

GAME ONLINE GENSHIN IMPACT SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI ANTAR BUDAYA

Rizki Ahmalina Putra

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
rizkiahmalinap@gmail.com

Abstract

This research tries to see how the position of online games as a medium of intercultural communication, in terms of benefits, positive and negative. In this study the writer used a qualitative descriptive research method, where the writer will describe how the game is used as a medium to communicate with people of different cultures. The description of this game is done by comparing it with how social media applications work in general. The results of the study show that the Genshin Impact game can be used as a medium to interact with people from different cultural backgrounds.

Keywords: Intercultural Communication, New Media, Online Games

Abstrak

Penelitian ini berusaha melihat bagaimana kedudukan game online sebagai media komunikasi antar budaya, dari segi manfaat, positif dan negatifnya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dimana penulis akan mendeskripsikan bagaimana penggunaan game tersebut, sebagai media untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda kebudayaannya. Pendeskripsian terhadap game ini dilakukan dengan cara membandingkannya, dengan cara kerja aplikasi media sosial pada umumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game Genshin Impact dapat dijadikan media, untuk berinteraksi dengan orang-orang yang berlatar belakang kebudayaan berbeda.

Kata Kunci: Komunikasi Antar Budaya, Media Baru, Game Online

PENDAHULUAN

Dewasa ini, penggunaan media untuk berkomunikasi jarak jauh sangat dibutuhkan. Kebutuhan akan media komunikasi sangat tinggi, mengingat kesibukan akan aktivitas sehari-hari, sehingga membuat media komunikasi akan sangat membantu dalam efektivitas waktu. Dengan begitu, kehadiran internet sangat terlihat manfaat kegunaannya dalam pemutakhiran teknologi media komunikasi. Dengan menggunakan jaringan internet, seseorang bisa berinteraksi dengan orang lain, dalam jumlah dan jarak yang tidak terbatas. Namun, untuk menggunakan internet, seseorang membutuhkan alat yang bisa menangkap jaringan tersebut, seperti *smartphone*, tablet, *personal computer*, dan lain-lain.

Dengan menggunakan alat tersebut, pengguna bisa memilih media apa saja yang dinginkannya. Sekarang ini media yang begitu digandrungi oleh para pengguna *gadget* tersebut untuk berkomunikasi, dikenal dengan istilah *Sosmed* singkatan dari *Social Media*, atau Media Sosial dalam Bahasa Indonesia. Media sosial yang *familiar* dikalangan masyarakat Indonesia saat ini ada beberapa macam, seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *TikTok*, *Whatsaap*, *YouTube*, dan lain-lain. Namun penulis tidak membahas semua media sosial tersebut. Penulis lebih tertarik dengan fenomena *Online Game* yang sedang naik daun akhir-akhir ini.

Besarnya antusias masyarakat terhadap game online di berbagai belahan dunia saat ini, terlihat dari diresmikannya beberapa game online menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan. Cabang olahraga ini disebut dengan E-Sport. Cabang e-sport dipertandingkan baik dalam skala nasional maupun internasional. Hal ini membuat penggemar aplikasi game online semakin bertambah tentunya. Yang menarik adalah meskipun game online bukan media berkomunikasi, namun komunikasi dapat dilakukan di beberapa aplikasi game online, oleh sesama pengguna aplikasi tersebut.

Seperti sebutannya, game online adalah aplikasi permainan yang hanya bisa dimainkan dengan menggunakan *gadget* seperti *smartphone*, tablet, computer, dan sejenisnya, yang terhubung dengan jaringan internet. Meskipun tidak termasuk ke dalam media untuk berkomunikasi, namun Game online memungkinkan penggunaanya (*game player*) untuk berkomunikasi dengan pengguna (*game player*) lainnya. Hal ini dapat terjadi karena secara umum Game online memang memiliki fitur, untuk berkomunikasi sesama pemain game di dalamnya.

Fitur untuk berkomunikasi di dalam game online, berbeda-beda disetiap aplikasinya. Umumnya game online memiliki fitur untuk mengirim pesan berupa teks antar sesama pemain (*massage*). Namun

ada juga beberapa aplikasi game online yang memberikan fitur untuk mengirim suara (*voice note*), bahkan ada yang bisa melakukan komunikasi langsung menggunakan suara, seperti fitur *call* (memanggil) pada telepon genggam dan sejenisnya.

