

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media *Online* (internet) sebagai hasil perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang berada di dunia. Teknologi saat ini menjadi bagian dari kehidupan manusia. Kemampuannya sebagai media informasi dan komunikasi, internet dapat menghubungkan manusia yang ada di dunia tanpa terhalang oleh ruang dan waktu. melalui komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer ke jaringan banyak komputer dengan bantuan fasilitas *server*, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi informasi dengan cepat dan dengan jangkauan yang sangat luas.

Seiring pertumbuhan pengguna *internet* jumlah pengguna *online game* pun juga terus bertambah. Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini, *online game* telah mengalami perkembangan yang amat pesat. Menurut Arief Widhiosa, founder Agate Studio, secara nasional pengguna *online game* dari 2006-2010 tumbuh sekitar 30%. Utomo Hexavianto, Produk Development Online PT Infomedia Nusantara, mengatakan hingga 2010 sudah terdapat 30 juta pengguna *onne game* di Indonesia. Rata-rata umur pengguna antara 17 tahun hingga 40 tahun. (<http://id.indonesiafinancetoday.com/read/4581/-Pengguna-Game-Online-Terus-Bertumbuh>).

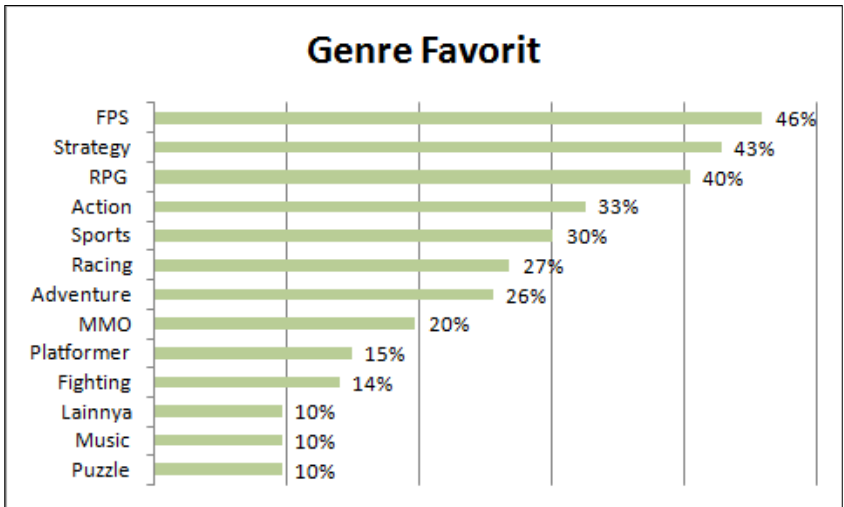
Adams dan Rollings (2007:43) mendefinisikan *game online* sebagai permainan (*games*) yang dapat di akses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (umumnya *internet*).

Dari pertumbuhan *game online* diatas, menjadikan *game online* saat ini menjadi *tren* baru semua kalangan, karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tapi seseorang dapat bermain bersama dengan puluhan bahkan ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi.

Game online sendiri memiliki banyak jenis atau *genre* yang dapat dimainkan oleh para pecinta *game* tergantung minat masing-masing. Dalam permainan *Online* jenis *game* di bedakan dalam *Genre-genre Game Online*, Edinn (2007:7) mengelompokkannya dalam MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Play Game*), BBMMORPG (*Browser Based Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*), dan MMOCCG (*Massively Multiplayer Online Collectible Card Game*).

Berdasarkan hasil survei tahun januari 2012 yang dilakukan lembaga *developer* *game online* di Indonesia Agate Studio. Setelah lebih dari 1200 *gamers* mengisi survei yang di sebar secara acak dapat di ketahui bahwa *Genre first person shooter* (FPS), Strategi, dan *Role playing game* (RPG) adalah *Genre-genre game* favorit. Hasil survei adalah sebagai berikut

Tabel 1.1
Genre Game favorit



Sumber: <http://agatestudio.com/blog/2012/02/hasil-survey-gamer-indonesia-februari-2012/#more-681> pada 19 Januari 2013 pukul 08:28 WIB

