

Komunikasi Antarpribadi Pengguna Sony Virtual Reality Dalam Bermain Game Battlefield1 Online Pada Konsol Ps4 oleh Remaja Di Kota Jakarta

Interpersonal Communication between Sony Virtual Reality Users of Playing Online Battlefield1 Game on Ps4 console by Adult in Jakarta

Oleh :

Andri Epriasman¹ dan Indra N.A Pamungkas,S.S,M.SI²

Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Bisnis, Telkom University

1)aingepri@student.telkomuniversity.ac.id, 2)indra.ini2@gmail.com

ABSTRAK

Komunikasi merupakan cara manusia berinteraksi dengan yang lain, layaknya makhluk sosial manusia membutuhkan orang lain agar bisa bertahan hidup. Berbagai macam cara bisa dilakukan dalam rangka berkomunikasi, diantaranya komunikasi verbal maupun non-verbal, komunikasi langsung ataupun tidak langsung melalui suatu media. Dengan berkembangnya teknologi di bidang komunikasi, kini manusia tidak perlu lagi bertemu langsung untuk bertukar informasi atau sekedar menyampaikan pesan. Melalui bermain *game online* pada konsol playstation 4 yang dilengkapi dengan perangkat Sony *Virtual Reality* telah memberi cara baru orang untuk berkomunikasi terutama dikalangan remaja yang sering bermain *game battlefield1* bergenre *First Person Shoot*, sehingga menambah nilai lebih dari sebuah konsol yang awalnya hanya sebagai media hiburan saja. Hal ini tentu menjadi indikasi bahwa generasi game ke delapan telah menggabungkan dua fungsi yaitu hiburan dan komunikasi serta membuat bermain konsol game makin interaktif karena perangkat Sony *Virtual Reality* melalui proses yang membuat para penggunanya seolah olah masuk ke dalam game dan berinteraksi dengan pemain lain. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal antar pengguna Sony VR dalam bermain game *Battlefield1* pada konsol Ps4 oleh remaja di kota Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan melakukan wawancara mendalam terhadap tiga informan penelitian untuk mendeskripsikan bagaimana proses komunikasi interpersonal bisa terjadi melalui penggunaan Sony VR. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa para pengguna Sony VR telah melakukan komunikasi interpersonal dalam bermain *game battlefield1 online* bila dianalisa melalui enam elemen komunikasi yaitu *sender – receiver, encoding – decoding, message, channel, noise, feedback*.

Kata kunci : *komunikasi interpersonal, konsol game, virtual reality, deskriptif kualitatif*

ABSTRACT

Communication is the way of humans interact with others, just as human social beings need others to survive. Various ways can be done in order to communicate, including verbal and non-verbal communication, direct or indirect communication through a medium. With the development of technology in the field of communication, now humans no longer need to meet directly to exchange information or just deliver a message. Through playing online games on the Playstation 4 console equipped with Sony Virtual Reality device has given people new ways to communicate especially among teenagers who often play battlefield1 game First Person Shoot genre, thereby adding more value than a console that was originally just as entertainment media only. This is certainly an indication that the eighth generation of games has combined the two functions of entertainment and communication as well as making game consoles more interactive because the Sony Virtual Reality device through a process that mebuat its users as if going into the game and interact with other players. The purpose of this study is to know how the interpersonal communication between users of Sony VR in playing game Battlefild1 on console Ps4 by teenagers in the city of Jakarta. This study used descriptive qualitative method by conducting in-depth interviews of three research informants to describe how the process of interpersonal communication can occur through the use of Sony VR. From the results of this study it can be concluded that Sony VR users have interpersonal communication in playing online battlefield1 game when analyzed through six communication elements namely sender - receiver, encoding - decoding, message, channel, noise, feedback.

Tags : Interpersonal Communication, Game Console, Virtual Reality, Descriptive Qualitative

1. Pendahuluan

Komunikasi merupakan cara manusia berinteraksi dengan yang lain, layaknya makhluk sosial manusia membutuhkan orang lain agar bisa bertahan hidup. Berbagai macam cara bisa dilakukan dalam rangka berkomunikasi, diantaranya komunikasi verbal maupun non-verbal, komunikasi langsung ataupun tidak langsung melalui suatu media. Berkembangnya teknologi mampu mempengaruhi pola kehidupan manusia diberbagai sektor. Sektor-sektor yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi diantaranya Pendidikan, Perbankan, perdagangan, kesehatan, Bisnis, transportasi, pertanian, telekomunikasi. Perkembangan Komunikasi berubah seiring perubahan yang terjadi pada media analog ke media digital, hal ini ditandai dengan berkembangnya sistem Informasi Teknologi (IT). Sebagai contoh perubahan penggunaan media komunikasi analog ke digital adalah beralihnya penggunaan surat yang dikirim lewat pos ke penggunaan layanan pesan singkat (SMS) dengan menggunakan ponsel. Hanya dengan menggerakkan jari mengetik teks

sebanyak 140 karakter, lalu mengirimnya lewat layanan SMS orang-orang bisa saling mengabari satu sama lain dalam waktu yang lebih cepat dibandingkan menggunakan surat lewat pos. (<http://blog.ugm.ac.id/2010/10/05/perkembangan-teknologi-informasi-di-indonesia-5>, diakses 1 maret 2017 pukul 22.10).