Fakta bahwa besarnya antusias masyarakat dunia terhadap game online, dan adanya fitur untuk berkomunikasi dalam game online, menjadi pembahasan yang menarik untuk dikaji dalam bidang komunikasi antar budaya. Penelitian ini akan berusaha melihat bagaimana kedudukan game online sebagai media komunikasi, dari segi manfaat, positif dan negatifnya. Untuk itu penulis akan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dimana penulis akan memberikan gambaran terhadap penggunaan game online, sebagai media komunikasi antar budaya.

LANDASAN TEORI

Komunikasi Antar Budaya

Teori komunikasi antar budaya yang penulis pakai dalam penelitian ini adalah teori dari Devito, Andrea L.Rich dan Dennis M. Ogawa. Menurut Devito, Komunikasi antar budaya mengacu pada komunikasi antara orang-orang yang berasal dari budaya yang berbeda, seperti orang-orang yang memiliki kepercayaan, nilai, atau perilaku budaya yang berbeda.¹ Dari definisi yang dikemukakan oleh Devito tersebut, maka komunikasi antar budaya meliputi perbedaan antar kepercayaan, dan nilai-nilai atau perilaku yang biasanya dilakukan pada lingkungan masing-masing pelaku komunikasi.

Sedangkan menurut Andrea L.Rich dan Dennis M. Ogawa, komunikasi antar budaya adalah komunikasi antara orang-orang yang berbeda budayanya, meliputi etnis, ras, dan suku sosial.² Berbeda dari definisi sebelumnya, pemahaman komunikasi antar budaya yang dikemukakan oleh Andrea L.Rich dan Dennis M. Ogawa, lebih menekankan pada perbedaan pada etnis, ras, dan suku dalam kehidupan sosial di masyarakat.

Meskipun ada perbedaan substansi dalam pemahaman mengenai komunikasi antar budaya, yang dikemukakan oleh para ahli di atas. Namun inti dari komunikasi antar budaya dari dua teori tersebut adalah adanya perbedaan cara berkomunikasi, yang dilakukan oleh komunikator dan komunikan ketika berinteraksi. Perbedaan cara berkomunikasi ini meliputi gaya bahasa, tutur kata, intonasi bicara dan lain-lain. Tentu saja perbedaan ini dipengaruhi oleh etnis, ras, suku,

¹ Wawan Hernawan, Hanindyalaila Pienrasmi, *Komunikasi Antarbudaya "Sikap Sosial dalam Komunikasi Antaretnis"*, (Bandarlampung: Pusaka Media, 2021), Hlm.6

² Rinjani Bahri, Subhani, *Komunikasi Lintas Budaya*, (Lhokseumawe: UnimalPress, 2017), Hlm.16

agama, dan nilai-nilai yang dianut oleh masing-masing orang.

Internet Dan Media Baru

Jika dianalogikan bentuk fisiknya, internet berbentuk seperti jaring laba-laba yang menutupi dunia. Jaring laba-laba tersebut terdiri dari titik-titik, yang saling terhubung satu sama lainnya. Titik-titik tersebut ialah pengguna internet, dan jaring penghubungnya adalah koneksi internet.³ Dari analogi tersebut dapat dibayangkan bagaimana setiap pengguna internet dapat terhubung, dan bisa saling berinteraksi satu sama lainnya.

Dalam pembahasan ini penulis menggunakan teori media baru yang dikemukakan oleh Flew, Power dan Littlejohn . Flew mendefinisikan new media sebagai, *as those forms that combine the three Cs: computing and information technology (IT); Communication Network; digitised media & information content*⁴. Menurut Flew media baru merupakan kombinasi dari tiga hal, yaitu komputing, teknologi informasi, dan jejaring komunikasi.

Sedangkan, Power dan Littlejohn menyebut new media sebagai, *a new periode in which interactive technologies and network communications, particularly the internet, would transform society*⁵. Menurut Power dan Littlejohn media baru adalah periode baru dimana teknologi interaktif dan jejaring komunikasi, khususnya internet akan mengubah masyarakat. Dari dua pendapat tersebut dapat dilihat bagaimana internet, dan media baru memang tidak bisa dipisahkan keberadaannya.