Berdasarkan hasil Survei diatas maka *genre* FPS memiliki jumlah peminat paling banyak di Indonesia dibanding dengan *genre-gener* lainnya. Alasan para pemain ini menyukai jenis FPS dikarenakan mudah dimainkan, dan merupakan permainan *Casual* yang tidak membutuhkan waktu banyak untuk memainkannya. Tidak seperti game jenis RPG yang harus mengikuti alur yang disediakan oleh pembuat *game*. *Game* FPS juga dapat memicu adrenalin para pemainnya dikarenakan akan saling mengadu keahlian para pemain dalam menggunakan senjata untuk mengalahkan lawan. (Sumber : <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/23971430>)

Berdasarkan pilihan favorit maka penulis mencoba membuat daftar *game-game* yang paling diminati di lihat dari *genre* FPS. Jenis *game online* FPS di Indonesia sendiri terdapat beberapa *game online* yaitu Point blank, CS Online, Cross Fire, X-Shot, dan A.V.A. Berikut adalah data *game online* FPS di Indonesia.

Tabel 1.2
Daftar Game Online FPS di Indonesia

	Game Online	Tahun Berdiri	Jumlah User yang terdaftar	Jenis Turnamen yang Diselenggarakan
1.	Point Blank	2008	1,704,286	1 . Point Blank International Championship 2 .Point Blank National Championship 3 Point Blank Anniversary Cup 4. Point Blank Super Cup 5. Point Blank Tri-Nations 6. Point Blank Raising Star 7. Point Blank Clan League 8. Tournament Local
2.	CS Online	2009	447,718	CSO Road to Olympiad CSO Death match Tournament CSO academy
3.	Cross Fire	2009	84,944	CF National Tournament
4.	X-Shot	2011	19,954	X-Shot International Tournament X-Shot National Tournament X-Shot Online Tournament
5.	A.V.A	2011	9,891	AVA City Tour AVA Online Tournament

Catatan: Olahan peneliti pada 18 april 2013 pukul 23.00

Dari Tabel diatas di ketahui maka *game point blank* menempati *game* yang paling di minati dalam *genre* FPS. *Game point blank* mendapat jumlah *like* yang melebihi satu juta *like* di bandingkan para pesaingnya yang masih di bawah satu juta *like*. Tidak hanya itu kompetisi yang diselenggarakan dalam tiap tahunnya juga lebih banyak dibanding dengan para pesaingnya

Point Blank adalah sebuah permainan komputer ber-*genre* peperangan yang dimainkan secara *online*. permainan ini dikelola oleh PT. Kreon melalui Gemscool. Gemscool merupakan sebuah proyek yang dikembangkan oleh PT Kreon. Gemscool itu sendiri merupakan penyedia berbagai game online yang ada di Indonesia. (*sumber : www.forum.gemscool.com*)

Gemscool tidak hanya mengelola permainan Point Blank saja, namun juga mengelola permainan *online* lainnya seperti Atlantica, Lost Saga, Dragon Nest dan lain lain. Agar menarik perhatian para gamer yang ada di Indonesia Gemscool juga mengembangkan game online-nya dengan menambah game baru. tidak hanya itu Gemscool sering mengadakan Event untuk tetap membuat para gamer setia bermain permainan yang dikelola oleh Gemscool misalnya dengan mengadakan Event Turnamen Game online. (*sumber : www.forum.gemscool.com*)

Gemscool atau PT Kreon mengadakan *event* hampir seluruh *game* yang dikelola termasuk Point blank. Turnamen ini ditunjukan bagi para gamer yang ada di Indonesia untuk membuktikan siapa yang terbaik. Bagi para pemenang dihadiahkan berupa sejumlah uang atau *hardware* komputer yang khusus untuk spesifikasi bermain *game*.(sumber : www.forum.gemscool.com)

Menurut Noor (2009:7) *event* didefinisikan sebagai kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yan diselenggarakan pada waktu tertentu. Event pertandingan antara tim ini menjadi sebuah event bagi pemain *game* Point Blank untuk menunjukan siapa yang terbaik. Pertandingan ini diselenggarakan diberbagai daerah di Indonesia. Pada setiap daerah yang ditunjuk oleh pihak Gemscool diselenggarakan turnamen bersekala regional untuk menyaring tim-tim yang akan maju kebabak selanjutnya yaitu *Grand Final* yang berlokasi di Jakarta. (sumber ; Pb.gemscool.com)