Perkembangan IT ini tidak hanya di bidang komunikasi saja, industri hiburan *game* pun turut menciptakan sederet perusahaan besar seperti Microsoft, Sony Interactive Entertainment (SIE), Nintendo, Atari, Sega dan lainnya yang saling bersaing dalam ranah pasar mesin permainan elektronik yang disebut konsol *game*. Di Indonesia dunia hiburan games mulai dimasuki oleh *game* generasi Keempat, Nintendo dan Sega adalah 2 perusahaan konsol *game* generasi keempat yang sempat menguasai pasar konsol dengan Nintendo NES dan Sega Dream Cast nya tahun 1990an sebelum Sony Interactive Entertainment menjadi raja konsol *game* generasi kelima dengan Playstation one (PsX). Memasuki konsol *game* generasi keenam, SIE meluncurkan konsol andalannya yaitu Ps2 yang makin mengukuhkan dominasi nya dalam pasar konsol *game*, namun persaingan pun muncul setelah Microsoft meluncurkan Xbox sebagai konsol pesaing Ps2, kedua perusahaan ini terus bersaing pada pasar konsol generasi keenam dan berlanjut sampai generasi ketujuh yaitu era Ps3 dan Xbox 360 yang mulai meningkatkan kualitas ketajaman gambar, *gameplay*, dan mulai mengembangkan sistem *networking*. Hingga saat ini, yaitu masuk dalam konsol *game* generasi kedelapan, kedua perusahaan tersebut lewat konsol andalan mereka, SIE dengan Ps4 dan Microsoft dengan Xbox one, makin menyempurnakan spesifikasi yang terus meningkat dari segi gambar, *gameplay*, perangkat keras, dan ditambah dengan layanan interaksi sesama pengguna *game* melalui internet. (<http://napasteknologi.blogspot.co.id/2015/02/sejarah-perkembangan-game-konsol-sampai.html> diakses 1 maret 2017 pukul 00.25)

Beberapa perusahaan konsol *game* hingga kini masih ada yang bertahan dan ada pula yang tidak bertahan. Salah satu faktor yang membuat tidak bertahannya perusahaan tersebut adalah para pengguna nya yang beralih menggunakan konsol *game* lain yang lebih seru, menarik dan puas untuk dimainkan sehingga mempengaruhi penjualan konsol mereka. *Sony Interactive Entertainment* menjadi perusahaan konsol terbesar saat ini dengan telah menjual 50 juta unit konsol Ps4 nya disusul oleh Microsoft dan Nintendo dengan masing masing telah menjual 36 juta dan 13,3 juta unit andalan mereka yaitu Xbox one dan Nintendo Wii U.

Sony Interactive Entertainment telah membuat terobosan baru untuk meningkatkan kepuasan bermain menggunakan konsol andalannya Playstation 4, sekaligus menjauhkan persaingannya dengan Xbox one dari Microsoft, yaitu dengan meluncurkan Perangkat Tambahan Eksternal yang dinamakan Sony Playstation *Virtual Reality* (VR). Perangkat ini dibuat khusus untuk menambah sensasi bermain game PS4 agar para pemainnya merasa seperti berada di dalam game tersebut. Penjualan Sony VR hampir menembus angka 1 juta, yaitu sebanyak 915.000 unit terjual hanya dalam jangka waktu 4 bulan sejak diluncurkan bulan November 2015 dari target SIE 6 bulan. Tambahan perangkat ini diciptakan SIE sebagai pelengkap dari konsol Ps4 sehingga para penggunaanya bisa merasakan kepuasan lebih dengan kualitas gambar, gameplay dan sensasi bermain game ditambah dengan fitur berkomunikasi lewat percakapan dengan pengguna lainnya yang sama menggunakan Sony VR. (<http://tekno.liputan6.com/read/2870153/penjualan-playstation-vr-headset-tembus-hampir-sejuta> diakses 1 Maret 2017 pukul 02.11)

Penggunaan konsol Ps4 dilengkapi Sony VR harus didukung oleh game yang memiliki kualitas gambar baik juga. *Game* genre *First person Shoot* merupakan game dengan kualitas gambar bagus yaitu 720p – 1080p sehingga memaksimalkan penggunaan Sony VR. *Battlefield 1* adalah game *FPS* paling banyak dimainkan oleh para gamers karena memiliki alur cerita yang seru dan memiliki *room online* yang luas. *Battlefield 1* menjadi game genre shooter yang mendapatkan Rating tertinggi 9 dari gamespot.com dan para pengguna konsol Ps4 dengan nilai rata rata 8.4 mengalahkan judul *game* lainnya yang sama mengusung genre *shooter*. Game produksi Electronic Arts ini mampu menarik para pengguna Ps4 dengan gameplay, Kualitas gambar dan alur cerita yang baru dan berbeda dengan seri *battlefield* sebelumnya yaitu *battlefield 4* dan *battlefield hardline*. Pada mode *Multiplayer*, kita bisa berseluncur ke dunia maya dengan sistem *online* dan masuk ke dalam beberapa ruang permainan yang dinamakan *room player* dan disinilah kita bisa bermain secara langsung dengan para pengguna lain nya yang bermain *game* ini, selain itu kita dapat melakukan komunikasi nonverbal melalui chat dan berbicara melalui *microphone* Sony VR kita sehingga bisa melakukan percakapan dengan pengguna lainnya. (<http://jagatplay.com/2016/10/playstation3/review-battlefield-1-memenuhi-hype/> diakses pada 5 Maret 2017 pukul 21.00)

