

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Perkembangan teknologi informasi saat ini tidak dapat dipungkiri mempengaruhi kehidupan di masyarakat, terutama setelah ditemukannya *internet* yang kini semakin banyak digemari oleh masyarakat. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet, Dalam beberapa tahun ini, permainan elektronik atau yang lebih dikenal dengan permainan *game online* mengalami kemajuan yang sangat pesat ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun *game center* yang bermunculan bukan hanya dikota-kota besar melainkan juga dikota-kota kecil. *Game* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah (KBBI,2001-2011) .

Komunikasi secara terminologis merujuk pada adanya proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Jadi dalam pengertian ini yang terlibat dalam komunikasi adalah manusia. Komunikasi berawal dari gagasan yang ada pada seseorang, gagasan tersebut diolahnya menjadi pesan dan dikirimkan kepada orang lain sebagai penerima. Komunikasi merupakan suatu proses sosial yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan setiap orang dalam kehidupannya tidak pernah terlepas dari komunikasi. Media komunikasi bisa berupa

lisan ataupun tulisan. Dalam *Game Online*, Komunikasi merupakan hal penting, tidak hanya sebagai wadah untuk berkomunikasi dengan anggota *team* namun sebagai unsur penting dalam sebuah permainan.

Gambar 1.1 : Proses berlangsung nya permainan *Pointblank* Saat bertanding



Sumber : Dokumentasi Peneliti

Permainan *Pointblank* bukanlah permainan sederhana karena memerlukan perencanaan secara terpadu dan menyeluruh. Komunikasi seorang *leader* dengan anggota lainnya sangat diperlukan agar tujuan dapat tercapai yaitu kemenangan, Kemenangan yang dimaksud disini adalah mengalahkan team lain / musuh . Dengan komunikasi yang dibangun dalam permainan ini para anggota team dapat

mempelajari pengendalian diri, melatih kepekaan , kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan masing masing posisi . Dengan tujuan yang jelas sebagai *leader* / ketua *team* serta penanggung jawab terhadap team yang dipimpin *leader* juga harus memastikan semua informasi yang keluar dapat dimengerti dan dilakukan secara sempurna .

Gambar 1.2 : Saat permainan *pointblank* berlangsung (sebagai pemain) contoh FPS (*First Person Shooter*)



Sumber : Dokumentasi Peneliti

Leader harus bisa menjalin komunikasi dengan anggota *team* lainnya guna mengetahui keberadaan lawan dan membaca strategi lawan , jika komunikasi itu dapat terbentuk dengan baik maka *leader* dapat membagi tugas dalam pengawasan dan membentuk sebuah taktik. Taktik yang diberikan *leader* adalah hasil pengamatan bersama melalui proses berlangsung game serta komunikasi yang diberikan melalui info dari masing-masing *player*. Jika *leader* gagal dalam menjaga komunikasi dengan anggota lain maka team tersebut akan kehilangan kesempatan untuk membuat momentum dan membentuk jembatan komunikasi yang sangat penting dalam permainan pointblank yang berakibatkan kesalahan paham yang berujung kekalahan.

Rusher menjadi salah satu pemegang peran penting dalam proses permainan *pointblank* yaitu menjadi peran yang mendobrak pertahanan lawan. Oleh karena itu , Informasi dan susunan taktik yang diberikan oleh *leader* tidaklah boleh melenceng karena setiap peran dalam *pointblank* (*Leader, Rusher, Support, Pointman*) mempunyai peran yang sangat penting. *Moment* latihan juga digunakan untuk bertukar pikiran dan berbicara dari hati kehati serta berlatih setiap formasi baru serta pola serangan maupun gaya dalam mendobrak pertahanan musuh. Disatu sisi, *Leader* harus siap menerima kritik dan pendapat personal anggota lainnya, dan begitu juga sebaliknya.

Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa.. Pada mulanya hanya sedikit anak yang bermain, lambat laun jumlah pemain

bertambah dengan meningkatnya kecakapan dan persaingan menjadi lebih kuat. Permainan yang umum dari jenis ini adalah modifikasi dari sepakbola, bola basket, kasti dan lari namun dengan berkembangnya teknologi permainan permainan tersebut mulai ditinggalkan dan kini anak-anak lebih cenderung menyukai bermain *game online*. *Game online* menurut seorang psikolog yaitu Rahmat yang mengatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain. Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan *game online*, salah satunya tantangan. “Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan *game*.”

Dewasa ini, dunia *Internet* semakin berkembang dengan pesat, bahkan sudah merupakan bagian hidup bagi sebagian orang. Keterkaitan antara dunia *internet* dengan manusia sudah menjadi hal mutlak yang ada saat ini. Hal ini salah satunya menyebabkan lahirnya komunitas-komunitas dalam dunia *Internet* (Komunitas

online). Sebuah komunitas *online* seperti komunitas *Online Gamers* akan membentuk ruang sosial baru. Hal ini karena fenomena komunikasi melalui *internet* sekarang ini bagi sebagian orang tampaknya lebih menarik daripada berkomunikasi secara langsung tatap muka (Walther, 1996-43). Komunitas ini menjadi sumber informasi bagi para *gamers* dan memfasilitasi mereka untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain *game* tersebut.

