Roleplay*.



Gambar 1.4 Daftar Server GTA V Roleplay di Indonesia Berdasarkan Jumlah Pemain

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di Indonesia juga terdapat beberapa server yang cukup aktif. Jika dilihat dari jumlah pemain yang aktif atau *online* di Indonesia, INDOPRIDE ROLEPLAY INDONESIA merupakan *server* yang populer dengan jumlah pemain yang sedang online mencapai 643 orang per 19 Juli 2022, pukul 23.11 WIB. Berdasarkan tulisan pada laman resmi indopride, indopride merupakan salah satu komunitas *game online* dari GTA V modifikasi untuk bermain game *GTA V Roleplay*.

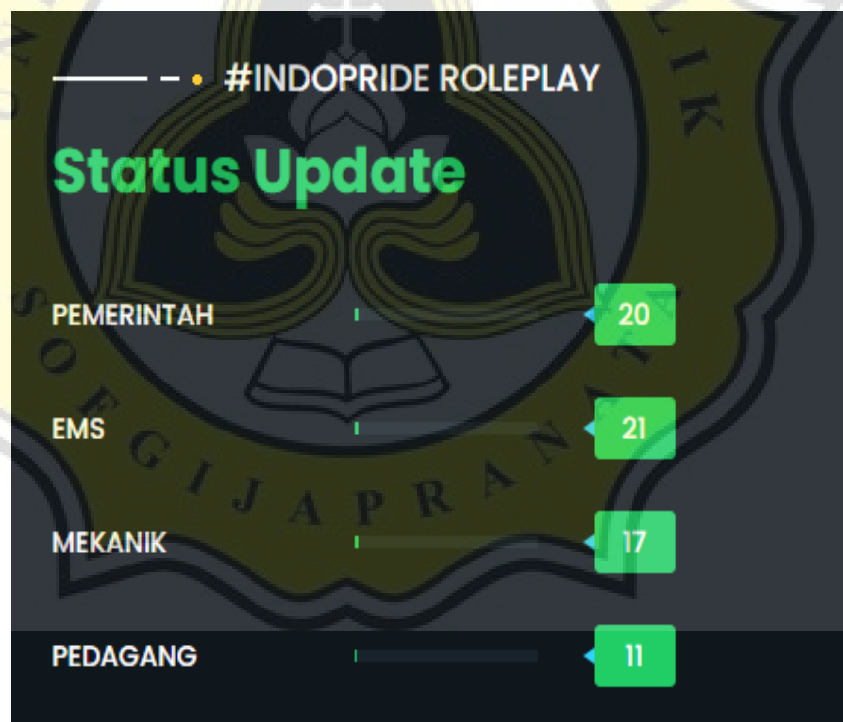


Gambar 1.5 Jumlah Pemain GTA V ROLEPLAY di Server Indopride

Sumber: <https://bit.ly/3YMIQcX>

Menurut data statistik pada laman resmi indopride terdapat total pemain pada server indopride berjumlah 70620 warga per 8 Agustus 2022. Warga termasuk istilah dalam game *GTA V Roleplay* yang artinya pemain atau *player*. Putri T (2022) menyatakan bahwa “Kalau kamu merupakan player baru (warga baru) di suatu server (kota) berarti kamu harus aktif bertanya tentang keadaan kota, bagaimana cara bertahan hidup di kota, dan hal-hal lainnya agar karakter roleplay kamu bisa berkembang” Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa warga baru merupakan istilah yaitu *player* baru. Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa 70620 warga artinya 70620 pemain atau *player*.

GTA V Roleplay adalah permainan peran (Putri Tiza, 2022). Sama halnya seperti seorang aktor atau sebuah pertunjukan teater, pemain dapat memerankan suatu karakter sesuai dengan cerita yang diinginkan oleh pemain itu sendiri (Putri Tiza, 2022). Dalam game tersebut pemain akan bertemu dengan player lain dan berkomunikasi, dan membentuk sebuah cerita roleplay (Putri Tiza, 2022). Setiap server *GTA Roleplay* memiliki peraturan yang mewajibkan pemain untuk memiliki microphone. Hal ini dilakukan agar komunikasi yang dilakukan antara pemain dapat berjalan dengan baik (Putri Tiza, 2022).