Menurut Eva Muliawati selaku Direktur pelaksana PT Megaxus Infotech Indonesia merupakan negara dengan pengguna *game* online terbesar ke 4 di dunia setelah China, Amerika dan Korea,

pengguna *game* online di Indonesia pertahun sekitar selalu naik 500 ribu orang, dari data tahun 2010 sekitar 6,5 juta orang, maka diestimasikan pengguna *game* tahun tahun 2016 sekitar hampir 10 juta orang. Sebagian besar para pengguna *game* online baik dimainkan dari konsol *game* maupun non konsol *game* (PC) berasal dari kota besar seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, Medan. Hal ini dikarenakan arus penjualan konsol *game* yang mudah dari distributor dan didukung dengan kecepatan internet yang baik memungkinkan para pemain *game online* bermain tanpa kendala. Dari kota kota tersebut, Jakarta adalah kota yang memiliki pasar konsol *game* terbesar dengan pengguna konsol Ps4 terbanyak di Indonesia dan memiliki pusat perbelanjaan konsol *game* terbesar di indonesia. Melalui permainan *game battlefield1* pada konsol ps4 yang dilengkapi Sony VR, mereka bisa saling terhubung dalam permainan itu dan dengan bermain *game* itu pula mereka saling mengenal melalui komunikasi interpersonal antar pengguna.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis ingin meneliti bagaimana komunikasi interpersonal antar pemain games pengguna Sony *Virtual Reality* dalam bermain *game battlefield1 online* pada konsol Ps4 oleh remaja di kota Jakarta.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana komunikasi interpersonal antar pengguna *Sony Playstation Virtual Reality* (VR) dalam bermain *game battlefield1* secara *online* pada konsol PS4 oleh remaja di kota Jakarta.

1.2 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi interpersonal antar pengguna *Sony Playstation Virtual Reality* dalam bermain *game Battlefield1* secara *online* pada konsol Ps4 oleh remaja di kota Jakarta.

2. Dasar Teori

2.1 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal (antarpribadi) didefinisikan sebagai komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang mempunyai hubungan yang terlihat jelas diantara mereka, misalnya percakapan seseorang ayah dengan anak, sepasang suami istri, guru dengan murid, dan lain

sebagainya. Dalam definisi ini setiap komunikasi baru dipandang dan dijelaskan sebagai bahan – bahan yang terintegrasi dalam tindakan komunikasi antarpribadi (Devito, 1997 : 231).

2.1.1 Elemen Komunikasi interpersonal

Dalam proses komunikasi antarpribadi atau komunikasi interpersonal arus komunikasi yang terjadi adalah sirkuler atau berputar, artinya setiap individu mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi komunikator dan komunikan, karena dalam komunikasi antarpribadi efek atau umpan balik dapat terjadi seketika. Menurut Devito(2007 :10) Komunikasi interpersonal memiliki enam elemen komunikasi yaitu :

1. Pengirim – Penerima (*Sender – Receiver*)

Komunikasi antarpribadi paling tidak melibatkan dua orang, setiap orang terlibat dalam komunikasi antarpribadi memfokuskan dan mengirimkan serta menerima pesan dan juga sekaligus menerima dan memahami pesan. Istilah pengirim – penerima ini digunakan untuk menekankan bahwa, fungsi pengirim dan penerima ini dilakukan oleh setiap orang yang terlibat dalam komunikasi antarpribadi, contoh komunikasi antara sesama teman di kelas.

2. *Encoding – Decoding*

Encoding adalah tindakan menghasilkan pesan, artinya pesan – pesan yang akan disampaikan dikode atau diformulasikan terlebih dahulu dengan menggunakan kata – kata simbol dan sebagainya. Sebaliknya tindakan untuk menginterpretasikan dan memahami pesan – pesan yang diterima, disebut juga sebagai *Decoding*. Dalam komunikasi antarpribadi, karena pengirim juga bertindak sekaligus sebagai penerima, maka fungsi encoding – decoding dilakukan oleh setiap orang yang terlibat dalam komunikasi antarpribadi.

3. Pesan – Pesan (*message*)

Dalam komunikasi antarpribadi, pesan – pesan ini bisa terbentuk verbal (seperti kata – kata) atau nonverbal (gerak tubuh, simbol) atau gabungan antara bentuk verbal dan nonverbal.

4. Saluran (*Channel*)

Saluran ini berfungsi sebagai media dimana dapat menghubungkan antara pengirim dan penerima pesan atau informasi. Saluran komunikasi personal baik yang bersifat langsung

perorangan maupun kelompok lebih persuasif dibandingkan dengan saluran media massa. Hal ini disebabkan pertama, penyampaian pesan melalui saluran komunikasi personal dapat dilakukan secara langsung kepada khalayak. Contoh dalam komunikasi antarpribadi kita berbicara dan mendengarkan (saluran indera pendengar dengan suara). Isyarat visual atau sesuatu yang tampak (seperti gerak tubuh, ekspresi wajah dan lain sebagainya).

5. Gangguan atau *Noise*

Seringkali pesan – pesan yang dikirim berbeda dengan pesan yang diterima. Hal ini dapat terjadi karena gangguan saat berlangsung komunikasi, yang terdiri dari :

a. Gangguan Fisik

Gangguan ini biasanya berasal dari luar dan mengganggu transmisi fisik pesan, seperti kegaduhan, interupsi, jarak dan sebagainya.

b. Gangguan Psikologis

Gangguan ini timbul karena adanya perbedaan gagasan dan penilaian subjektif diantara orang yang terlibat diantara orang yang terlibat dalam komunikasi seperti emosi, perbedaan nilai – nilai, sikap dan sebagainya.

c. Gangguan Semantik

Gangguan ini terjadi kata – kata atau simbol yang digunakan dalam komunikasi, seringkali memiliki arti ganda, sehingga menyebabkan penerima gagal dalam menangkap dari maksud – maksud pesan yang disampaikan, contoh perbedaan bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi.

