

PEMANFAATAN TEKNOLOGI VOICE OVER INTERNET PROTOCOL (VoIP) DALAM ONLINE MOBILE GAMES

Muthia Hanindar¹, Irwansyah²

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia
(Jl. Salemba Raya, RW.5, Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10430)^{1,2}

E-mail:

muthiahanindar@gmail.com¹

dr.irwansyah.ma@gmail.com²

Abstract

Technological advancements have enabled progress in the video games industry. The emergence of mobile devices with increasingly sophisticated features allows audiences to play games anywhere and anytime. There is free time that needs to be filled as one of the main reasons for the audience to play games on their smart phones. The quality of smart phones that are increasingly being improved makes the world of the gaming industry more developed with the presence of new features in the game, one of which is the communication feature. Communication is very important especially in games that require teamwork. Voice over Internet Protocol (VoIP) technology allows this communication to occur. By using qualitative methods, with Fenomenologi approach. This study aims to look at the needs of the audience that can be satisfied through the media consumed. Through the Uses and Gratifications 2.0 theory, it was found that someone's need can appear before consuming the media or appear after exploring the use of the media.

Keywords: *games, smart phones, communication, VoIP, Uses and Gratifications 2.0*

Abstrak

Kemajuan teknologi memungkinkan adanya kemajuan dalam industri video games. Kemunculan perangkat seluler dengan fitur yang semakin canggih memungkinkan khalayak dapat bermain games dimana saja dan kapan saja. Ada waktu luang yang perlu diisi menjadi salah satu alasan utama khalayak dalam bermain game pada ponsel pintar mereka. Kualitas ponsel pintar yang semakin ditingkatkan membuat dunia industri games semakin berkembang dengan adanya fitur-fitur baru dalam game salah satunya fitur komunikasi. Komunikasi sangat diperlukan utamanya dalam permainan yang membutuhkan kerjasama tim. *Teknologi Voice over Internet Protocol (VoIP)* memungkinkan komunikasi ini terjadi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan Fenomenologi, yang bertujuan untuk melihat kebutuhan khalayak yang dapat dipuaskan melalui media yang dikonsumsi. Melalui teori *Uses and Gratifications 2.0* ditemukan bahwa kebutuhan seseorang dalam bermain game bisa muncul sebelum mengkonsumsi game tersebut ataupun muncul setelah menjelajahi pemakaian media tersebut.

Kata kunci: *games, ponsel pintar, komunikasi, VoIP, Uses and Gratifications 2.0*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Komunikasi menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tidak terlepas dari penggunaan komunikasi dalam *games*. Komunikasi dapat berfungsi sebagai banyak hal dalam *games*. Tidak hanya untuk berdiskusi mengenai *games*, komunikasi juga diperlukan ketika menginterpretasi peraturan dalam sebuah permainan.

Dengan kemajuan teknologi yang terus berjalan, industri *games* kini mulai menjangkau para pemain melalui *platform* perangkat seluler. Perangkat seluler terus menunjukkan perkembangannya dengan kemampuannya yang hampir mirip dengan komputer. Kekuatan pemrosesan yang meningkat, ruang penyimpanan yang cukup besar, serta fitur multimedia yang menarik kini telah dapat dinikmati pada sebuah ponsel pintar. Hal ini kemudian memungkinkan para produsen aplikasi untuk mengembangkan aplikasi *games* mereka pada perangkat seluler. Para pemain pun merasa bahwa perangkat seluler lebih praktis dikarenakan konsep *mobility* yang memungkinkan pemain mengakses *games* kapan saja dan dimana saja. Namun, bagi perangkat seluler untuk sepenuhnya berubah fungsi sebagai konsol permainan, dibutuhkan fitur grafis dan jaringan teknologi yang perlu dikembangkan lebih jauh lagi (Furini, 2007).

Sejauh ini, industri *games* pada perangkat seluler telah menghadirkan banyak fitur yang semakin melengkapi pengalaman bermain *games*, salah satunya fitur untuk berkomunikasi. Fitur ini dihadirkan melalui teknologi Voice over Internet Protocol (VoIP) yang memungkinkan terjadinya komunikasi suara antar pemain meskipun kehadiran pemainnya terpisah secara geografis. Komunikasi suara melalui VoIP

menjadi sebuah fenomena baru dalam bermain *games* khususnya pada ponsel pintar. Fitur ini digadang-gadang sebagai fitur komunikasi yang lebih efisien dibandingkan pendahulunya, komunikasi melalui ruang obrolan via teks.

1.2 Rumusan Masalah

Oleh sebab itu, muncul pertanyaan penelitian **bagaimana pengguna memaknai fitur komunikasi melalui VoIP pada *mobile games* yang dioperasikan dalam ponsel pintar?** Untuk menjawab pertanyaan tersebut, penelitian akan dilakukan melalui wawancara informan terpilih yang sesuai dengan kriteria. Dengan menggunakan metode kualitatif, wawancara diharapkan dapat menggali pengalaman masing-masing informan dalam pemanfaatan fitur komunikasi pada *mobile games* yang dimainkan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana pengguna memaknai teknologi fitur komunikasi baru, yaitu VoIP yang mulai diaplikasikan dalam *mobile games* pada ponsel pintar.

1.4 Kegunaan Penelitian

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat akademis dalam menambah kajian atau literatur penelitian dalam perspektif teknologi komunikasi. Dari segi praktis, penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada praktisi di bidang teknologi komunikasi.