Game Online Genshin Impact

Menurut Kim, game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi daring (LAN atau Internet).⁶ Game online yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Genshin Impact. Genshin Impact adalah sebuah game RPG atau Role Playing Game gratis, yang digabungkan dengan aliran game aksi dan *open world* (memungkinkan pemain game untuk masuk kedalam dunia pemain game lainnya). Game ini bisa dimainkan menggunakan platform Mobile, PC, dan

³ Jerry Indrawan, dkk, *Kehadiran Media Baru (New Media) Dalam Proses Komunikasi Politik*, (Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau), Volume 8, Nomor 1, Hlm.2

⁴ Ibid, Hlm.3

⁵ Ibid, Hlm.3

⁶ Syazira Nira Sandya, Ayunda Ramadhani, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa*, (Psikoborneo Jurnal Imiah Psikologi, 2021), Volume 9, Nomor 1, Hlm. 204

Playstation.⁷

METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif, terhadap objek yang diteliti yaitu game Genshin Impact. Alasan penulis menggunakan penelitian kualitatif karena pada dasarnya, penelitian kualitatif memang bertujuan untuk menemukan ciri-ciri dan fenomena yang termasuk dalam suatu kategori; Selain itu, peneliti mencari hubungan antar fenomena dengan cara membandingkan perbedaan/kesamaan sifat dari berbagai gejala yang ditemukan. Peneliti kemudian mengklasifikasikan gejala yang memiliki karakteristik yang sama dan membuat “generalisasi” untuk membentuk teori.⁸

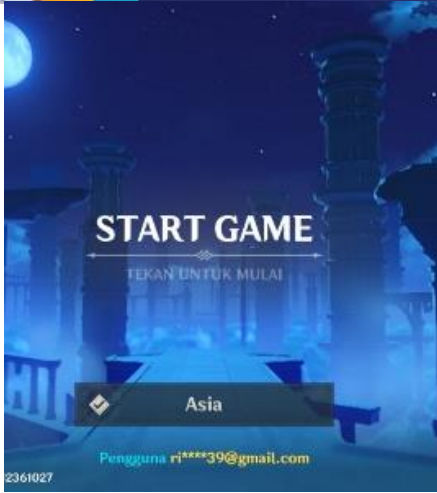
Pada kasus ini, penulis akan mendeskripsikan bagaimana penggunaan game tersebut, sebagai media untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda kebudayaannya. Pendeskripsian terhadap game ini dilakukan dengan cara membandingkannya, dengan cara kerja aplikasi media sosial pada umumnya. Secara umum media sosial memiliki fitur untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya, dengan cara menghubungi (*call*), mengirim pesan (*messege*), atau mengirim suara (*voice note*). Fitur-fitur tersebutlah yang menjadikan media sosial banyak dipakai masyarakat, karena keefesiennya dan kemampuannya dalam menjangkau kebutuhan akan komunikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Genshin Impact memiliki beberapa server untuk dimainkan, yaitu Amerika, Asia, Eropa, dan server gabungan Taiwan (TW), Hongkong (HK) dan Macao (MO). Ketika memulai game, pemain terlebih dahulu diminta untuk memilih server yang diinginkannya, sebelum memasuki permainan. Pemain harus memilih server dengan benar, karena pemain hanya bisa berinteraksi dengan pemain lain yang satu server dengannya. Artinya pemain yang memilih server Amerika, tidak bisa berinteraksi dengan pemain lain yang berada di server Asia dan sebaliknya. Dengan begitu pemain bisa berkomunikasi dengan banyak pemain lain yang berbeda latar belakang budayanya seperti Jepang, China, Thailand, dan negara lainnya.

⁷ Rafli Irfan Haikal, dkk, *Evaluasi User Experience pada Game Genshin Impact menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Persona*, (Jurnal Sistem Dan Informatika, 2021) Volume 16, Nomor 1, Hlm.17-18

⁸ Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), Hlm.41



Gambar 1 Tampilan Awal Memulai Game



Gambar 2 Server Game

Berikut gambar tangkapan layar, ketika penulis mencoba berinteraksi dengan pemain asal Kamboja (lihat gambar 3 dan 4)