Game online merupakan permainan yang menyenangkan bagi para *gamers*, karna dari *game online* tersebut mereka bisa mendapatkan penghasilan tertentu. Penghasilan yang mereka dapatkan bisa berkisar mulai dari 500 ribu hingga 1 jutaan rupiah per sekali main. Tetapi dengan adanya *game online* ini, mereka para *gamers* tidak hanya bisa mendapatkan berpenghasilan sendiri, tapi para *gamers* tersebut juga bisa menjauhkan diri mereka dari narkoba, hingga pergaulan sex bebas.

Pointblank adalah sebuah game bergenre FPS (*First-Person-Shooter*) di buat oleh *Developer* Korea yaitu Zeppeto, lalu berkembang Indonesia pada tahun pertengahan 2013, *Point blank* Di Indonesia menjadi *game* pertama yang masuk dengan *system online* yang berbasis *First Person Shooter*. Zeppeto bekerja sama dengan PT.KREON beserta Gemscool untuk menjadi *publisher* di Indonesia, *animo gamers* yang begitu besar membuat user dari game *Pointblank* ini begitu banyak dari anak anak hingga dewasa. pada awal 2015 gemscool menjual hak *publish* nya kepada GARENA.CORP yang sampai kini menjadi rumah nya *gamers pointblank*. Hingga saat ini GARENA dan gemscool menciptakan juara juara baru dalam dunia *game* dan membanggakan Indonesia, melalui ajang ajang resmi yang diadakan 1 tahun 2 kali .

TEAM FUN adalah tim dari sebuah *game* bernama *pointblank* yang terbentuk sejak tahun 21 agustus 2013,yang berawal pada formasi 6 orang member Abel Nugraha, Syafrizul Helmi, Ade Putra, Muhammad Haikal, Sandy Winarta dan Firdaus..

Gambar 1.3 : TEAMFUN Juara 1 Ajang PBGC (Point Blank Garena Championship)



Sumber : Dokumentasi Peneliti

Mereka di sponsori oleh sebuah warnet bernama Fun E-Sport Arena dan beberapa organisasi di kota pekanbaru yaitu IeSPA serta APWP. Ketertarikan peneliti disini adalah untuk mengetahui bagaimana cara setiap anggota TEAM FUN berkomunikasi satu dengan yang lainnya ,serta apa saja kegiatan yang dilakukan TEAM FUN saat membangun proses komunikasi diluar *Pointblank*.

Banyak prestasi juga berhasil TEAM FUN dapatkan mulai dari ajang resmi PBNC,PBSC,PBTC maupun *Tournament* Lokal di Pekanbaru maupun diluar kota Pekanbaru.

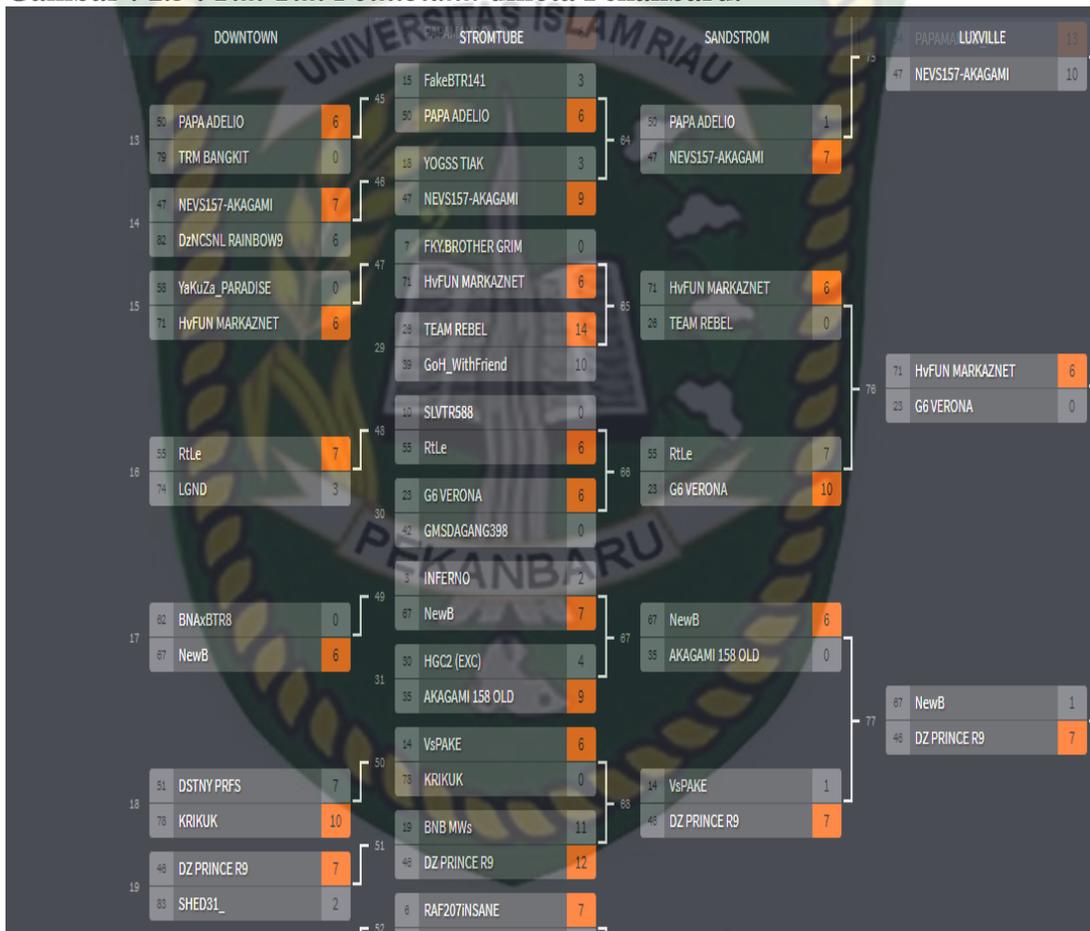
Gambar 1.4 : TEAMFUN juara 1 PBNC 2015(Point Blank National Championship)