2. Kajian Pustaka dan Kerangka Pemikiran

2.1 Games

Teknologi audio visual untuk komputer pertama kali diproduksi pada akhir tahun 1940-an dan awal tahun 1950-an. Pada tahun 1972, sebuah konsol *video game* yang diproduksi oleh Magnavox dan diberi nama Odyssey secara resmi diperkenalkan pada publik. Kemunculan Odyssey kemudian memulai tren dimana individu dapat memainkan *video game* di rumah masing-masing. Setelah menjadi semakin populer, produsen mulai membuat *video game* dengan berbagai macam genre. Pada tahun 1980 konsol *video games* yang diproduksi kemudian dikategorikan berdasarkan genrenya. Beberapa genre yang diproduksi antara lain; *action-adventure*, perkelahian, balapan, dan penembakan. Pada tahun 1990, evolusi *video games* terus berlangsung dengan kemunculan *Super Mario World* yang meraih sukses pada pemain muda. Pada tahun 2000-an, *video games* beralih pada teknologi tiga dimensi atau dunia 3D. Tidak hanya itu, *video games* juga mengembangkan teknologi yang memungkinkan adanya komunikasi di saat permainan berlangsung. Gaya komunikasi yang diimplementasikan berbeda-beda, mulai dari gelembung bicara yang diletakkan di atas kepala sebuah avatar karakter, ruang obrolan, hingga komunikasi verbal yang bisa dilakukan via Voice over Internet Protocol (VoIP) (Nugent, 2014).

Kesuksesan dan kepopuleran *mobile games* membuat *mobile gaming* menjadi pasar yang sukses yang layak diperhitungkan. Tren *mobile gaming* di masa sekarang dipenuhi dengan berbagai macam *genre games* dengan cakupan yang cukup luas; mulai dari permainan yang sangat sederhana, permainan dengan tampilan grafik

tiga dimensi (3D), hingga permainan yang dimainkan oleh satu orang pemain dan multi-pemain. Dilihat dari penjualannya, permainan yang cukup diminati oleh khalayak adalah *casual games*.

Dengan perangkat seluler, kemudahan pengguna untuk mengakses permainan kapan saja dan dimana saja akan menarik minat demografik yang berbeda dari para pemain. Pemain yang bermunculan kini tidak lagi hanya pemain pro melainkan banyak pula bermunculan para *casual gamer*. Tingginya minat khalayak terhadap *casual games* memiliki beberapa alasan diantaranya; (1) *Casual games* tidak membutuhkan kemampuan khusus dari para pemainnya, permainan ini pun biasanya memiliki peraturan yang sangat sederhana dan dengan teknik yang mendasar, (2) *mobile games* biasa diakses oleh orang biasa yang membutuhkan permainan untuk menghabiskan waktu senggang mereka dan melepaskan kebosanan yang ada, (3) kemampuan perangkat seluler yang tidak sama dengan *personal computer* menjadi sebuah halangan bagi permainan yang kompleks untuk beroperasi secara lancar jika diakses melalui ponsel pintar yang memiliki kapasitas memori yang kecil, (4) keputusan pemilihan permainan oleh khalayak dipengaruhi oleh judul permainan tersebut. Apabila judul yang dipakai merupakan nama yang familiar, maka besar kemungkinan permainan tersebut akan diunduh oleh sebagian besar khalayak yang sudah mengenal dan pernah mendengarnya (Furini, 2007).

Penelitian yang dilakukan oleh Furini (2007) meramalkan masa depan *mobile gaming scenario* yang akan mengalami beberapa perubahan. Jika tadinya berfokus pada minat para pemain casual, kini *hardcore gamers* yang akan menjadi fokus dari pengembang aplikasi permainan pada

perangkat seluler. Baik casual games maupun complex games akan tersedia di dalam pasar aplikasi, dan permainan seluler memiliki beberapa fitur lain seperti; kemampuan memainkan permainan dengan multi-pemain, aspek sosial, informasi lokasi serta kedekatan, dan tampilan grafis dengan kualitas tinggi.

2.2 Mobile Games

Industri *game* yang berkembang pesat ditunjukkan dengan kemunculan wanita-wanita sebagai produser permainan itu sendiri. Selain itu, menurut Leaver dan Willson (2017), yang menjadi perubahan terbesar dalam industri video game adalah peningkatan pada jangkauan perangkat dan *platforms* dimana sebuah permainan dapat dimainkan. Jaringan sosial daring seperti Facebook telah menyediakan permainan sosial yang dapat dimainkan dengan jaringan sosial para pengguna. Perangkat seluler seperti telepon genggam dan tablet membuat khalayak dapat mengakses aplikasi permainan dimanapun dan kapanpun, yang semakin membuat keberadaan gim mudah ditemui (Leaver & A Willson, 2017).

Menurut Davidsson, Peitz, dan Bjork (2004) *mobile games* didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan pada *mobile platforms* seperti telepon seluler, PDA, dan *gaming devices* seperti Nintendo Game Boy Advance dan Nokia N-Gage. Kemajuan industri *mobile games* diperkirakan akan terus meroket dengan *mobile games* diharapkan menjadi hiburan pada perangkat seluler untuk beberapa tahun ke depan.

