**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Di era modern ini perkembangan tidak hanya terjadi pada bidang teknologi, namun perkembangan juga terjadi pada media massa. Pemanfaatan media massa saat ini telah membentuk suatu percepatan arus informasi sehingga informasi apapun dapat tersebar hanya dalam waktu yang singkat. Informasi yang tersebar ini mencakup khalayak luas yaitu orang di seluruh dunia. Media massa sendiri terbagi menjadi 3 jenis, antara lain media massa cetak (koran dan majalah), media massa elektronik (televisi dan radio) dan media massa internet/online*.*

Beberapa dekade ini, media sedang dikuasai dengan besarnya pertumbuhan media massa internet yang berkembang. Perkembangannya terjadi pada berbagai sektor, di mana internet bukan hanya sebuah pelengkap namun menjadi suatu kebutuhan yang melekat dengan teknologi. Internet (*Interconnected Network*) memiliki sistem kerja dengan menghubungkan berbagai jaringan sehingga dapat berkomunikasi satu dengan lainnya, yang artinya internet dapat menghubungkan seluruh perangkat yang terkoneksi di dalamnya meskipun memiliki perbedaan pada sistem atau aplikasinya. Dikutip dalam tekno.kompas.com (2018, diakses pada 1 April 2019), hasil laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukan pengguna internet di Indonesia tahun 2017 telah mencapai lebih dari 50 persen dari total populasi mencapai 262 juta orang, yaitu sekitar 143 juta orang.

Saat ini keberadaan media *online* telah menjadi prioritas pengguna media disamping media-media lain, terutama pada aplikasi media sosial. Keberadaan media sosial dianggap telah mengubah budaya sosial hingga berperan besar dalam membentuk paradigma dan pola hidup masyarakat. Sebagai alat interaksi sosial, media sosialmempertemukan pengguna internet dalam suatu *web-site* sehingga dapat berkomunikasi dengan dialog interaktif satu dengan lainnya. Kaplan dan Haenlein (2010:62-64) membagi bentuk media sosialantara lain *collaborative projects, blogs, content communities, social networking sites, virtual game worlds, dan virtual social worlds*.

Salah satu bentuk media sosialyang saat ini sedang populer dalam masyarakat adalah *virtual game world* atau yang dikenal dengan *online game*. *Online game* menjadi lahan subur bagi perusahaan *gaming* seperti yang dikutip dari gamebrott.com (2017, diakses pada 1 April 2019) hasil badan survei *video* *game* Newzoo menyampaikan industri *game* pertahun 2017 dipegang oleh China dengan pendapatan $27, 55 milyar kemudian pada posisi kedua ditempati oleh Amerika Serikat dengan $25 milyar diikuti oleh Jepang sebesar $12, 5 milyar. Indonesia sendiri menduduki posisi keenam belas yang saat itu menghasilkan pendapatan $879 juta dari 71 juta jiwa populasi masyarakatnya. Angka ini terus meningkat hingga tahun 2019, yang mana terjadi peralihan konsol *mobile phone* yang dianggap lebih fleksibel. Didukung dengan canggihnya spesifikasi *mobile phone*, saat ini *game mobile* telah dilengkapi fasilitas komunikasi, kualitas grafik, dan aksesoris berbayar yang menarik.

Permainan *game mobile* di Indonesia mulai populer dengan munculnya beberapa *game*. Kontroversial *game mobile* memuncak ketika masuknya permainan karya Supercell tahun 2012 yang mengangkat nama *Clash of Clans* (*CoC*). Tidak hanya di Indonesia, saat itu *CoC* menjadi *game* nomor satu di dunia sehingga dianggap berhasil menggantikan konsol konvensional seperti Nintendo, PlayStation, X-Box dan lainnya. Saat ini, pemerintah Indonesia telah mengadakan turnamen *e-sport* “Piala Presiden Esport 2019” dengan cabang pertandingan *Mobile Legend: Bang Bang* yang berbasis *game mobile*.

Dalam memainkan *online game*, seseorang akan berhadapan dengan berbagai pemain dari seluruh penjuru Indonesia bahkan dunia (bergantung pada *server* permainan). Berinteraksi secara *real-time* merupakan salah satu kelebihan dalam *online game* karena itu setiap *game* dilengkapi dengan fasilitas komunikasi. Menurut pengamatan peneliti, komunikasi dalam *game* sering kali digunakan untuk merembukan cara mencapai target *game*. Komunikasi ini dimanfaatkan dalam permainan yang membutuhkan kerjasama antar-pemain yaitu permainan tim. Beberapa *online game mobile* berjenis tim yang masuk dalam “Top 10 Free Download Game Google Play Store March 2019”, antara lain *Garena Free Fire, Mobile Legend: Bang Bang,* dan *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*.