Sumber : Dokumentasi Peneliti

Selain Teamfun ada beberapa tim-tim besar dikota pekanbaru dan dari berbagai macam sponsor maupun latar belakang antara lain Erpavict, Rainbow, Miracle, Aura Gaming Legendary, EZ9, InsaneRaf207, Chocomambo, HvFUN, dan mereka juga bersaing untuk memperebutkan ajang ajang bergengsi dikota pekanbaru.

Gambar : 1.5 : Tim Tim Pointblank dikota Pekanbaru.



Sumber : Dokumentasi Peneliti (*Chalongge / Garena.Corp*)

Berdasarkan Uraian diatas, maka penulis memilih judul “Komunikasi Kelompok TEAMFUN dalam bermain *Pointblank*(PB)’

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat di identifikasikan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Sulit dalam membangun *Teamwork* TEAM FUN dalam bermain *Game Pointblank(PB)*.
2. Tidak sampai nya informasi dari *leader* kepada anggota TEAM FUN dalam dalam bermain *Pointblank(PB)*.
3. Salah dalam penyusunan strategi oleh *leader* TEAMFUN dalam menyaring informasi yang diberikan anggota lainnya dalam bermain *Pointblank(PB)*.
4. Kesiapan mental para anggota TEAMFUN menghadapi kondisi tertekan dalam permainan *Pointblank(PB)*.
5. Jaringan yang dapat mengganggu efektifitas permainan *Pointblank(PB)*.
6. Kapasitas Komputer yang dipakai tidak memenuhi standart .
7. Tidak efektif nya peran *rusher* dalam melakukan penyerangan ke daerah pertahanan lawan.
8. Antisipasi yang dilakukan setiap anggota TEAMFUN dalam menghadapi serangan tak terduga dari lawan dalam bermain *Pointblank(PB)*.
9. Peran *Support* yang tidak efektif dalam melindungi *Rusher* dalam proses menyerang ke daerah pertahanan lawan .

C. Fokus Penelitian

Salah satu hal penting dalam penelitian ini agar tidak melebar ke bidang ilmu lain adalah menentukan batasan masalah. Dipenelitian ini , Fokus penelitian adalah Komunikasi Kelompok TEAMFUN dalam bermain *Pointblank(PB)*,

D. Rumusan Masalah

Untuk memfokuskan kajian , Maka penelitian ini akan dibatasi pada ‘komunikasi *gamers* pointblank pada teamfun serta guna mengetahui komunikasi kelompok pada Teamfun dalam hal untuk mengetahui sebuah pola komunikasi kelompok. Berdasarkan latar belakang masalah diatas sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :
“Bagaimana Komunikasi Kelompok TEAMFUN dalam bermain *Pointblank(PB)*?”

E.Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah di rumuskan dan di identifikasi diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Komunikasi Kelompok TEAMFUN dalam bermain *Pointblank(PB)*

F.Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

1. Memberikan sumbangan ilmu bagi kajian ilmu komunikasi dalam pola komunikasi interpersonal dan Komunikasi Kelompok. Dengan penelitian yang

dilakukan, diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pola komunikasi organisasi dan komunikasi Interpersonal serta memberi masukan bagi pembaca sebagai referensi untuk mengetahui cara bagaimana seorang pemain *game online* tersebut bisa berinteraksi dan mendapatkan sebuah penghasilan atau kemenangan.

2. Menjadi referensi bagi penelitian yang membahas mengenai game online/LAN.

2. Manfaat Praktis

Memberikan masukan dan bahan koreksi bagi TEAMFUN. Dalam hal ini Komunikasi kelompok Teamfun Dalam Bermain *Pointblank*.