Kemunculan teknologi 3G memberikan efek yang berarti pada industri *mobile entertainment*. 3G memungkinkan pengguna ponsel pintar untuk mengunduh musik, film, serta permainan. Selain itu, permainan pada ponsel pintar memungkinkan adanya

sambungan koneksi internet. Meskipun ponsel pintar secara cepat telah bertransformasi sebagai alat komunikasi dan sumber hiburan, tentu saja performanya masih dapat ditandingi oleh konsol permainan nirkabel seutuhnya seperti Nintendo GameBoy Advance.

Industri *video game* merupakan industri yang mengedepankan adanya evolusi teknologi. Di samping itu, dengan jangkauan pasar yang luas dan besar, *video game* telah mengembangkan teknologi 3D serta kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Dengan perluasan industri yang memasuki ranah telepon genggam, kemajuan pada teknologi nirkabel juga turut berperan dalam perkembangan teknologi industri *video game* (Davidsson, Peitz, & Bjork, 2004).

Kembali pada era sebelumnya, telepon genggam hanyalah alat komunikasi yang dilengkapi permainan yang telah dipasang pada perangkat telepon genggam tersebut. Sekitar tahun 2002, kemajuan teknologi telepon genggam telah dirasakan secara internasional. Ketika sebuah telepon genggam dapat mengunduh aplikasi khususnya game dari telepon genggam mereka sendiri. Aplikasi dalam perangkat seluler menjadi contoh perkembangan yang menarik perhatian di antara komunikasi elektronik dan industri hiburan dan media (Feijoo, Gómez-Barroso, Aguado, & Ramos, 2012).

Awal mulanya, permainan yang muncul dalam pasar aplikasi merupakan permainan sederhana yang umumnya sudah diluncurkan sekitar 10-15 tahun sebelumnya dalam perangkat konsol permainan. Jenis permainan yang diluncurkan terbatas dikarenakan tampilan grafis yang dibatasi. Permainan yang populer pada masa itu adalah permainan papan yang dilakukan oleh satu orang, permainan kata, serta permainan

teka-teki seperti Tetris contohnya. (Feijoo et al., 2012).

Keadaan industri *mobile games* mulai berubah pada sekitar tahun 2006-2007 yang ditandai dengan kemunculan ponsel pintar yang didukung dengan koneksi internet yang stabil. Pada akhir 2007, kemunculan iPhone dengan beberapa teknologi seperti layar sentuh, sensor gerak, tampilan yang disempurnakan, kapasitas penyimpanan yang besar, audio dengan kualitas tinggi, serta ketersambungan dengan koneksi internet memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan *application store*, memainkan permainan dengan multipemain, dan bertemu dengan pemain lintas negara lainnya melalui server yang berbeda. Semua fitur ini membutuhkan teknologi internet di dalamnya sehingga *mobile games* kini telah menjadi *online video games*.

Pada tahun 2007 pula, beberapa pengembang memilih untuk berfokus pada pengembangan *mobile games* alih-alih pada konsol permainan dan *personal computer*. Penggunaan ponsel pintar sebagai alat untuk mengakses internet dan mengunduh berbagai macam aplikasi melalui *application store* telah menjadi hal yang lumrah. Cakupan yang luas penggunaan perangkat seluler serta ketersediaan ruang penyimpanan yang cukup menjadi sebuah faktor kemudahan proses adaptasi dan pengembangan permainan pada perangkat seluler. Perangkat seluler telah menjadi alternatif pengembangan dalam bidang industri permainan dari platform game pendahulu lainnya. Dengan kepopulerannya yang terus meroket, pengembang tidak ragu-ragu dalam mengembangkan permainannya dan mencoba konsep baru yang dapat dimasukkan ke dalam perangkat seluler yang belum pernah dicoba sebelumnya (Davidsson et al., 2004).

Davidsson et al., (2004) melakukan penelitian untuk menentukan pola permainan pada perangkat seluler. Ia telah menemukan sebanyak 74 pola permainan dan beberapa di antaranya diklaim sebagai pola yang baru. Salah satu pola baru yang ditemukan adalah *Chat Forum*. Pada pola ini, para pemain dimungkinkan untuk melakukan komunikasi satu sama lain dengan pemain lainnya. Media yang disediakan untuk berkomunikasi kebanyakan adalah berbasis obrolan teks. Selain berkomunikasi, *Chat Forum* juga memungkinkan pemain untuk melakukan kontak secara mudah dengan pemain lain yang ingin bermain. Antar pemain juga dapat membentuk sebuah tim, sedangkan pemain yang masih sendiri dapat mencari sebuah tim untuk bergabung. *Chat Forum* juga dapat menjadi sarana untuk berdiskusi terkait saran dan taktik terkait permainan yang dimainkan. Secara tidak langsung, *Chat Forum* memaksa pengguna untuk melakukan interaksi sosial. Pengalaman yang dirasakan pengguna akan beragam berdasarkan kemampuan sosialnya (Davidsson et al., 2004).

2.3 Genre Games

Battle Royale

Battle Royale merupakan sebuah genre permainan yang sedang berkembang pesat akhir-akhir ini. Genre ini menggabungkan teknik bertahan hidup, penjelajahan, dan mencari elemen-elemen yang diperlukan. Genre *battle royale* dapat dimainkan dengan jumlah orang yang banyak. Permainan dimulai dengan peralatan yang sedikit untuk kemudian para pemain mencari senjata mereka masing-masing untuk mengeliminasi lawan sementara menghindari jebakan dari luar. Pemenang permainan ditentukan dengan siapa yang dapat bertahan sampai akhir permainan.

