

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi adalah proses penyampaian informasi dari satu orang ke orang lain, dengan tujuan menginformasikan dan mengubah sikap, pendapat atau perilaku orang tersebut. Penyampaian pesan dapat dilakukan secara lisan (langsung) atau melalui media (Onong Uchjana Effendy, 2002:9).

Komunikasi memegang peranan penting dalam kehidupan bermasyarakat. Jika tidak ada komunikasi, kemungkinan besar akan sering terjadi kesalahpahaman saat menyampaikan dan menerima pesan atau informasi. Komunikasi seringkali menjadi kunci untuk menciptakan hubungan yang harmonis dalam membangun interaksi masyarakat. Melalui komunikasi, orang dapat menemukan jati dirinya dalam masyarakat. Dalam berkomunikasi antara dua orang atau lebih dibutuhkan sebuah komunikasi interpersonal yang lebih mudah, lebih memahami pesan atau hal-hal yang ingin disampaikan.

Dalam konteks ini, komunikasi interpersonal digambarkan sebagai komunikasi antara dua atau beberapa orang yang saling berinteraksi dan saling memberikan umpan balik. Namun, hanya memberikan definisi kontekstual tidak cukup untuk menggambarkan komunikasi interpersonal, karena setiap interaksi antara satu orang dengan orang lain berbeda (Shelly Furqan, 2020:11).

Komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi antara satu orang dengan setidaknya satu orang lainnya, atau biasanya antara dua orang yang dapat diidentifikasi secara langsung. (Arni Muhammad, 2005:159). Pengertian lainnya tentang

komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara individu-individu (Little John, 1996:11).

Begitu juga halnya dikatakan bahwa interaksi antara dua orang dapat memicu perilaku dan reaksi manusia. Manusia juga bisa berinteraksi saat mengakses jaringan internet, seperti jejaring sosial seperti Facebook, Instagram, WhatsApp, Line, dan game online berupa Mobile Legend, PUBG Mobile, Clash Royale dan *Free Fire*.

Berbagai macam game online mulai bermunculan, dan game yang menggunakan koneksi internet disebut game online. Sekarang game online yang paling sering dimainkan dan menjadi kesukaan bagi para gamers yaitu salah satunya Free Fire yang merupakan media game online yang memiliki pengaruh besar terhadap pemikiran manusia. Dalam game ini, pemain dapat membuat daftar teman, mengobrol dengan teman secara online, melihat kemajuan dan pencapaian game.

Game aplikasi *free fire* adalah game yang diterbitkan oleh *Garena*. *Garena* adalah platform hiburan digital yang mengembangkan dan mendistribusikan PC (komputer pribadi) dan konten digital seluler secara online di Asia Tenggara dan Taiwan. Didirikan oleh presiden dan grup di Singapura tahun 2009 (Isti Winarwi:2020:24).

Garena Free Fire atau *Free Fire* (biasanya disingkat FF) adalah sebuah game Android dan iOS yang dikembangkan oleh *111 Dots Studio* dan diterbitkan oleh *Garena*. Menjadi game seluler yang paling banyak diunduh di dunia pada tahun 2019 karena popularitasnya yang tinggi, game ini memenangkan penghargaan "Game Voting Populer Terbaik" dari *Google Play Store* pada tahun 2019. Pada Mei 2020, *Free Fire* mencatat rekor lebih dari 80 juta pengguna aktif harian di seluruh dunia. Pada November 2019, pendapatan global *Free Fire* telah melebihi \$ 1 miliar. (Shelly Furqan, 2020:3).

CEO saat ini *Li Fulei*. Pada tanggal 4 Desember 2017, *Garena* secara resmi menerbitkan "*Free Fire*". Sejauh ini *Free Fire* dapat dimainkan di smartphone atau

perangkat mobile dengan sistem operasi iOS (iPhone OS adalah sistem operasi mobile) dan Android. Oleh karena itu, jika dua orang berpartisipasi dalam suatu pertukaran, misalnya dalam bentuk dialog, selama apa yang dikatakan memiliki arti yang sama, maka pertukaran itu akan terjadi atau berlanjut. Kesamaan bahasa yang digunakan dalam dialog tidak serta merta mengarah pada makna yang sama. Dengan kata lain, sekadar memahami bahasa belum tentu memahami makna yang disampaikan bahasa tersebut. Jelas, jika dua orang memahami bahasa dan makna dialog, dapat dikatakan bahwa dialog antara keduanya adalah komunikatif.

Game online seperti *free fire* memungkinkan remaja dan siswa menghabiskan lebih banyak waktu di depan smartphone mereka, menghambat interaksi dengan teman-teman seusianya dan juga menghambat pendidikan mereka masing-masing. Namun di sisi lain, jika ia dapat mengontrol waktu dan membangun pengendalian diri yang baik, maka individu tersebut pasti dapat mengatasi perasaan ketergantungan pada permainan menembak online gratis. Hal ini akan berdampak positif bagi pengguna game tembak-tembakan online gratis, dimana mereka dapat menyesuaikan pola aktivitas sehari-hari sehingga dapat mengatur permainan dan belajar atau bekerja.

Di sisi lain para pemain game online dapat membentuk komunikasi interpersonal mereka sendiri yang hanya dapat dimengerti bagi mereka. Maka dari itu sebuah komunikasi interpersonal dalam main game perlu diperhatikan juga serta meningkatkan kerja sama yang tinggi. Dan dapat mewujudkan kredibilitas tim dalam bermain game seperti *game online free fire*.