6. Umpan balik (*feedback*)

Umpan balik memainkan peranan yang sangat penting dalam proses komunikasi antarpribadi, karena pengirim dan penerima secara terus menerus dan bergantian memberikan umpan balik dalam berbagai cara, baik secara verbal maupun nonverbal. Umpan balik ini bersifat positif apabila dirasa saling menguntungkan. Bersifat positif apabila tidak menimbulkan efek dan bersifat negatif apabila merugikan (Devito, 2007 : 10)

2.2 Teori *Computer Mediated Communication (CMC)*

Computer mediated communication (CMC) merupakan proses komunikasi yang melibatkan media komputer sebagai *channel* yang digunakan. Model komunikasi ini berkembang secara cepat dan dapat diterima khalayak dengan mudah, khususnya generasi muda saat ini. Adanya CMC menjadikan dunia komunikasi mengalami perkembangan besar. Sebelumnya, beberapa masa dilalui dengan berbagai media komunikasi yang terus dikembangkan. Diawali dengan surat-menyurat, penggunaan telegraf, telepon, pager, *handphone*, hingga pada abad ke-19 muncul media baru bernama internet.

“Internet sebagai sebuah bentuk *computer mediated communication* (CMC), ini berarti memiliki pengertian bahwa proses komunikasi yang dilakukan menggunakan komputer, melibatkan manusia, terjadi pada konteks tertentu dimana didalamnya melibatkan proses pembentukan media untuk berbagai tujuan.” (Tomic dalam Astuti, 2011: 217)

Kapasitas atau porsi seseorang untuk melakukan adaptasi lingkungan dalam CMC lebih rendah dibandingkan pada komunikasi langsung. Dalam komunikasi *face to face*, nada bicara, *gesture*, ekspresi menjadi hal yang sangat berpengaruh, tetapi dalam CMC, keseluruhan kondisi tersebut dapat diperbaiki dan diterima sesuai dengan ekspektasi komunikasi. Seseorang tidak perlu memahami kondisi lingkungan sekitar untuk dapat memahami komunikannya. Pemahamannya akan lebih kecil dibandingkan dengan komunikasi langsung (Djik, 1999: 228).

Dibandingkan dengan komunikasi *face to face*, komunikasi menggunakan media akan memiliki kelemahannya masing-masing. Seperti dalam CMC, komunikasi kinetik sangat terbatas. Bahasa dan tanda yang datang melalui sebuah layar akan berbeda dibandingkan dengan bahasa dan tanda yang secara langsung kita simak.

2.3 Teori Kekayaan Saluran (*Media Channel Richness Theory*)

Friedrich dan Dixon dalam buku *Strategic Communication* (2009), menjelaskan bahwa kekayaan saluran adalah kemampuan saluran komunikasi (seperti line telepon) untuk menyampaikan informasi dalam suatu pesan. Beberapa saluran paling cocok untuk beberapa tipe pesan tertentu dan yang lainnya mungkin kurang cocok atau tidak cocok sama sekali. Tinggi rendahnya kekayaan saluran akan bergantung pada empat kondisi yaitu : (1) kapasitas untuk mendapatkan tanggapan langsung dari penerima; (2) kemampuan untuk mengirimkan banyak jenis komunikasi seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, penampilan dan pakaian; (3) pembentukan atau

penyusunan pesan untuk situasi spesifik; (4) variasi bahasa, atau kemampuan untuk menggunakan banyak pilihan kata.

2.4 Teknologi Komunikasi

Teknologi merupakan kata dalam Bahasa Indonesia yang merupakan hasil serapan dari bahasa Inggris, yaitu 'technology'. Saat ini penggunaan kata teknologi umum digunakan untuk segala sesuatu yang memiliki sifat teknis dapat mempermudah pekerjaan manusia dan tentu saja teknologi merupakan salah satu hasil kebudayaan yang sengaja ataupun tidak sengaja dibuat oleh manusia. Sebelum itu, teknologi juga diyakini berasal dari bahasa Yunani, yaitu Technologia yang berasal dari kata techne yang berarti wacana seni.

Teknologi sendiri saat ini sudah berkembang, tidak hanya sebagai sebuah ilmu praktis mengenai hal – hal teknis, namun sudah berkembang menjadi salah satu pondasi ilmu pengetahuan ilmiah secara luas. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya bidang ilmu yang didasari oleh teknologi.

Hal ini pun kemudian memunculkan berbagai macam definisi dan jug pendapat dari para ahli mengenai pengertian dan juga definisi dari teknologi. Berikut ini adalah pendapat dari beberapa ahli mengenai teknologi :

1. Brown, DeHayes, Hoffer, dan Perkins (2005)

Mendefinisikan Teknologi Informasi merupakan kombinasi dari teknologi komputer yang terdiri perangkat keras & perangkat lunak untuk memproses serta menyimpan teknologi komunikasi informasi untuk melaksanakan distribusi informasi

2. Naisbit (2002)

Naisbit (2002) mengutip pengertian dari teknologi dari Random House Dictionary, yang mengatakan bahwa teknologi merupakan sebuah benda dan juga objek, serta bahan dan juga wujud yang berbeda dibandingkan dengan manusia biasa.

(sumber:<http://dosenit.com/kuliah-it/teknologi-informasi/pengertian-teknologi-menurut-para-ahli>) diakses sabtu 5 maret pukul 23.15

2.4.1 Perangkat Digital

Perkembangan teknologi didukung dengan berkembangnya juga perangkat digital yang terbagi menjadi dua yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Menurut KBBI perangkat lunak adalah perangkat program, prosedur, dan dokumen yg berkaitan dng suatu sistem (msl sistem komputer); (2) bagian dr alat (komputer dsb) yg berfungsi sbg penunjang alat utama yaitu untuk mengolah masukan data dari luar. Perangkat lunak ini tidak berwujud dan tidak dapat terlihat bentuknya namun dapat dioperasikan.