Istilah *Battle Royale* diambil dari judul film Jepang yang dirilis pada tahun 2000 dengan judul yang sama. Dalam beberapa tahun terakhir jenis genre permainan ini telah mengalami perkembangan pesat dan beberapa kali memecahkan rekor.

Pada tahun 2017, genre *Battle Royale* hampir saja mengalami kepunahan dikarenakan tidak banyak yang memproduksi permainan dengan genre tersebut. Pengguna dan pemain telah beralih pada permainan yang diproduksi dengan biaya yang lebih besar dan dikembangkan oleh organisasi yang besar. Sebagai perbandingan, permainan dengan genre *battle royale* biasa diproduksi di rumah dengan waktu yang sedikit, atau diproduksi perusahaan besar yang sebelumnya tidak memiliki pengalaman dalam memproduksi permainan menembak ((Dagdee & Philip, 2019).

Mobile games yang memungkinkan para pemain bermain dimana saja dan kapan saja kini meraih perhatian yang lebih besar dibandingkan dengan permainan pada *personal computer*. Salah satu permainan yang menjadi perhatian khalayak adalah PlayerUnknown's Battle Grounds yang dirilis pada akhir bulan Desember tahun 2017 (Dagdee & Philip, 2019). Permainan ini diklasifikasikan dibawah genre Battle Royale yang kemudian masuk pada kategori sub-genre permainan menembak. Dalam kurun waktu enam bulan, PlayerUnknown's Battle Ground (PUBG) masuk sebagai lima besar permainan dengan tingkat penjualan tertinggi sepanjang masa. PUBG merupakan permainan menembak dimana setiap karakter bertarung dengan lawan menggunakan senjata dan amunisi

dan bertujuan untuk menyelesaikan tujuan tertentu. PUBG diklasifikasikan sebagai permainan dengan *First Person Shooting* (FPS) yang merupakan sebuah produk yang melibatkan pemain merasakan permainan dengan tampilan sudut pandang orang pertama (Dagdee & Philip, 2019).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dagdee dan Philip (2019), ada beberapa faktor yang mempengaruhi kesuksesan PUBG sebagai permainan dengan genre Battle Royale. Salah satu faktor tersebut adalah *social media friendly*. Media sosial dan gim merupakan pasangan yang serasi dikarenakan kedua hal ini digunakan oleh pengguna yang umum dan saling tumpang tindih. Kedua hal ini kemudian disatukan oleh telepon seluler yang secara singkat menjadi medium yang dipilih baik dalam pemakaian media sosial maupun bermain gim. Media sosial pun menjadi media yang tepat bagi perusahaan untuk mengiklankan permainan gim mereka. Selain itu, dengan memuat momen yang unik serta komponen yang menarik perhatian pengguna, dapat membuat sebuah gim menjadi buah bibir khalayak dan menjadikannya semakin populer. Oleh sebab itu, produsen gim kini secara khusus mencoba membuat gim yang mereka produksi agar menjadi *social media friendly*.

Sebelumnya, gim hanya bisa diakses melalui komputer dan konsol permainan. Namun, kemunculan ponsel pintar kini memungkinkan pengguna untuk bermain *games* dimanapun dan kapanpun. Ponsel pintar merupakan salah satu jenis perangkat telepon seluler yang memiliki banyak fungsi selain fungsi dasar untuk melakukan panggilan telepon dan

mengirimkan pesan singkat. Ponsel pintar juga memiliki kecepatan yang lebih baik serta ruang penyimpanan yang lebih besar. Secara keseluruhan, ponsel pintar menawarkan performa yang lebih baik dibandingkan telepon seluler biasa.

Ponsel pintar juga telah tersambung dengan koneksi internet baik 3G maupun 4G. Koneksi internet dan performa yang lebih baik menjadikan ponsel pintar mendukung dan dapat menjalankan *video game* dalam kurang lebih sepuluh tahun terakhir. Menurut Dagdee dan Philip (2019), sejak tahun 2011 teknologi ponsel pintar telah bertransformasi dengan baik sehingga ponsel pintar menjadi produk campuran antara sebuah ponsel dan komputer. Ponsel pintar kemudian menjadi platform utama untuk bermain video gim. Hal ini menjadi sebuah titik balik penting dimana sebelumnya tidak ada konsep *mobile-video gaming* dikarenakan *video game* hanya dapat dimainkan pada komputer dan *platform* konsol permainan. Tidak seperti keduanya, ponsel pintar memungkinkan pengguna untuk bermain gim dimana saja dan kapan saja dikarenakan ponsel pintar sebagai perangkat yang portabel. PUBG, dapat meraih kesuksesan dan menjadi *video game* dengan penjualan terbaik dikarenakan permainan tersebut dapat berfungsi bahkan pada ponsel pintar sekalipun.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

Dengan banyaknya penggemar esports pada tahun 2014, permainan genre MOBA merupakan genre yang paling banyak dimainkan maupun ditonton. *Multiplayer online battle arena* atau MOBA merupakan sebuah subgenre

permainan *real-time strategy* yang dimainkan oleh dua tim masing-masing berisi lima pemain dimana kedua tim akan bertarung dengan masing-masing pemain akan mengontrol tiap karakter. MOBA games mulai mencuri perhatian sejak akhir tahun 2009. Pada platform PC (Personal Computer) jenis permainan MOBA yang paling sering dimainkan di antaranya League of Legends dan DotA 2. Sedangkan pada perangkat seluler, Mobile of Legends dan Arena of Valor menjadi dua judul permainan MOBA yang paling banyak dimainkan hingga tahun 2019 (Mora-Cantalops & Sicilia, 2018)