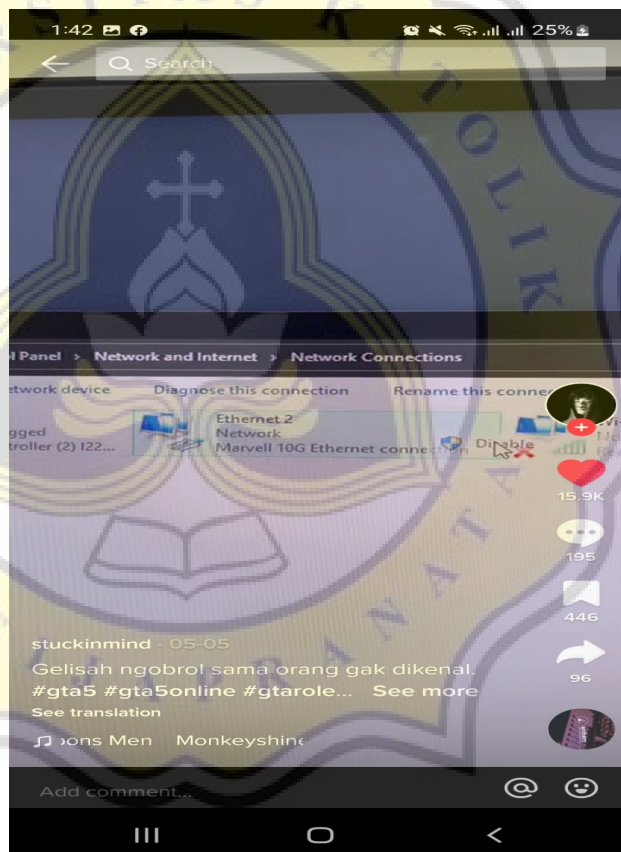


Gambar 1.6 Beberapa Pekerjaan Yang Dapat Diperankan oleh Pemain

Sumber: <https://bit.ly/3YMIQcX>

Dalam server *indopride* juga terdapat beberapa pekerjaan,

contohnya seperti pemerintah, *emergency medical service*, mekanik, pedagang, dan masih banyak lagi. Seperti kehidupan di dunia nyata, pemain juga harus menyiapkan identitas bagi karakter yang akan dibuat, mulai dari nama, apa tujuan datang ke kota tersebut (server roleplay yang ingin di mainkan), dan kehidupan seperti apa yang ingin pemain jalankan (Putri Tiza, 2022). GTA V Roleplay banyak diminati karena mendorong pemain berkomunikasi dengan pemain lain (Nurchayanto Rizky, 2021).

