

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Manusia hidup didalam sebuah kelompok masyarakat dan tidak bisa hidup seorang diri tanpa bantuan dari manusia lainnya. Manusia dalam kehidupan bermasyarakat selalu berinteraksi dengan manusia lainnya. Interaksi yang terjadi bisa berupa interaksi asosiatif dan bisa juga berupa interaksi disosiatif. Dalam suatu interaksi asosiatif, manusia saling bekerja sama dengan manusia lainnya. Hubungan yang terjadi dalam interaksi sosial tersebut akan menghasilkan suatu solidaritas didalam kelompok sosial. Langkah yang paling penting dalam proses penggabungan adalah kerja sama (Sadily, 1993). Elemen ini menggambarkan sekelompok orang yang menjalani kehidupan mereka, dan gerakan mereka digambarkan sebagai afiliasi dengan kelompok lain. tim lain. Manusia cenderung bersatu ketika mereka berbagi pengalaman atau minat yang sama. dengan orang lain berbagi minat yang sama. Dengan adanya rasa solidaritas didalam suatu kelompok sosial, maka anggota dalam kelompok sosial tersebut bisa mewujudkan satu tujuan secara bersama-sama (Lestari, 2020).

Dalam proses interaksi dibutuhkan adanya suatu komunikasi antar manusia agar proses interaksi tersebut berjalan dengan lancar. Komunikasi pada masa ini berlangsung dengan sangat cepat, sehingga dalam melakukan proses komunikasi juga memerlukan suatu media dalam pelaksanaannya agar komunikasi yang dilakukan menjadi lebih efektif. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, dapat membuat suatu media komunikasi memiliki peranan yang penting dalam komunikasi. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi ini adalah *internet* (Setiawan, 2022). Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini akan sangat berpengaruh dalam setiap aspek kehidupan. Internet merupakan suatu jaringan yang berada dalam sebuah perangkat komputer yang menghubungkan beberapa perangkat secara global dengan suatu protokol. Dengan adanya perkembangan

teknologi yang pesat ini, internet tidak hanya digunakan untuk sarana komunikasi tetapi juga bisa digunakan untuk mencari hiburan, berinteraksi di media sosial serta bermain *game online*.

Game online merupakan salah satu jenis media hiburan yang menyediakan sarana-sarana terbaru yang jumlahnya sudah sangat variatif. Pengguna *game online* ini tersebar diantara berbagai kalangan usia, jenis kelamin dan kondisi sosial ekonomi. Hal ini juga didukung dengan semakin mudahnya koneksi internet yang ditawarkan sehingga membuat *game online* semakin menyebar terutama di kota-kota besar di Indonesia (Raihan, 2018). Komunikasi dalam suatu *game online* merupakan salah satu aspek yang sangat penting. Hal tersebut dikarenakan agar tujuan dari suatu proses komunikasi dapat berjalan lancar serta tujuan pemain bisa tercapai (Kurnia, 2019). *Game online* merupakan permainan yang membutuhkan partisipasi banyak orang dalam waktu yang bersamaan melalui proses komunikasi secara *online*. Hal ini bisa membentuk sebuah pola baru dalam berkomunikasi, yaitu pola komunikasi secara virtual. Komunikasi yang dijalankan hanya sebatas komunikasi verbal tanpa adanya tatap muka secara langsung antar pemain *game*. Komunikasi virtual yang terjadi pada dasarnya membicarakan tentang penyusunan strategi dan memberikan informasi mengenai lawan.

Salah satu *game online* yang banyak dimainkan adalah *Sausage Man*. *Sausage Man* memiliki ciri permainan yang berbeda dari game dengan genre *battle royale*. Dirilis pada 26 Juni 2021, *game Sausage Man* secara cepat menarik perhatian para pecinta game dengan genre *battle royale*. Dalam game ini, antara pemain satu dengan pemain lainnya akan berkompetisi pada suatu arena untuk menjadi “sisos” yang tidak dapat dikalahkan. Berbeda dengan *game battle royale* lainnya, *game Sausage Man* ini memiliki satu penampilan kartun yang menarik untuk menggambarkan karakter dan lingkungannya sehingga akan menjadi lebih menarik namun tetap kompetitif.