Menurut Melwin (2007:22) secara umum perangkat lunak ini dapat diklasifikasikan menjadi 2, yaitu:

1. Perangkat lunak sistem operasi

Sesuai dengan namanya, perangkat lunak sistem operasi adalah sebuah perangkat lunak atau software yang berfungsi untuk melakukan konfigurasi dan juga mengoperasikan sebuah komputer, dengan menggunakan perintah – perintah tertentu, sehingga komputer dapat berjalan dan juga difungsikan secara optimal oleh user-nya. Perangkat lunak sistem operasi ini atau yang juga sering kita kenal dengan nama OS alias operating system.

Berikut ini adalah beberapa jenis perangkat lunak sistem operasi yang banyak kita temui dan juga kita gunakan, yaitu : Microsoft windows, Windows mobile, Linux, Unix, Novell, OS, Symbian, Androin dan masih banyak lagi sistem operasi lainnya.

2. Perangkat lunak Aplikasi

Klasifikasi perangkat lunak atau software berikutnya adalah perangkat lunak aplikasi. Perangkat lunak aplikasi merupakan program siap pakai yang digunakan untuk aplikasi dibidang tertentu. Perangkat lunak aplikasi yang membantu user sehingga dapat bekerja lebih efektif dan efisien.

Kita dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi ini untuk membantu mempermudah pekerjaan kita, dan tentu saja dapat kita peroleh dengan mudah, mulai dari perangkat lunak aplikasi yang bersifat freeware, ataupun yang licensed dan berbayar.

Adapula perangkat keras (hardware) menurut KBBI yaitu barang-barang yg terbuat dr logam (pesawat televisi, radio, proyektor, dan lainnya) yang berkaitan dengan suatu sistem ; (2) peralatan fisik (komputer dsb). Perangkat ini dapat disentuh,dilihat dan dirasakan secara fisik dan mempunyai fungsi tertentu seperti alat input seperti keyboard, alat proses CPU, media penyimpanan seperti flasdisk, alat output seperti speaker.

Kedua perangkat tersebut saling bekerja dalam satu sistem sehingga dapat membentuk satu alat seperti komputer, Laptop, konsol game, Ponsel dan sebagainya. Bila salah satu perangkat tidak dapat bekerja maka kerja alat akan terganggu.

2.5 Game

Dalam kamus bahasa Indonesia “*Game*”diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan permainan dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. *Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak – anak hingga orang dewasa.

Game berasal dari kata bahasa inggris yang berarti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual(*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam *game*, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Berdasarkan jenis *platform* atau alat yang di gunakan, game dapat dibagi kedalam beberapa kategori,yaitu :

1. *Arcade games*

Yaitu yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah / tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis *video game* tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa “masuk” dan “menikmati”, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya).

2. *PC Games*

Yaitu *video game* yang dimainkan menggunakan *Personal Computer*.

3. *Console games*

Yaitu *video game* yang dimainkan menggunakan konsol tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, Playstation 4 , XBOX 360, XBOX one dan Nintendo Wii.

4. *Handheld games*

Yaitu yang dimainkan di konsol khusus *video game* yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP..

5. *Mobile games*

Yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk mobile phone/smartphone atau PDA, seperti angry bird, LINE get rich.

3. **Pembahasan**

3.1 *Sender – Receiver*

Devito (2007 : 10) komunikasi interpersonal setidaknya harus dilakukan oleh dua orang yang berperan sebagai *source* atau sumber yang menjalankan fungsi membentuk dan mengirim pesan dan *receiver* atau penerima yang berfungsi mempersepsikan dan memahami pesan. Istilah *source – receiver* menekankan bahwa setiap orang yang terlibat dalam komunikasi interpersonal akan menjalankan kedua fungsi sebagai *source* maupun *receiver* dalam komunikasi interpersonal.

Dari hasil wawancara ketiga informan dapat diketahui bahwa mereka sering berperan sebagai *Source* atau *Sender* pada saat mereka menjadi *team leader* dalam mengarahkan alur

permainan *multiplier battlefield1 online* lewat bahasa verbal seperti kata *attack, back off, fire in the hole, C4 C4* dsb, yang lalu diikuti oleh teman main satu timnya dengan melakukan gerakan yang diarahkan lewat bahasa informan. Selain itu peran informan saat menjadi *source* juga memberikan bahasa isyarat (*non verbal*) lewat gerak tubuh (*gesture*) seperti maju perlahan mengendap endap, mundur, menunduk, dsb yang dapat dimengerti oleh para pengguna Sony VR lainnya sehingga walau tanpa bahasa verbal pun mereka sudah menegerti. Ketiga informan juga berperan sebagai receiver pada saat mereka menjadi *support* dalam tim sehingga saat ada arahan dari *leader*, mereka akan mengikutinya baik verbal maupun non verbal.

Dari hasil wawancara ketiga informan juga didapatkan fakta bahwa dalam bermain *game battlefield1* menggunakan *Sony VR* kehadiran pemain lain diwakilkan lewat *player* sesuai *role/peran*, misalnya seperti *team leader* yang selalu mejadi *source/sender* biasa menggunakan peran *assaulter*, sementara peran *support/pendukung* biasa nya menggunakan peran *sniper, bomber*, dsb.