Sebagai salah satu permainan dengan *gameplay* tim, *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* atau yang biasa disebut *PUBG* *Mobile* merupakan *game battle royale* yang saat ini sedang *trending*. Hal ini diungkapkan dari video hasil *voting* penghargaan “Best Game and Fan Favorite” Google Play User’s Choice Awards 2018 di Youtube pada 3 Desember 2018. *PUBG* awalnya diluncurkan oleh PUBG Corporation asal Korea pada aplikasi komputer Steam, kemudian diadopsi oleh perusahaan Tencent Games China untuk versi *mobile* pada 9 Februari 2018.

Dalam *game* ini, pemain diharuskan melakukan eksplorasi daerah, bertempur dan bertahan hidup hingga menjadi orang/tim terakhir yang masih hidup. Permainan *PUBG* *Mobile* diperlengkapi dengan fitur komunikasi seperti *chatting*, *instant message* dan *voice chat* (obrolan suara). Fitur khususnya obrolan suara dimanfaatkan untuk memberi komando atau membicarakan taktik permainan berupa lokasi, strategi, tata letak, ketersediaan perlengkapan dan cara menggunakan berbagai perlengkapan secara *real-time*.

Terlepas dari permainan dalam *online game*, selama pertandingan pemain sulit menghindari percakapan dalam tim terutama ketika sedang menghadapi pemain lawan. Selain itu latar belakang manusia sebagai makhluk sosial membuat manusia tidak akan pernah terlepas dari komunikasi dengan sesamanya. Menurut Thomas M. Scheidel (dalam Mulyana, 2013:4) alasan manusia berkomunikasi terutama untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, dan untuk membangun kontak sosial dengan orang di sekitar kita, dan untuk mempengaruhi orang lain untuk merasa, berpikir, atau berperilaku seperti yang kita inginkan.

Hal ini demikian terjadi ketika pemain *PUBG Mobile* melakukan percakapan, mereka menyatakan identitas diri lewat bahasanya. Pemain juga membangun kontak sosial dengan pemain lain dalam timnya dengan menanyakan hal-hal di luar permainan. Atau yang terakhir mempengaruhi pemain lainnya untuk mengikuti pola permainannya lewat strategi, arahan bahkan bahasa yang dinyatakan seseorang, meskipun pemain lain memiliki cara berpikir dan cara berbicara yang berbeda.

Dengan demikian saat memainkan *online game* seperti *PUBG* *Mobile* akan terdapat komunikasi antar budaya ketika pemain berkomunikasi satu dengan lainnya. Bagaimana tidak, para pemain berasal dari daerah yang berbeda dengan perbedaan latar belakang, budaya hingga bahasa. Sarwono (2014:60) menyatakan: “Bahasa menciptakan budaya yang dimiliki manusia, namun budaya juga dapat mempengaruhi bahasa yang digunakan manusia”. Saat berkomunikasi pemain akan membawa serta budaya yang tertanam dalam dirinya. Dalam penggunaan obrolan suara di *PUBG Mobile*, budaya disadari ketika seseorang sedang berbicara dalam bahasanya baik verbal maupun non-verbal.

Meskipun memiliki perbedaan pada bahasa yang digunakan, pemain *PUBG Mobile* tetap memiliki satu tujuan akhir yaitu *chicken dinner*. Pemain mau tidak mau harus membangun kerjasama di dalam tim mereka berada. Untuk dapat bermain secara kompak, setiap pemain perlu memahami pola pikir pemain lainnya. Dengan memahami satu dengan yang lain, akan mudah dalam membentuk strategi dalam permainan *PUBG* *Mobile*. Menurut Matsumoto dan Juang (dalam Sarwono, 2014:60-61) tidak ada satupun budaya yang dapat dipahami jika tidak memahami bahasanya. Artinya, dari bahasa yang digunakan seseorang, orang lain dapat memahami pola pikir dari budaya tertentu yaitu melalui perbedaan bahasa dan kosa kata setiap budaya.

Ketika pemain saling berbicara, mereka seringkali meniru pembicaraan atau gaya berbicara dari pemain lainnya. Hal ini dapat terjadi ketika terdapat pemain berbicara dengan bahasa yang pekat dengan logat daerahnya, pemain lain dengan tanpa sadar mengikuti cara berbicara dari pemain tersebut. Saat itulah pemain sedang melakukan suatu akomodasi, akomodasi adalah gerakan konstan menuju atau menjauh dari orang lain dengan mengisi perilaku komunikatif anda (Griffin et al, 2015:392). Biasanya adaptasi ini dapat terjadi secara mutual jika kedua belah pihak saling menyatu atau non-mutual jika salah satunya menjauh.