Manusia sebagai makhluk sosial, pada dasarnya tidak bisa hidup sendiri dan akan membutuhkan manusia lainnya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya (Soekanto, 2006). Sifat dasar manusia ini yang dibawa ke dalam *game Sausage*

Man. Team 7K dalam *game online Sausage Man* ini dibentuk pada tanggal 9 Juli 2021 yang bertujuan untuk menjadi suatu tempat bagi pemain yang memiliki latar belakang dalam kesamaan hobi. Oleh karena itu, proses penguatan rasa persaudaraan, persahabatan, dan kepedulian antar anggota komunitas *game online* lebih diutamakan, dan dukungan timbal balik dari para pemain dalam komunitas *game online* menjadi pokok bahasan utama dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk membahas lebih mendalam mengenai pola interaksi dunia maya *pro gamers Sausage Man* dalam membangun solidaritas sosial. Melalui penelitian ini, peneliti juga berharap selain proses komunikasi secara virtual dapat berjalan dengan lancar. Komunikasi langsung atau tatap muka antar pemain *game* juga dapat berjalan lancar dikalangan *pro gamers* sehingga proses interaksi sosial serta rasa solidaritas sosial semakin meningkat antar pemain *game online* dan dapat berjalan sebagaimana mestinya dalam kehidupan sosialnya. Sehingga dengan adanya penelitian ini bisa membuktikan bahwa solidaritas sosial yang identiknya terbentuk dalam interaksi dunia nyata saja, juga bisa terbentuk dalam interaksi dunia maya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana pola interaksi *pro gamers Sausage Man Team 7K* dalam membangun solidaritas sosial?
2. Apa peran interaksi sosial antar *pro gamers Sausage Man Team 7K* dalam membangun solidaritas sosial bagi kehidupan bermasyarakat?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pola interaksi *pro gamers Sausage Man Team 7K* dalam membangun solidaritas sosial.
2. Mengetahui peran interaksi sosial antar *pro gamers Sausage Man Team 7K* dalam membangun solidaritas sosial bagi kehidupan bermasyarakat.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dengan adanya penelitian ini adalah:

1. Untuk memberikan informasi mengenai pola interaksi *pro gamers Sausage Man Team 7K* dalam membangun solidaritas sosial.
2. Untuk memberikan informasi mengenai peran interaksi sosial antar *pro gamers Sausage Man Team 7K* dalam membangun solidaritas sosial bagi kehidupan bermasyarakat.

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam upaya memperoleh gambaran dan untuk memudahkan proses pembahasan maka dalam penyusunan penelitian ini, penulis merangkai sistematika penyusunan penelitian sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Penulis memberikan informasi latar belakang mengenai masalah penelitian yang dipilih dalam bagian pendahuluan ini. Penulis juga mengulas perumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian dalam bab ini. mengenai pbingkaian masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini berisikan mengenai konsep-konsep dan juga teori yang merupakan penjelasan atau pengertian yang bersumber dari kutipan baik dari buku ataupun jurnal yang relevan dengan penulisan skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini membahas mengenai jenis metode yang digunakan oleh penulis, bagaimana penulis mengumpulkan data dari salah satu teknik pengumpulan, jenis teknik pengolahan data yang digunakan, analisis data serta kesimpulan pada bagian akhir.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, menjelaskan tentang hasil-hasil dari penelitian yang sudah dilakukan serta data yang akan dikumpulkan akan dianalisis secara mendalam. Berdasarkan isi dari bab ini akan membahas hasil penelitian mengenai pola interaksi dunia maya *pro gamers sausage man* dalam membangun solidaritas sosial yang telah didapatkan dari hasil pengumpulan data, pengolahan dan analisis data, juga dimasukkan ke dalam teori yang terkait pada penelitian ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi tentang penjelasan hasil penelitian secara keseluruhan, peneliti akan memaparkan hasil serta temuan jawaban penelitian dalam kesimpulan, dimana dalam kesimpulan berisi pemaparan pembahasan yang menjawab rumusan masalah dan juga peneliti memberikan saran berdasarkan hasil penelitian ini.

LAMPIRAN

Pada bagian lampiran ini, peneliti memberikan data secara rinci mengenai bukti dan dokumentasi dalam proses penelitian. Diantaranya mencakup surat izin permohonan penelitian, permintaan informasi data serta hasil transkrip wawancara dengan informan dalam hal pencarian data. Diharapkan dengan adanya bagian lampiran ini pembaca akan dengan mudah mengakses rangkaian elemen yang

mendukung keabsahan dan integritas peneliti serta memberikan gambaran secara menyeluruh bagaimana proses penelitian ini berjalan.