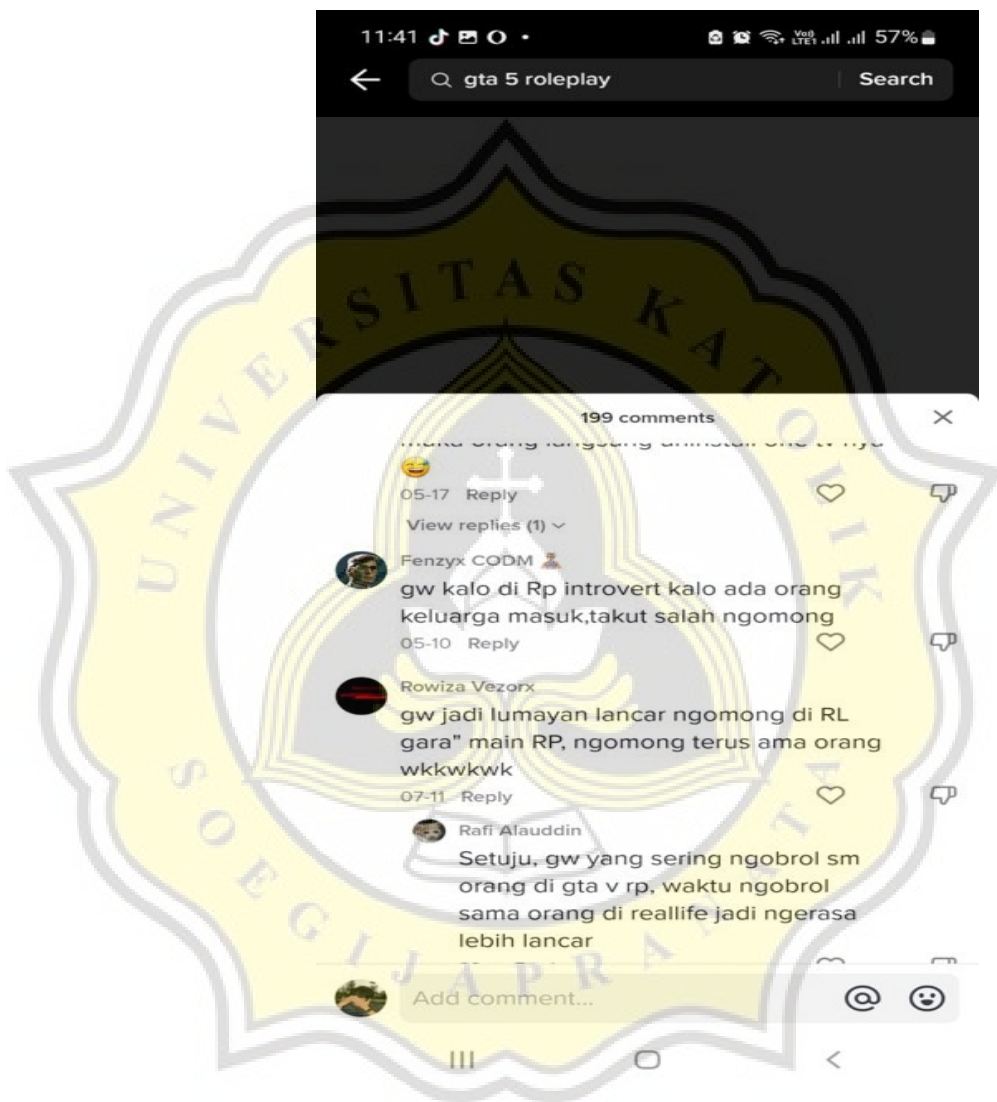


Gambar 1.7 Unggahan Video Tik Tok @stuckinmind

Sumber: <https://bit.ly/3PQDhVw>

Dalam salah satu video *tiktok* yang diunggah oleh @stuckinmind dengan *caption* “gelisah ngobrol sama orang gak dikenal”. @stuckinmind

terlihat dalam video sedang memainkan *game GTA V Roleplay*. Terlihat @stuckinmind gelisah ketika berkomunikasi dengan pemain lain dalam *game GTA V Roleplay*.



Gambar 1.8 Komentar Pengguna Tik Tok @rowizav & @rafialvary pada Video TikTok yang Diunggah Pengguna Tik Tok @stuckinmind

Sumber: <https://bit.ly/3PQDhVw>

Video *tiktok* yang diunggah oleh @stuckinmind mendapatkan beberapa komentar. Terdapat sebuah komentar dari nama pengguna @rowizav dan @rafialvary mengungkapkan bahwa sering berkomunikasi

dalam *game GTA V Roleplay* dapat mempengaruhi kemampuan komunikasi interpersonal menjadi lebih lancar ketika berkomunikasi dengan orang lain di dunia nyata atau tatap muka. Hal tersebut juga didukung dengan penelitian terdahulu dengan judul Pengaruh Komunikasi *Virtual* Terhadap Komunikasi Interpersonal Dikalangan *Game Online* di ARANET PLUMBON yang menunjukkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rxy (hubungan antara variabel x dan y) dengan nilai sebesar 0.492 yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan variabel x (komunikasi virtual) dan variabel y (komunikasi interpersonal), dengan tingkat atau kekuatan hubungan yang cukup.

Dari uraian di atas, mendorong penulis untuk meneliti pengaruh intensitas komunikasi virtual dalam *game GTA V Roleplay Server Indopride* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas timbul rumusan masalah yaitu “Apakah ada pengaruh antara intensitas komunikasi virtual dalam bermain *game GTA V Roleplay Server Indopride* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh dari intensitas komunikasi virtual dalam bermain *game GTA V Roleplay Server Indopride* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal.

1.4 Kegunaan Penelitian

Jika uji hipotesis menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima, dan rumusan masalah dapat terjawab secara akurat maka terdapat dua kegunaan hasil penelitian ini, yaitu:

- a. Kegunaan teoritis, selain dapat menambah pengetahuan, kegunaan penelitian ini dapat mengembangkan penelitian selanjutnya, sehingga dapat meneliti dan menemukan suatu hal yang baru.
- b. Kegunaan praktis, dapat menjadi wadah untuk individu atau kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal dengan bermain game tersebut.