Turnamen Point Blank National Championship merupakan turnamen yang pertama kali diselenggarakan oleh pihak gemscool pada tahun 2009 untuk permainan Point Blank. Perbedaan yang paling mencolok dibanding dengan turnamen Point Blank adalah skalanya yang mencakup hampir seluruh Indonesia. Dan tahun 2013 ini adalah turnamen National Championship yang ke-4. (sumber ; Pb.gemscool.com)

Sistem pertandingan adalah sistem eliminasi yang dimana tim yang telah kalah maka akan di eliminasi dan tidak dapat melanjutkan keikutsertaan dalam pertandingan. Pertandingan ini dilakukan dengan cara dua tim yang saling berhadapan untuk mendapatkan poin agar memenangkan pertandingan. Satu tim terdiri dari lima orang utama dan satu orang cadangan. Dalam satu pertandingan terdapat dua sesi, sesi pertama satu tim menjadi tim Counter Terrorist (CT) dan tim lain menjadi Free Rebel (Terorist). Setiap tim memiliki tujuan masing-masing yaitu CT menghalangi tim Teroris agar tidak memasang bom yang telah disediakan dengan cara menghancurkan lawan. Dan tim teroris bertujuan memasang bom di tempat yang telah disediakan atau menghancurkan tim CT. (*sumber ; Pb.gemscool.com*)

Satu sesi terdapat lima babak yang setiap babak berdurasi tiga menit. Satu babak tim yang berhasil menghancurkan tim lawan maka akan mendapat satu poin. Dan tim yang memiliki nilai poin pada akhir sesi dan akhir babak maka di nyatakan pemenang dan tim tersebut akan maju ke pertandingan selanjutnya hingga mendapatkan satu tim sebagai juara akhir. (*sumber ; Pb.gemscool.com*)

Setelah ditentukan pemenang dari setiap daerah maka tim pemenang akan mendapatkan hadiah serta tiket menuju *Grand Final*. Tim pemenang tersebut menjadi perwakilan dari daerahnya dan akan bertanding melawan tim daerah lain. Maka pemenang dari Grand Final akan dinyatakan sebagai Juara Point Blank National Championship.

Pada saat berjalannya sebuah kompetisi, kekompakan interaksi antara anggota tim sangatlah penting untuk sebuah tim untuk

menentukan bagaimana berjalannya pertandingan dengan baik dan tidak hanya interaksi namun juga hal lain misalnya kerjasama tim. (sumber ; *Pb.gemscool.com*)

Komunikasi interaksi yang baik pada saat berjalannya pertandingan membuat anggotanya mudah mengerti apa yang dimaksud dari anggota lain, misalnya ketika salah satu anggota tim membutuhkan bantuan maka anggota tersebut memberi isyarat kepada anggota lain untuk membantu dia. Pada saat berjalannya pertandingan para peserta satu tim memiliki tempat duduk yang disediakan dan duduk secara sejajar di tempat yang telah disediakan oleh pengelola event turnamen tersebut. (*www.forum.gemscool.com*)

Gambar 1.1

Posisi Duduk Peserta Saat bertanding



Sumber : Dokumen Pribadi

Di setiap turnamen diikuti oleh berbagai tim dari berbagai daerah di Indonesia tergantung dimana penyelenggaraannya. Dan setiap tim mempunyai aturan dan cara masing-masing. Aturan ini tentu berbeda-beda dari setiap tim namun memungkinkan juga jika ada cara atau aturan yang sama.

hal-hal tersebut dapat dilihat dari komunikasi Verbal dan Non-verbal yang secara sadar atau tidak sadar mereka lakukan pada saat bertanding. Misalnya sebuah kode atau bahasa khusus yang memudahkan tim berinteraksi antara anggota sesama tim.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia interaksi adalah hal yang saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antarhubungan. Interaksi merupakan suatu tindakan atau aksi yang menghasilkan suatu hubungan atau saling mempengaruhi antara satu dengan yang lain sehingga terjadi pertukaran informasi.