2.4 Voice over Internet Protocol (VoIP)

VoIP merupakan kependekan dari *Voice over Internet Protocol*. Sebelumnya telekomunikasi lewat telepon hanya mengandalkan *Public Switched Telephone Network* (PSTN). Beberapa tahun terakhir penggunaan PSTN mengalami kenaikan biaya. Namun fasilitas internet telah berkembang pesat oleh sebab itu muncul layanan baru yang memungkinkan komunikasi suara berbasis internet. Komunikasi suara jarak jauh dan terutama internasional bisa jauh lebih murah jika didukung oleh jaringan berbasis internet daripada PSTN. Panggilan yang didukung oleh PSTN melibatkan pembentukan sirkuit ujung ke ujung yang dipertahankan selama durasi panggilan. Sedangkan panggilan yang didukung oleh teknologi VoIP melibatkan transmisi paket individu dalam jumlah besar melalui jaringan internet. Biaya panggilan VoIP tergantung pada jumlah dan ukuran paket yang harus ditransmisikan, yaitu *bandwidth* yang diperlukan (Lau, Pandya, & Sherif, 2012). Contoh VoIP saat ini adalah *whatsapp call*, *LINE call*, dan yang terbaru

adalah fitur panggilan dalam aplikasi *Grab* yang mengizinkan penumpang dan pengemudi melakukan panggilan tanpa dikenakan biaya namun dengan paket data yang telah dimiliki masing-masing.

Sebelumnya, permainan dengan multi-pemain hanya memfasilitasi pemainnya dengan komunikasi melalui ruang obrolan. Para pengembang permainan pada perangkat komputer telah mengintegrasikan permainan mereka dengan Voice over Internet Protocol (VoIP) untuk permainan dengan multi pemain yang memungkinkan para pemain berbicara satu sama lain meski pada jarak yang jauh. Halloran (2009), melalui penelitiannya menjabarkan ada beberapa fungsi komunikasi dalam sebuah permainan. Dalam permainan yang membutuhkan kerjasama tim, komunikasi yang baik diperlukan untuk kolaborasi efektif yang tercipta antar pemain. Namun, pada permainan dengan multi-pemain, pemain tidak berada di lokasi yang sama, namun dapat terpisah secara geografis. Selain efektivitas kolaborasi yang diharapkan, komunikasi juga berfungsi untuk menjelaskan bagaimana cara bermain dalam suatu permainan kepada orang lain. Komunikasi juga dilakukan dalam memberi selamat dan merayakan kemenangan yang diraih sebuah tim. Jika sebuah tim mengalami kekalahan, komunikasi juga berfungsi sebagai mengkritik serta mengomentari kegagalan yang terjadi. Sebelum adanya teknologi yang memungkinkan para pemain untuk berbicara satu sama lain, kegiatan komunikasi ini dilakukan dengan menggunakan teks.

VoIP memungkinkan para pemain untuk berbicara satu sama lain antar anggota tim melalui *headphones* dan mikrofon. Penggunaan VoIP telah menjadi standar komunikasi dalam sebuah permainan (Halloran, 2009). Pada beberapa konsol game

mulai terlihat integrasi VoIP di dalamnya seperti pada konsol permainan milik Microsoft yaitu Xbox Live dan Xbox 360. Sony dan Nintendo juga telah terintegrasi dengan VoIP.

Dengan perkembangan industri permainan yang begitu besar, *mobile games* yang dapat dimainkan pada perangkat seluler juga kini telah terintegrasi dengan VoIP. Pada pertengahan 2000-an, produsen video gim memperkenalkan komunikasi via suara yang dapat dilakukan saat permainan berlangsung. Percakapan ini dilakukan melalui headphone dan mikrofon melalui teknologi Voice over Internet Protocol (VoIP). Menurut penelitian Halloran (2009), VoIP membantu para pemain untuk mengajari satu sama lain, merancang strategi bersama, dan menyelesaikan misi bersama pemain lainnya (Halloran, 2009).

2.5 Uses and Gratifications

Teori ini mencoba menjelaskan studi tentang bagaimana media mempengaruhi seseorang dan bahwa seseorang sengaja menggunakan media tersebut untuk keperluan tertentu. Sebelumnya, khalayak dianggap sebagai target pasif yang dapat dipengaruhi dengan kehadiran media dan memiliki pengaruh yang sama pada setiap individu. Dalam teori ini, khalayak dianggap dapat memiliki media apa yang ingin digunakan dan efek apa yang diinginkan dari media yang telah dipilih.

Teori ini berasumsi bahwa tiap individu memiliki kebutuhan yang dapat dipenuhi melalui penggunaan suatu media. Teori ini juga beranggapan bahwa seseorang tidak dapat memahami pemilihan media yang ia lakukan kecuali ia menyadari terlebih dahulu kebutuhan apa yang memotivasi perilaku seseorang tersebut (Katz). Selain itu, konsep utama dari teori ini adalah pesan media yang

sama tidak selalu memberikan pengaruh yang sama pada setiap individu.