3.2 Encoding - Decoding

Menurut Devito (2007 : 10) elemen komunikasi interpersonal kedua adalah *encoding – decoding*. *Encoding* adalah kegiatan menghasilkan pesan seperti contohnya menulis atau berbicara, sedangkan *decoding* adalah kegiatan memahami pesan seperti contohnya mendengarkan atau membaca. Dengan mengirimkan ide melalui gelombang suara (dengan berbicara) atau gelombang cahaya (dengan menulis), maka ide-ide ini diletakkan dalam bentuk kode-kode, hal inilah yang disebut dengan *encoding*. Sedangkan pada saat menerjemahkan gelombang suara maupun gelombang cahaya menjadi ide-de, ide-ide ini dikeluarkan dari kode-kode tersebut, hal inilah yang disebut dengan *decoding*. Dalam komunikasi interpersonal, pesan harus melalui tahap *encoding* dan *decoding*, apabila pesan tidak melalui salah satu dari tahap *encoding* maupun *decoding* maka tidak terjadi komunikasi interpersonal.

Dari hasil wawancara ketiga informan, masing masing dari informan menjelaskan hal yang sama dalam menyatakan proses *encoding – encoding* dalam bermain *game battlefield1* menggunakan *Sony VR*. Lanjut dijelaskan oleh Reza, Iman dan Izhar pada saat mereka memberi arahan lewat berbicara untuk maju atau mundur hal ini merupakan proses *encoding*. Arahan mereka akan diikuti oleh pemain lainnya sehingga terbentuklah proses *decoding*.

Proses *encoding – decoding* bisa terbentuk saat mereka memberikan bahasa isyarat lewar gerak tubuh ketika maju bersama atau mundur bersama dan saling *cover* pada saat *war* yang menunjukkan adanya kesamaan persepsi sehingga membentuk proses *encoding – decoding*.

3.3 Message (pesan)

Pesan adalah sinyal yang disajikan sebagai stimulus bagi *receiver* (penerima pesan) dan diterima dengan salah satu atau kombinasi dari indera-indera yang dimiliki manusia antara lain, *auditory* (indera pendengaran), *visual* (indera penglihatan), *tactile* (indera peraba), *olfactory* (indera penciuman), *gustatory* (indera perasa) (Devito, 2007:10)

Wawancara yang dilakukan peneliti mengungkapkan fakta yang didapat dari ketiga informan yaitu pesan yang terbentuk merupakan pesan yang diolah oleh indera pendengar (*auditory*) berupa suara arahan dari *team leader* atau suara umpan balik dari pengguna lainnya, dan dapat diolah oleh indera penglihatan (*visual*) melalui bahasa isyarat gerakan tubuh atau pesan singkat (*instan messaging*).

Lanjut dipaparkan secara detail oleh Reza, Iman dan Izhar, ada beberapa pesan yang menyatakan istilah tertentu dan sering diucapkan maupun ditulis seperti :

- *Afk* : menandakan pemain sudah tidak main lagi karena pergi melakukan aktifitas lain
- *Lag* : koneksi internet yang lemah sehingga memperlambat alur permainan
- *GGWP* : *Good Game Well Played*, yang artinya pujian atas permainan yang baik dari tim
- *Noob* : menyatakan pemain yang tidak bisa bermain dengan baik
- *Fire In the hole* : peringatan akan datangnya bom/*grenade*
- *Attack* : seruan untuk maju menyerang
- *Back off / fall back* : Seruan untuk mundur

3.4 Channel (saluran)

Devito (2007:10) *Channel* atau saluran komunikasi adalah medium yang digunakan untuk mengalirkan pesan. Komunikasi lebih sering berlangsung dalam dua, tiga, atau empat *channels* yang digunakan bersamaan dan jarang berlangsung dalam satu *channel*. Contohnya dalam komunikasi interpersonal *face-to-face* pembicara dan pendengar tidak hanya menggunakan

auditory channel (saluran pendengaran) melainkan juga menggunakan *visual channel* (saluran penglihatan), *olfactory channel* (saluran penciuman), serta *tactile channel* (saluran peraba).

Berdasarkan hasil wawancara, ketiga informan memberikan fakta bahwa komunikasi interpersonal para pengguna Sony VR dalam bermain Battlefield1 menggunakan 2 saluran komunikasi yaitu melalui indera penglihatan dan indera pendengaran, agar saluran ini dapat berkerja maka diperlukanlah Sony *Virtual Reality* sebagai perangkat digital yang memungkinkan terjadinya komunikasi interpersonal.

Para informan sepakat bahwa tanpa menggunakan Sony VR maka mereka tidak dapat melakukan komunikasi karena bila hanya lewat visualisasi TV mereka merasa tidak ada proses dalam penyampaian pesan. Selanjutnya Reza, Iman dan Izhar menyatakan bahwa dengan menggunakan Sony VR mereka dapat secara langsung berkomunikasi dengan pemain lain melalui indera penglihatan mereka karena secara 360° mereka dapat melihat gerak pemain lain seolah olah mereka ada di arena pertempuran *online* mendengar setiap bunyi tembakan, teriakan dan suara mobil atau pesawat seperti nyata.

Jadi Sony *Virtual Reality* ini menjadi perangkat digital utama dalam membentuk komunikasi interpersonal para penggunanya dalam bermain battlefield1 pada konsol 4 dengan memberikan gambaran permainan yang seolah olah nyata lengkap dengan segala efek *audio* dan *visual*.