Gambar 3

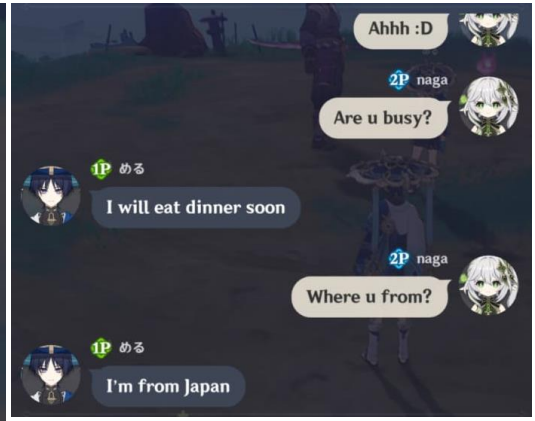


Gambar 4

Pada game ini penulis menggunakan nama samaran yaitu “naga”, gambar empat terlihat pemain tersebut memberitahukan asalnya dari Kamboja kepada penulis. Selanjutnya pada gambar 5 dan 6 penulis berinteraksi dengan pemain asal Jepang.

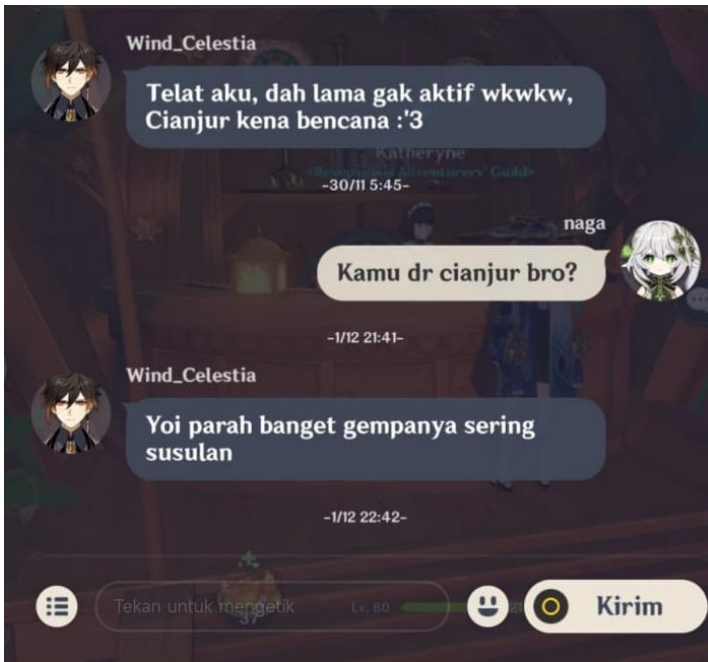


Gambar 5



Gambar 6

Berikutnya percakapan penulis dengan pemain asal Cianjur, Jawa Barat



(lihat gambar 7)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis paparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa game online Genshin Impact bisa dijadikan wadah untuk berinteraksi dengan banyak orang. Game ini bisa dijadikan media untuk mengenal seseorang, bahkan memungkinkan untuk menjalin hubungan dengannya seperti pertemanan. Namun, game ini memiliki kekurangan yaitu tidak adanya informasi terkait biodata pemain. Sehingga pemain hanya bisa mengetahuinya dengan menanyakan langsung kepada pemain tersebut.

Selain itu aplikasi game ini berukuran cukup besar, sehingga tidak semua gadget mampu menjalankan aplikasi ini. Hanya gadget dengan spesifikasi tertentu saja yang mampu menjalankannya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Hernawan, Wawan. Hanindyalaila Pienrasmi. 2021. *Komunikasi Antarbudaya “Sikap Sosial dalam Komunikasi Antaretnis”*. Bandarlampung: Pusaka Media

Hardani. dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu

Bahri, Rinjani. Subhani. 2017. *Komunikasi Lintas Budaya*. Lhokseumawe: UnimalPress

Jurnal

Indrawan, Jerry. Dkk. *Kehadiran Media Baru (New Media) Dalam Proses Komunikasi Politik*. Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Volume 8 (Nomor 1)

Nira Sandya, Syazira. Ayunda Ramadhani. 2021. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa*. Psikoborneo Jurnal Ilmiah Psikologi. Volume 9 (Nomor 1)

Haikal, Rafli Irfan. Dkk. 2021. *Evaluasi User Experience pada Game Genshin Impact menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Persona*. Jurnal Sistem Dan Informatika. Volume 16 (Nomor 1)