Dalam teori akomodasi komunikasi atau *communication accommodation theory* (CAT), Howard Giles (dalam Griffin et al, 2015:392-395) menyatakan perilaku meniru yang dilakukan seseorang diberi label “konvergensi” atau menjadi satu jika memiliki kesamaan dan label “divergensi” atau menjauhi/terpisah jika pembicara memperkuat perbedaan diantaranya. Selain kedua hal tersebut Giles juga menambahkan adanya label “*overaccommodation*” yang ditujukan kepada orang dengan tujuan yang baik, namun dianggap merendahkan. Hal ini dikarenakan orang dengan label tersebut dianggap merendahkan atau menggurui dengan memberikan perhatian berlebihan pada kejelasan vokal (keras lembutnya suara), melakukan pengulangan atau menyederhanakan suatu pesan.

Sama halnya ketika berkomunikasi di dalam PUBG *Mobile*, pemain akan melakukan hal-hal seperti pada teori ini. Pilihannya adalah bagaimana pemain beradaptasi dengan bahasa anggota timnya dengan mengikut atau tidak perilaku komunikasinya. Pada prosesnya pemain dapat melakukannya baik secara sadar ataupun tidak keadaan ketika pemain saling berakomodasi satu dengan lainnya. Selain itu menurut Myers (2013:154) keragaman bahasa, kebiasaan, dan perilaku ekspresif kita memastikan bahwa sebagian besar dari perilaku kita diprogram secara sosial, bukan bawaan. Dengan kata lain, adalah suatu hal yang umum ketika seseorang dapat merubah gaya berbahasanya, karena proses sosial yang membentuknya.

Dari penjelasan uraian di atas, peneliti ingin melihat bagaimana kondisi personal, situasional, serta budaya pemain *online game PUBG Mobile* mengakomodasikan komunikasinya dengan pemain lainnya. Karena peneliti ingin mengetahui bagaimana persamaan dan perbedaan cara bicara dan perilaku, pendekatan, bahasa dan tingkah laku, dan derajat kepantasan dan norma dalam mengakomodasikan komunikasi pemain *online game PUBG Mobile*. Yang kemudian akan menjelaskan mengapa pemain melakukan adaptasi dalam permainan *PUBG Mobile*. Maka dari itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Akomodasi Komunikasi pemain *online game PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile* di Jakarta”dengan metode kualitatif menggunakan Teori Akomodasi Komunikasi atau *Communication Accommodation Theory (CAT).*

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas oleh peneliti di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana akomodasi komunikasi pemain dalam permainan *online PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile*?”

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana akomodasi persamaan dan perbedaan cara bicara dan perilaku komunikasi pemain dalam permainan *online PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile*?
2. Bagaimana akomodasi pendekatan dalam memahami cara bicara dan perilaku komunikasi pemain dalam permainan *online PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile*?
3. Bagaimana akomodasi bahasa dan tingkah laku pemain dalam permainan *online PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile*?
4. Bagaimana akomodasi derajat kepantasan dan norma pemain dalam permainan *online PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile*?
	1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui akomodasi persamaan dan perbedaan cara bicara dan perilaku komunikasi pemain dalam permainan *online PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile.*
2. Untuk mengetahui akomodasi pendekatan dalam memahami cara bicara dan perilaku komunikasi pemain dalam permainan *online PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile*.
3. Untuk mengetahui akomodasi bahasa dan tingkah laku pemain dalam permainan *online PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile.*
4. Untuk mengetahui akomodasi derajat kepantasan dan norma pemain dalam permainan *online PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile*.
	1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini untuk berbagai pihak adalah sebagai berikut:

* + 1. **Manfaat Akademis**
1. Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memberi kontribusi pada kajian Ilmu Komunikasi yang membahas tentang akomodasi komunikasi dalam *online game*, dan bagaimana percakapan dalam game memberikan efek pada perilaku komunikasi pemain.
2. Peneliti berharap dapat memberikan manfaat sebagai bahan referensi atau data dalam menganalisis kasus-kasus yang berhubungan dengan adaptasi perilaku komunikasi dalam *online game* bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti permasalahan yang serupa.
3. Memberikan contoh-contoh kasus dari penerapan salah satu teori dalam Ilmu Komunikasi yaitu Teori Akomodasi Komunikasi atau *Communication Accommodation Theory (CAT)*.
	* 1. **Manfaat Praktis**
4. Bagi organisasi yang bergerak dalam dunia *gaming*, penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan masukan kepada para pengelola *game* khususnya tentang pengembangan fitur komunikasi yang disediakan untuk pemain, sehingga dapat menjembatani pemain berakomodasi dengan pemain lainnya.
5. Bagi masyarakat khususnya pemain *online game*, dapat memiliki pengertian alasan dan cara seseorang melakukan akomodasi komunikasi. Sehingga dapat menempatkan diri ketika berkomunikasi dengan orang yang memiliki perbedaan baik bahasa, budaya ataupun perilaku.