3.5 Noise (Gangguan)

Secara teknis, *noise* adalah segala hal yang mengganggu *receiver* dalam menerima pesan. Bahkan dalam kasus yang lebih ekstrim, *noise* dapat mencegah sampainya pesan dari *source* (sumber) kepada *receiver* (penerima). Menurut DeVito ada 3 jenis *noise* yang sangat relevan dengan wawancara yang dilakukan peneliti yaitu:

a. *Physical Noise*

Physical noise adalah gangguan eksternal bagi pembicara maupun bagi pendengar yang menghalangi pengiriman sinyal maupun pesan *physical*. Beberapa contoh dari *physical noise* antara lain adalah suara mobil yang lewat, tulisan yang tidak terbaca, kacamata hitam, serta *extraneous messages* (pesan-pesan asing). Selain itu ada pula tipe *physical noise* yaitu *extraneous information* (informasi asing) yang menyulitkan pencarian

informasi yang ingin dicari, contohnya adalah *spam* dan foto-foto yang terlalu banyak di *Facebook*. Dari hasil wawancara ditemukan gangguan tipe ini yaitu menurut Reza, Iman dan izhar gangguan yang sering terjadi adalah koneksi internet yang kecepatannya turun sehingga sering terjadi *lag* menyebabkan permainan melambat dan proses *encoding – decoding* punjadi ikut terhambat mengakibatkan terjadinya salah paham.

b. Psychological Noise

Psychological noise adalah gangguan mental yang ada dalam diri pembicara dan pendengar dan termasuk ide-ide prasangka, *prejudice*, *bias*, serta emosionalisme yang ekstrim. Temuan ini berasal dari informan pertama yaitu Reza yang mengaku ketika dia sedang dalam keadaan tidak *mood* karena mungkin banyak masalah, dia akan sedikit tempramen dan lebih sering memaki pemain lain yang bermain buruk. Sementara informan lain melakukan hal sama dengan Reza yaitu memaki ketika tim nya mengalami kekalahan yang disebabkan salah satu orang yang dianggap merusak permainan tim.

c. Semantic Noise

Semantic noise adalah gangguan yang timbul saat pembicara dan pendengar memiliki sistem pemaknaan yang berbeda, contohnya adalah perbedaan bahasa atau logat, penggunaan *jargon* atau istilah-istilah yang rumit. Menurut pengakuan para informan *semantic noise* paling sering muncul ketika ada pemain yang belum terlalu lama main game FPS atau istilah nya *newbie*, bila ia menerima bebera istilah seperti *back off*, *attack* atau *C4 C4* dia tidak akan mengerti akan hal ini sehingga pemaknaan oleh nya akan berbeda dengan tim.

3.6 Feedback (Umpan Balik)

Umpan balik memainkan peranan yang sangat penting dalam proses komunikasi antarpribadi, karena pengirim dan penerima secara terus menerus dan bergantian memberikan umpan balik dalam berbagai cara, baik secara verbal maupun nonverbal. Umpan balik ini bersifat positif apabila dirasa saling menguntungkan. Bersifat positif apabila tidak menimbulkan efek dan bersifat negatif apabila merugikan.(Devito, 2007 : 10)

Menurut pernyataan informan pertama yaitu Reza, ia menyatakan bahwa feedback yang terjadi saat menggunakan Sony VR dalam bermain *battlefield1* kecepatannya tergantung pada

kecepatan internet. Semakin cepat internet maka akan semakin cepat pula *feedback* yang dikirimkan *receiver* kepada *source*, apabila terjadi *lag* maka kemungkinan akan terjadi keterlambatan *feedback* yang kadang menimbulkan salah paham. Informan kedua yaitu Iman menambahkan, *feedback* yang baik dari *receiver* akan menaikkan mental pemain lain sehingga akan terjalin kerja sama yang baik pula, tapi terkadang ada juga *feedback* buruk lewat makian atau kata kasar sehingga mempengaruhi permainan tim menjadi buruk.

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Komunikasi interpersonal antar pengguna Sony *Virtual Reality* dalam bermain *game battlefield1* pada konsol Ps4 oleh remaja di kota Jakarta merupakan cara baru berkomunikasi melalui media konsol *game*. Hal ini merupakan cara baru berkomunikasi melalui bermain *game* karena pada awalnya konsol *game* dibuat hanya sebagai media hiburan semata tanpa adanya unsur komunikasi namun dengan penggunaan Sony *Virtual Reality* telah menciptakan satu cara berkomunikasi lewat bermain *game*. Secara teori, komunikasi yang terjadi dengan penggunaan Sony VR dijelaskan melalui enam elemen komunikasi yaitu *sender – receiver, encoding – decoding, message, channel, noise dan feedback*. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga informan, enam elemen komunikasi tersebut dijelaskan lebih lanjut.

Dalam proses komunikasi interpersonal menggunakan Sony VR, *sender – receiver* merupakan para pengguna Sony VR yang bermain *game battlefield1*, mereka berkumpul dalam satu permainan yang terhubung secara online sehingga memungkinkan mereka melakukan pertukaran informasi yang dikirim oleh *sender (source)* ke *receiver* dengan tujuan sebagai arahan dalam bermain *game battlefield1* dalam satu tim. Representasi dari kehadiran mereka sebagai *sender-receiver* bisa dilihat melalui *role player* (peran pemain) yang secara hampir nyata bisa dilihat menggunakan Sony VR. Penggunaan Sony VR dalam bermain *game battlefield1* menjadi media dalam proses *encoding – decoding* para penggunanya sehingga mereka dapat mengirim dan menerima pesan secara *real-time*. Pesan yang terbentuk dari komunikasi interpersonal pengguna Sony VR adalah verbal dan non verbal. Bentuk verbal dari pesannya seperti perkataan yang diucapkan oleh *leader* dalam mengarahkan pemain lain untuk bergerak maju atau mundur. Secara