Sebagian Mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2017 sangat gemar bermain *game online Free Fire* ini, ketika di kampus, di rumah dan di perkumpulan bersama pun mereka selalu bermain *game online free fire*. Mulai dari pendekatan informatif, dialogis, persuasif dan instruktif penulis melihat bahwa bentuk pendekatan sesama mereka lebih ke arah

pendekatan dialogis dan persuasif karena proses percakapan mereka untuk berbagai informasi sejajar misalnya saling berbagai dan saling mendengarkan satu sama lain. Dan juga ketika memainkan *game online free fire* tersebut ketika melihat musuh mereka akan menyuruh tim untuk memusnahkan musuh tersebut. Hal ini membuat penulis beranggapan bahwa bentuk pendekatan yang dipakai oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2017 ialah pendekatan dialogis dan instruktif.

Sehingga kriteria yang ditetapkan peneliti untuk sampel yang dipilih adalah mahasiswa dengan spesialisasi komunikasi, yaitu mahasiswa yang telah mengenal atau bermain game menembak online selama lebih dari satu tahun di angkatan 2017. Peneliti memilih game ini karena salah satu game online yang tergolong baik adalah *game online Free Fire*. Karena permainan free fire lebih cepat, lebih stabil, dan lebih mudah dimainkan.

Dengan adanya kesenjangan dari Dari latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian bagaimana **“BENTUK PENDEKATAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA DALAM BERMAIN GAME ONLINE FREE FIRE”**.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini ialah **“Bagaimana Bentuk Pendekatan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Dalam Bermain Game Online Free Fire?”**

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas maka maksud dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana bentuk pendekatan komunikasi interpersonal mahasiswa dalam bermain *game online free fire*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mencari dan memperoleh pengetahuan tentang bentuk pendekatan dalam komunikasi interpersonal mahasiswa dalam bermain *game online free fire*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini meliputi dua aspek, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Selanjutnya penulis akan memaparkan kedua manfaat tersebut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat dari penelitian secara teoritis yaitu untuk Mengembangkan studi tentang bentuk pendekatan komunikasi interpersonal mahasiswa dalam bermain *game online free fire*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis, hasil penelitian ini memberikan pengetahuan tambahan bagi peneliti tentang bentuk pendekatan komunikasi interpersonal mahasiswa dalam bermain *game online free fire*.
2. Bagi Program Studi Ilmu Komunikasi, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk kebaikannya komunikasi interpersonal mahasiswa angkatan 2017 Program Studi Ilmu Komunikasi terhadap mahasiswa dalam bermain game online.

3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi dan sumber bagi yang berminat melakukan penelitian pada subjek yang sama.

1.5 Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis Penelitian

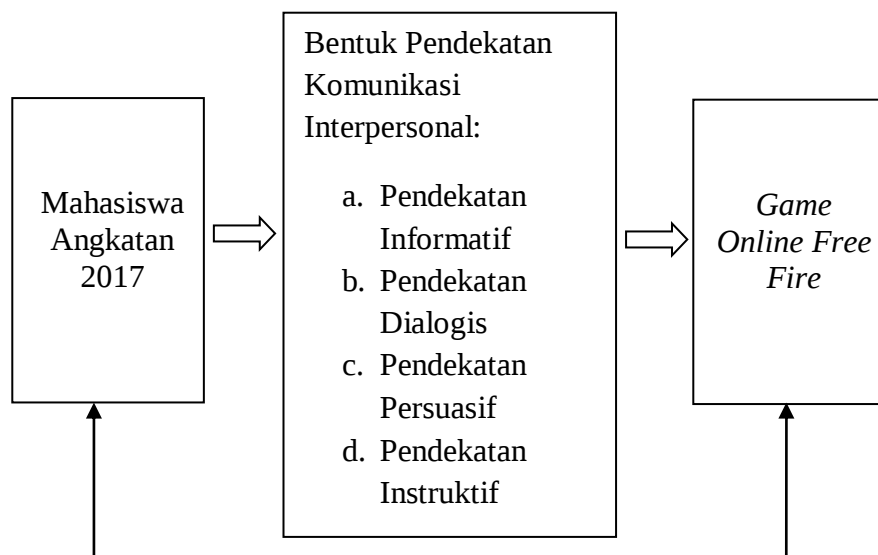
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis untuk membantu peneliti.

1.5.1 Kerangka Pemikiran

Uriasumantri (dalam Sugiyono,2009:60) Peneliti diyakini telah menguasai teori-teori ilmiah sebagai dasar pengembangan hipotesis dan bahkan kerangka ideologis. Kerangka ideologis merupakan penjelasan sementara dari gejala-gejala yang muncul sebagai objek masalah.

Fokus penelitian ini adalah perhatian siswa tahun 2017 terhadap mahasiswa lain atau lingkungan sekitar dan penggunaan komunikasi interpersonal mereka yaitu:

Gambar 1.1



(Sumber : olahan data peneliti 2021)

1.5.2 Asumsi

Asumsi penelitian yang dipegang penulis sebelum melakukan penelitian ini adalah mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2017 pemain *game online free fire* menggunakan pendekatan komunikasi Interpersonal.

1.5.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan. Hipotesis ini merupakan proposisi yang berfungsi untuk membuat peneliti agar lebih mengetahui terhadap fenomena yang diteliti yaitu mahasiswa pemain *game online free fire* angkatan 2017 menggunakan bentuk pendekatan *informatif*, pendekatan *dialogis*, pendekatan *persuasif* dan pendekatan *instruktif* dalam bermain *game online free fire*