Asumsi utama pada teori ini adalah setiap orang memiliki kebutuhan bawaan yang dapat dipenuhi oleh media. Gratifications dikonseptualisasikan sebagai “yang perlu dipenuhi” dimana dapat terjadi ketika kebutuhan seseorang bertemu dengan tipe media tertentu yang cocok dengan harapan/ekspektasinya (Katz, 1974). Uses and Gratifications memiliki pendekatan yang terfokus pada khalayak dimana ada asumsi dasar bahwa individu memiliki kebutuhan tertentu yang mendorong pemilihan jenis media tertentu (Rubin, 2009). Dalam teori ini, alih-alih sebagai penerima pesan media secara pasif, khalayak media dianggap sebagai komunikator yang aktif. Dalam konteks *online mobile games*, selain kebutuhan individu yang dimiliki masing-masing orang, kebutuhan tersebut dapat dikaitkan dengan motivasi khalayak untuk bermain *game online* (Wu, Wang, & Tsai, 2010).

2.6 Uses and Gratifications 2.0

Dengan kemunculan internet, konsep ‘khalayak aktif’ kini telah mencapai puncaknya. Asumsi perihal khalayak aktif yang telah diajukan oleh *uses and gratifications theory* kini telah menjadi realita. Media modern dan teknologi perangkat baru yang terus bermunculan telah memperluas jangkauan dan cakupan interaksi yang dapat dilakukan oleh khalayak terhadap konten media. Teknologi media seperti komputer menawarkan berbagai kemungkinan apa yang dapat dilakukan oleh seorang pengguna. Kemajuan teknologi kini dapat mempengaruhi perubahan sifat kepuasan dari seorang pengguna.

Alih-alih hanya berinteraksi dengan sebuah media, perangkat media yang

semakin beragam kini memungkinkan adanya komunikasi antar pengguna lain. Meski banyaknya media baru yang muncul, beberapa penelitian menunjukkan hasil bahwa kepuasan yang ditimbulkan oleh media baru ternyata memiliki kesamaan dan saling tumpang tindih dengan kepuasan yang telah dihadirkan oleh media lama. Seperti contoh kepuasan yang dihasilkan oleh televisi bisa berupa hiburan, interaksi sosial, dan pencarian informasi. Nyatanya, 35 tahun kemudian, kepuasan tersebut dapat kita temukan dalam berbagai media baru seperti Youtube dan blogging (Sundar & Limperos, 2013).

Sundar dan Limperos (2013) kemudian mengasumsikan bahwa kepuasan yang diperoleh seseorang tidak perlu didorong oleh rasa kebutuhan yang dialami seseorang, namun rasa kepuasan tersebut dapat diperoleh melalui sebuah fitur yang dialami seseorang ketika menggunakan media tertentu. Interaktivitas yang diberikan oleh media baru memunculkan konsep bahwa setiap pengguna tidak selalu memiliki tujuan awal dalam menggunakan media melainkan dapat mengembangkan suatu kebutuhan selama melakukan interaksi media.

3. Objek dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif berfokus pada data yang dikumpulkan, analisis, dan penulisan laporan penelitian (Creswell, 2014). Berbeda dengan kuantitatif, hasil penelitian kualitatif bersifat emik dan tidak dapat digeneralisasikan dikarenakan pengalaman tiap individu dianggap unik. Penelitian kualitatif melihat kehidupan sosial sebagai sebuah proses alih-alih sebagai keadaan statis yang tidak dapat berubah. Peneliti dapat menggunakan wawasan pribadinya dalam mengolah data dengan

bersikap netral dan tidak menghakimi fakta baru yang ditemukan di dalam prosesnya (Ritchie & Lewis, 2003).

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan Fenomenologi, karena berkaitan dengan pengalaman para informan dalam menggunakan game. Salah satu metode pengambilan data yang dapat dilakukan dalam penelitian kualitatif adalah melalui wawancara. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan melakukan wawancara pada empat informan. Wawancara dilakukan via telepon dengan maksud tujuan untuk memperdalam pengalaman pribadi masing-masing informan dalam pemanfaatan fitur komunikasi pada *online mobile games*.

4. Hasil dan Pembahasan

Informan terdiri atas 4 orang dalam rentang usia 20 - 25 tahun, dengan pertimbangan bahwa pada rentang usia tersebut individu antusias dalam menggunakan game. Empat orang ini terdiri dari dua orang perempuan dengan inisial OR dan OB, serta dua orang laki-laki dengan inisial DA dan RH. Wawancara dilakukan via telepon. Empat orang informan memiliki perangkat seluler berupa ponsel pintar dan mengunduh serta menggunakannya untuk bermain *online mobile game*. *Game* yang dimainkan beragam, namun keempatnya secara rutin bermain *game* bergenre Battle Royale dan MOBA. *Game* tersebut memungkinkan untuk dilakukan dengan multi-pemain secara beregu. Permainan dengan multi pemain membutuhkan komunikasi yang baik agar kemenangan dapat diraih oleh tim.

Nama Informan	Jenis Kelamin	Usia	Pekerjaan	Games yang Sering Dimainkan
OR	Perempuan	25 tahun	Mahasiswa	PlayerUnknown's Battleground
OB	Perempuan	24 tahun	Mahasiswa	PlayerUnknown's Battleground
DA	Laki-laki	25 tahun	Pegawai	Free Fire
RH	Laki-laki	22 tahun	Mahasiswa	PlayerUnknown's Battleground

Tabel 1. Profil Informan

Alasan Mengunduh Aplikasi *Online Mobile Games* pada Ponsel Pintar

Setiap informan memiliki alasan masing-masing dalam perilaku mengunduh aplikasi *game* pada ponsel pintar mereka. Namun, diantara keempatnya ditemukan kesamaan alasan utama dalam mengunduh aplikasi tersebut. Informan 1 (OR) dan informan 3 (DA) sama-sama beralasan bahwa mengunduh dan bermain aplikasi *online mobile games* bertujuan untuk mengisi waktu luang. Sedangkan informan 2 (OB) menyatakan bahwa bermain *game* dapat menjadi hiburan untuk dirinya sendiri. Senada dengan OB, informan 4 (RH) menyatakan bahwa bermain *game* dapat menghilangkan rasa penat dan bosan yang ada. Dalam hal ini, keempat informan sama-sama memiliki kebutuhan khusus yang mendasari alasan mereka dalam bermain *game* pada ponsel pintar.