nonverbal pesan yang terbentuk dari penggunaan Sony VR ini misalnya gerak tubuh pemain *leader* saat akan menyerang akan diikuti oleh pemain lain, lalu pesan instan sebelum *game* dimulai. Kapasitas Sony VR dalam memberikan visualisasi yang mirip dengan nyata dilengkapi efek suara yang baik menjadikan para penggunanya seolah berada dalam *game battlefield1*. Hal ini telah membentuk *channel* (saluran) untuk berkomunikasi bagi para penggunanya, saluran ini berbentuk *audio channel* yang memungkinkan para penggunanya bisa saling mengirim pesan dalam bentuk suara, serta *visual channel* yang memberikan gambaran dari *role player* dari pengguna Sony VR lain yang bergerak saat bermain *game* ini. *Feedback* (umpan balik) yang terjadi merupakan hasil yang terbentuk dari interaksi para pengguna Sony VR dalam bermain *game* ini, mereka akan merespon setiap ucapan maupun gerakan *leader* agar bisa menang dalam mode *game multiplayer*. Dalam menggunakan Sony VR, ada beberapa *noise*(gangguan) yang menjadi hambatan komunikasi para penggunanya, yang paling sering yaitu *phsycal noise*, berupa gangguan koneksi internet yang menghambat laju komunikasi dalam permainan sehingga terkadang menimbulkan suara yang tidak jelas, gambar yang lambat bergerak dan hal ini menyebabkan komunikasi yang buruk bagi para pemain. Selain itu *phsycological* dan *semantic noise* mejadi gangguan mereka dalam membangun komunikasi menggunakan Sony VR, tidak jarang keadaan kejiwaan dan keterbatasan informasi para pemain menyebabkan *feedback* yang buruk sehingga permainanpun jadi berantakan.

4.2 Saran

4.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau bahan untuk peneliti berikutnya pada objek yang berbeda seperti meneliti pola komunikasi kelompok pengguna Sony VR dalam bermain *game battlefield1 online*.

4.2.2 Saran Praktis

1. Untuk pihak Sony Interactive Entertainment selaku pemilik Sony *Virtual Reality* sebaiknya menambah kapasitas Sony VR dalam memvisualisasikan secara nyata penggunanya saat bermain *game battlefield1* tanpa harus direpresentasikan oleh *role player* sehingga efek yang muncul akan menambah sensasi nyata bermain *game* dan mempermudah persepsi para penggunanya.

2. Untuk mengurangi gangguan komunikasi yang terjadi saat bermain *game battlefield1* menggunakan VR, sebaiknya Sony Computer Entertainment menambah fitur pada tombol stik Ps4 yang berguna untuk memberi isyarat maju atau mundur sehingga ketika ada gangguan baik *phsycal,phsycological maupun semantic*, para pengguna Sony VR cukup menekan tombol pada stik Ps4 untuk memberi isyarat jadi pemain lain tidak akan lambat merespon komunikasi bisa berlangsung tanpa hambatan.
3. Para Pengguna Sony VR disarankan menjaga tata bahasa dalam bermain game ini menggunakan Sony VR karena kesalahan dalam mengeluarkan pernyataan seperti kata kata kasar, makian atau cemoohan dapat memicu konflik dengan teman ataupun orang yang baru dikenal lewat maen game battlefield1 online multiplayer.

Daftar Pustaka

Sumber buku

- Arni, Muhammad. 2005. *Komunikasi Organisasi*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bogdan dan Taylor dalam Moleong, Lexy J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dan O' Hair, Gustav W, Frierich, dan Lynda Dee Dixon. 2009. *Strategic Communication: In Business and the professions*. Jakarta : Kencana
- Devito, Joseph. 2007. *Komunikasi antar manusia*. Tangerang Selatan : KARISMA publishing Group
- Gilmour dalam Nasrullah, 2013. *Cyber Media*. Yogyakarta : IDEA Press
- Koentjaraningrat. (1993). *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta, Indonesia: PT. Gramedia
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2005. *ILMU KOMUNIKASI suatu pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Nasrullah, Rulli. 2013. *Cyber Media*. Yogyakarta : IDEA Press

Pavlik, John V. 2011. *Converging Media : a new introduction to mass communication*. New York : Oxford University

Syafrizal, Melwin. 2007. *Mengenal Hardware-Software*. Yogyakarta : CV. ANDI OFFSET

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

William, David dalam Moleong, Lexy J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumber Internet

<http://blog.ugm.ac.id/2010/10/05/perkembangan-teknologi-informasi-di-indonesia-5/>, diakses 1 maret 2017 pukul 22.10

<http://napasteknologi.blogspot.co.id/2015/02/sejarah-perkembangan-game-konsol-sampai.html> diakses 1 maret 2017 pukul 00.25

hobikami.com (diakses pada 5 maret 2017 pukul 22.17)

<http://tekno.kompas.com/read/2016/12/09/14280077/akhir.2016.penjualan.playstation.4.tembus.50.juta.unit> diakses 1 Maret 2017 pukul 01.09

<http://www.duniaku.net/2015/09/16/playstation-vr-project-morpheus-tgs-2015/>, diakses tanggal 2 Maret 2017 pukul 09.17

<http://www.gamespot.com/genre/shooter/ps4/>) diakses pada 2 maret 2017 pukul 11.00

<http://jagatplay.com/2016/10/playstation3/review-battlefield-1-memuhi-hype/> diakses pada 5 Maret 2017 pukul 21.00

<http://dosenit.com/kuliah-it/teknologi-informasi/pengertian-teknologi-menurut-para-ahli>) diakses sabtu 5 maret pukul 23.15

<http://eprints.ums.ac.id/38625/3/BAB%20I.pdf> diakses senin 28 Agustus 2017 pukul 23.17