Pertukaran informasi terjadi dalam banyak hal yang dilakukan manusia dan menurut peneliti apa yang dilakukan peserta pada saat kejuaraan juga merupakan Interaksi. Peserta juga saling berkomunikasi sehingga melakukan interaksi yang menghasilkan suatu pertukaran informasi. Interaksi yang dimaksud adalah interaksi simbolik. Menurut Mulyana (2001:68) interaksi simbolik merupakan suatu aktivitas yang merupakan cirri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran symbol yang diberi makna.

Interaksi simbolik dimaksudkan oleh peneliti adalah interaksi simbolik didalam sebuah tim yang terdiri dari Interaksi Verbal dan Nonverbal. Interaksi verbal terbagi menjadi dua, bahasa yaitu lisan dan

bahasa tulisan. Namun peneliti hanya memilih bahasa lisan untuk diteliti dikarenakan pada saat bertanding mereka hanya menggunakan bahasa lisan dan tidak menggunakan bahasa tulisan. Pada saat bertanding para peserta dituntut untuk mengirim dan menerima informasi dengan cepat maka bahasa lisan adalah alat yang paling tepat untuk melakukan informasi yang cepat sehingga bahasa tulisan tidak terlalu dihiraukan. Dan interaksi nonverbal yang akan diteliti ada lima bagian, yaitu pesan kinesik, proksemik, artifaktual, paralinguistik, dan pesan sentuhan (Rakhmat, 1985: 34).

Pada intinya, bukan struktur masyarakat melainkan interaksilah yang dianggap sebagai variable penting dalam menentukan perilaku manusia. Menurut West (2008:93) melalui percakapan dengan orang lain, kita lebih dapat memahami diri kita sendiri dan juga pengertian yang lebih baik akan pesan-pesan yang kita dan orang lain kirim dan terima.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana komunikasi interaksi simbolik yang dilakukan oleh para peserta di dalam tim ketika saat Tournament Point Blank National Championship.

1.2 Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini Peneliti akan merumuskan masalah pada bagaimana komunikasi interaksi yang dilakukan oleh para peserta dalam tim pada saat Tournament Point Blank National Championship berlangsung. Maka untuk dapat menjelaskan peneliti membuat pertanyaan untuk lebih memperdalam topic.

1. Bagaimana interaksi Verbal dilakukan oleh para peserta dalam tim pada saat berjalannya pertandingan
2. Bagaimana interaksi Non-Verbal yang dilakukan oleh para peserta dalam tim pada saat berjalannya pertandingan

1.3 Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana interaksi Verbal yang dilakukan oleh para peserta dalam tim pada saat berjalannya pertandingan
2. Untuk mengetahui bagaimana interaksi non-verbal yang dilakukan oleh para peserta dalam tim pada saat berjalannya pertandingan

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini kelak diharapkan menjadi rujukan dan masukan bagi penelitian dibidang ilmu komunikasi yang berkaitan dengan bermain *game online* menggunakan metode analisis deskriptif dan dapat memberi kontribusi pemikiran dan gagasan ilmiah mengenai turnamen *game online*.