Fitur Komunikasi pada *Online Mobile Games*

Pada aplikasi *game* yang sering dimainkan oleh para informan, ada fasilitas komunikasi yang disediakan untuk menunjang pengalaman bermain yang lebih baik. Dikarenakan beberapa *game* memungkinkan terjadinya permainan dengan multi-pemain yang lebih baik dilakukan dengan adanya komunikasi. Termasuk aplikasi *game* yang rutin dimainkan oleh para informan. Fitur komunikasi yang diberikan pada *game* yang dimainkan berupa *voice chat* menggunakan teknologi VoIP dan ruang obrolan yang memungkinkan adanya komunikasi via teks. Kedua fitur ini membutuhkan adanya koneksi internet yang kuat agar komunikasi di antara sesama pemain dapat berjalan lancar dan cepat.

Komunikasi yang Dilakukan pada Saat Bermain

Pada saat bermain dalam tim, para informan mengaku bahwa komunikasi dibutuhkan untuk memperlancar jalannya pertarungan dengan tim lawan. Melalui fitur *voice chat*, para informan yang merupakan pemain dapat melakukan komunikasi dengan anggota timnya. Para informan mengaku bahwa mereka lebih sering membentuk tim dengan teman-temannya sendiri. Keempat informan mengaku menggunakan fitur komunikasi tersebut untuk berkomunikasi selama jalannya pertarungan terutama membicarakan tentang strategi pertarungan dan taktik untuk mengalahkan tim lawan.

Namun, OR menjelaskan bahwa fitur komunikasi melalui *voice chat* (VoIP) tidak hanya berfungsi demikian. Jika ia membentuk tim yang berisikan anggota teman-teman yang dikenalnya, komunikasi yang dilakukan bercampur dengan obrolan

mengenai kehidupannya dengan teman-temannya. Senada dengan OR, RH juga menggunakan fitur komunikasi *voice chat* tersebut untuk bercerita pada teman-temannya mengenai hari-hari yang telah ia lalui. Sementara OB yang sering bermain *game* bersama kekasihnya, memanfaatkan fitur *voice chat* untuk bercerita dan mengobrol dengan kekasihnya tersebut sembari bermain *game*.

Fitur *voice chat* yang dilakukan melalui VoIP ini memiliki kemiripan dengan telepon, hanya saja pemain dapat memanfaatkannya sekaligus saat mereka sedang bermain. Lawan bicara, yang mayoritas adalah teman-teman yang membentuk tim dalam permainan, berada terpisah secara geografis. Kebutuhan komunikasi sebagai media penunjang keberhasilan kemenangan sebuah tim telah dapat dipenuhi melalui adanya fitur *voice chat* yang disediakan dengan teknologi VoIP tersebut. Namun, di tengah penggunaannya, para informan menemukan kebutuhan baru yang nyatanya juga dapat dipenuhi dengan adanya VoIP. Kebutuhan tersebut terkait akan komunikasi seputar obrolan kehidupan yang dapat dilakukan dengan anggota tim yang dibentuk dalam *games*; yang notabene merupakan teman-teman yang sudah dikenal dengan baik di kehidupan nyata. Dalam hal ini, pengguna tidak menentukan kebutuhannya terlebih dahulu, melainkan kebutuhan tersebut ditemukan pada saat penggunaan media dan pengguna merasa puas.

Kepuasan Terhadap Fitur Komunikasi yang Diberikan

Salah satu aspek dalam *uses and gratifications theory* yang dapat diberikan media pada khalayak adalah kepuasan akan sebuah kebutuhan. Dalam hal ini, yang

dibutuhkan para informan ketika bermain *online game* secara tim pada perangkat seluler mereka adalah adanya komunikasi. Komunikasi pada aplikasi *game* tersebut diberikan melalui teknologi *Voice over Internet Protocol* (VoIP). Keempat informan menyatakan bahwa fitur komunikasi melalui teknologi VoIP yang diberikan pengembang aplikasi dinilai cukup memuaskan.

Tidak hanya *voice chat*, ruang obrolan melalui teks juga telah disediakan dalam aplikasi *games* yang dimainkan para informan. Namun, obrolan melalui teks dirasa terbatas dan tidak fleksibel. Pada ruang obrolan ada sebuah regulasi yang secara otomatis akan menyensor kata-kata yang dianggap tidak pantas. Selain itu, fitur ruang obrolan juga dianggap mengurangi kenyamanan dalam bermain dikarenakan pemain tidak bisa melakukannya secara *multitasking*.

Namun, DA dan RH menyatakan masih ada kendala yang terjadi di saat pemakaian fitur komunikasi suara tersebut. Kendala yang dialami DA yaitu apabila sinyal hilang dan koneksi internet terputus, maka komunikasi tidak dapat dilakukan dan begitupun permainan dapat berakhir. Sedangkan RH mengatakan masih terdapat beberapa *bug* yang mengakibatkan suara tidak dapat didengar. Melalui pembaharuan yang terus diberikan oleh para pengembang, diharapkan kendala *bug* dapat berkurang secara signifikan.

Sedangkan informan OR berpendapat bahwa fitur komunikasi yang diberikan sudah cukup memuaskan, sehingga selain bermain ia juga bisa bersosialisasi dengan teman-temannya sekaligus tanpa perlu bertemu secara langsung ataupun melakukan panggilan berbayar. OB juga merasa puas dengan fitur komunikasi yang diberikan, hanya saja ia berharap fitur ini terus dapat dikembangkan dengan teknologi lainnya

yang memungkinkan dilakukannya panggilan video (*video call*) sembari bermain *games*.

5. Kesimpulan dan Rekomendasi

Online mobile games yang dapat diakses melalui ponsel pintar menjadi salah satu alternatif khalayak dalam mengisi waktu luang dan membunuh kebosanan. Dengan fitur-fitur yang diberikan, pengguna merasa sudah cukup puas dalam pemenuhan kebutuhannya. Salah satu fitur yang cukup menonjol dalam *online mobile games* adalah fitur komunikasi suara yang memungkinkan para pemain untuk berkomunikasi satu sama lain. Fitur komunikasi tersebut dihadirkan melalui teknologi *Voice over Internet Protocol* (VoIP). Adanya VoIP, dimaknai sebagai teknologi komunikasi yang dilakukan para pemain sehingga komunikasi antar pemain dapat berjalan lebih lancar dan cepat tanpa mengganggu atau mengurangi kenyamanan saat bermain.

Berdasarkan asumsi yang diajukan oleh *uses and gratifications theory* bahwa setiap khalayak memiliki kebutuhan yang perlu dipenuhi dengan penggunaan media, maka asumsi tersebut dapat dibuktikan melalui temuan penelitian ini. Para informan memiliki kebutuhan untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan kebosanan mereka, oleh sebab itu mereka memulainya dengan mengunduh dan bermain *games* pada ponsel pintar masing-masing. Namun, dalam penggunaannya ternyata para informan menemukan fungsi atau pemenuhan kebutuhan lain di dalamnya. Selain berkomunikasi mengenai *game* yang sedang dimainkan, para pemain dapat berkomunikasi mengenai kegiatan sehari-hari dan bersosialisasi layaknya di kehidupan nyata dengan teman-teman yang terbentuk sebagai

anggota dalam sebuah tim. Komunikasi tersebut dapat dilakukan meskipun terpisah secara geografis dan menjadi alternatif baru dikarenakan pemain dapat bercakap-cakap sambil bermain *game* yang diinginkan. Hal ini sesuai dengan asumsi yang diberikan teori *uses and gratifications* 2.0 yang menyatakan bahwa khalayak dapat menentukan kebutuhan mereka dan mendapatkan pemenuhan kebutuhan melalui eksplorasi media yang dilakukan masing-masing individu.

Daftar Pustaka

- Creswell, J. W. 2014. *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Dagdee, P., & Philip, L. 2019. THE RISE OF PUBG AND THE MARKETING STRATEGIES BEHIND ITS SUCCESS. *International Journal of Scientific Research and Review*, 07(03), 1009–1021.
- Davidsson, O., Peitz, J., & Bjork, S. 2004. *Game Design Patterns for Mobile Games* (Vol. 6). Finland.
- Feijoo, C., Gómez-Barroso, J. L., Aguado, J. M., & Ramos, S. 2012. Mobile gaming: Industry challenges and policy implications. *Telecommunications Policy*, 36(3), 212–221. <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2011.12.004>
- Furini, M. 2007. Mobile Games: What to Expect in the Near Future. *Proceedings of the International Conference on Intelligent Games and Simulation (GAMEON'2007)*, 93–95.
- Halloran, J. 2009. It's Talk, But Not as We Know it: Using VoIP to Communicate in War Games. *Proceedings of the 2009 Conference in Games and Virtual Worlds for Serious Applications, VS-GAMES 2009*, 133–140. <https://doi.org/10.1109/VS-GAMES.2009.36>
- Lau, W., Pandya, P., & Sherif, J. S. 2012. A dynamic traffic allocation model of voice over internet protocol and public switched telephone network. *Kybernetes*, 41(3), 404–413. <https://doi.org/10.1108/03684921211229488>
- Leaver, T., & A Willson, M. 2017. *Social, Casual and Mobile Games: The Changing Gaming Landscape*. Bloomsbury Publishing USA. <https://doi.org/10.1177/1329878x17710385f>
- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M. Á. 2018. MOBA games: A literature review. *Entertainment Computing*, 26(February 2017), 128–138. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.005>
- Nugent, G. 2014. *Voice Over Internet Protocol (VOIP), Video Games, and the Adolescent's Perceived Experience*. Walden University.
- Ritchie, J., & Lewis, J. 2003. *Qualitative Research Practice : A Guide for Social Science Students and Researchers*, 349.
- Sundar, S. S., & Limperos, A. M. 2013. *Uses and Grats 2.0: New Gratifications for New Media*. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 57(4), 504–525. <https://doi.org/10.1080/08838151.2013>

845827

Wu, J. H., Wang, S. C., & Tsai, H. H. 2010.
*Falling in love with online games: The
uses and gratifications perspective.*

Computers in Human Behavior, 26(6),
1862–1871.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.033>