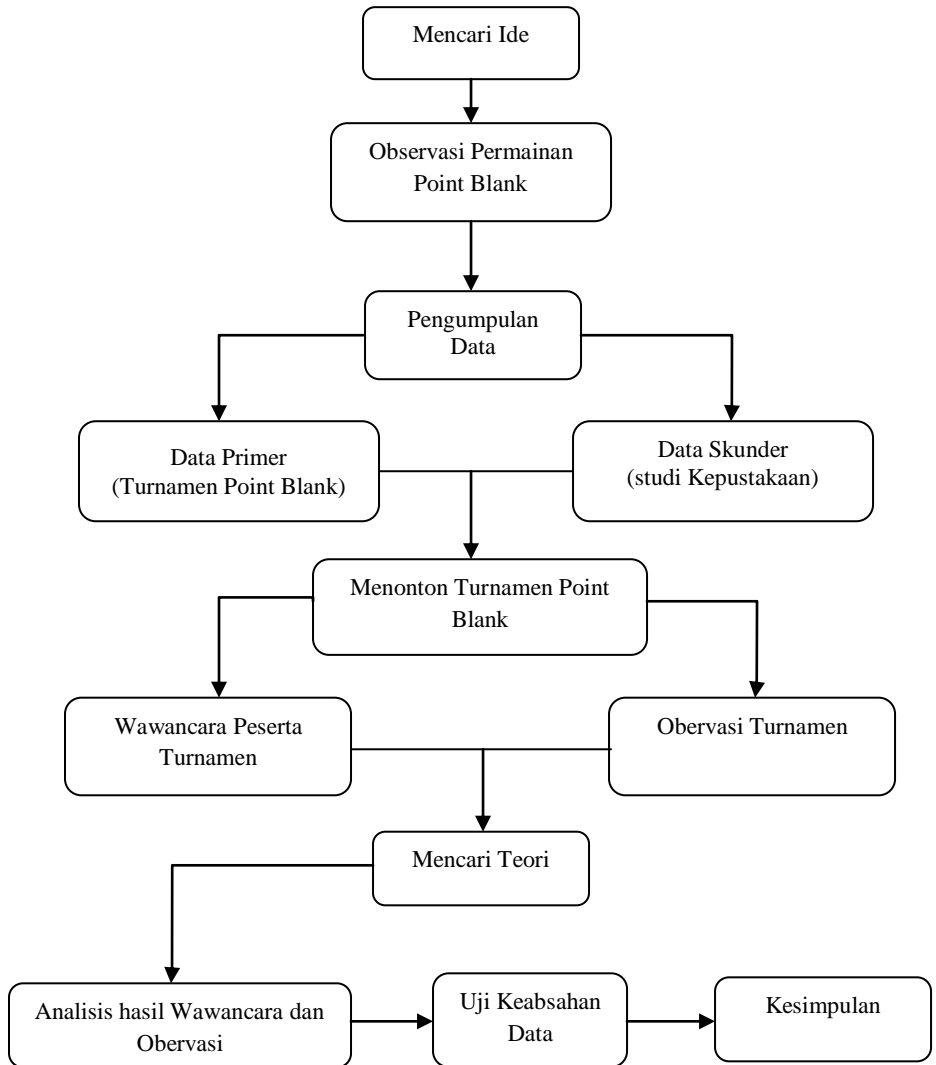
1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian mengenai pengetahuan tentang turnamen *game online* dapat dijadikan referensi penambah wawasan dan pengetahuan tentang komunikasi kelompok dalam sebuah *game online*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peran bagi dunia *game online* untuk meningkatkan kreatifitas dalam penyelenggaraan turnamen.

1.5 Tahapan Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini penulis telah melalui tahap bermain *game* Point Blank, mencari informasi turnamen Point Blank, mencari teori yang berhubungan dengan analisis deskriptif. Selanjutnya, penulis melakukan observasi dan wawancara terhadap peserta yang mengikuti turnamen Point Blank, lalu melakukan analisis terhadap hasil wawancara dan membandingkannya dengan hasil observasi, peneliti dapat menemukan hasil akhir dari penelitian dan menyimpulkan hasil analisis dari turnamen Point Blank.

Gambar 1.2
Tahapan Penelitian



Sumber : Peneliti

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di PT.Kreon – Gedung Gandaria 8 Lt. 20 Unit B-C Gandaria City Jl. Sultan Iskandar Muda Kebayoran lama, Jakarta Selatan. GEMSCOOL ARENA

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun Kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berlangsung selama 6 bulan yaitu dari bulan Januari 2013- Juni 2013. Rinciannya dapat di lihat pada tabel berikut ini

1.3 Tabel Waktu Penelitian
Tahun 2013

Kegiatan	Bulan																	
	Januari			Februari			Maret			April			Mei			Juni		
Mencari Informasi (perpusatakaan)	■																	
Penelitian Lapangan				■														
Wawancara Narasumber							■											
Pengumpulan Data										■								
Pengolahan Data													■					
Menyusun Laporan																■		
Pengajuan permohonan Sidang																		
Sidang Skripsi																		