

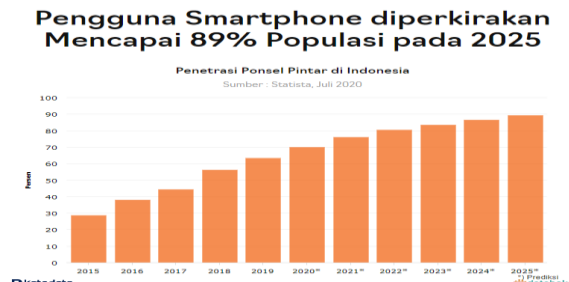
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia kini dihadapkan pada perkembangan teknologi yang semakin modern. Perkembangan teknologi komunikasi tidak hanya berfokus pada daerah nyata atau realita saja, tetapi juga menjangkau dunia virtual atau maya yaitu Internet. Perkembangan Internet tidak dapat terpisahkan dari media baru. Media baru menawarkan para penggunanya untuk memilih pilihan informasi yang sesuai untuk dikonsumsi, mengendalikan informasi, interaktivitas merupakan konsep utama pemahaman tentang media baru, munculnya *Virtual Reality*, komunitas virtual dan identitas virtual muncul seiring hadirnya media baru. Media baru memungkinkan pengguna untuk menggunakan ruang tanpa batas, memperluas jaringan komunikasi, dan menunjukkan identitas lain yang berbeda dari dunia nyata (Flew, 2002).

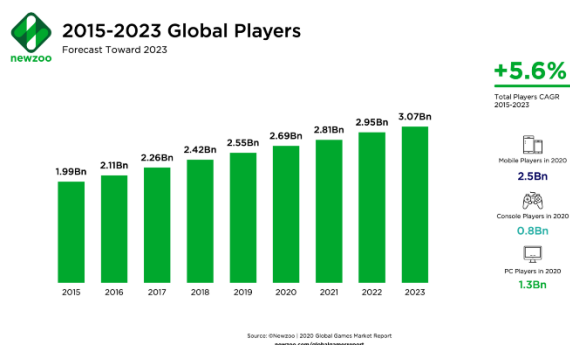
Pengertian *Game Online* adalah permainan atau gim yang dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet, adanya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai macam misi, dan meraih nilai tertinggi dalam gim, bisa dijelaskan bahwa *Game Online* adalah gim yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet (Young, 2005). Permainan gim sebagai media pelarian diri dari hubungan interpersonal dan intrapersonal, konflik dengan orang tua dan pengelolaan emosi yang buruk, sehingga mereka lebih tertarik dengan persahabatan virtual, faktor ikut-ikutan dengan teman untuk mengisi waktu luang juga menjadi salah satu penyebab remaja tertarik dengan kehidupan virtual.



Gambar 1.1 Statistik jumlah pengguna Smartphone pada tahun 2025
(Sumber: Statista 2010)

Kementrian Komunikasi dan Informatika menyatakan, penggunaan internet di Indonesia sangat tinggi. Hal itu didorong oleh tarif internet yang murah, dan banyaknya jumlah pengguna ponsel pintar mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia. Dirjen Penyelenggaraan Pos dan Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika Ahmad M Ramli menyampaikan hal itu dalam diskusi Satu Jam Berbincang Ilmu: Polemik UU ITE pada Sabtu (6/3), rata-rata jumlah pengguna media sosial di Indonesia berkisar antara usia 25 – 34 tahun.

Gaming masih jadi kegiatan yang digemari seluruh masyarakat di seluruh dunia termasuk Indonesia. Perkembangan game pun semakin pesat dengan berbagai genre dan jenis perangkat. Di era digital saat ini, *gaming mobile* menjadi favorit para gaming. Ini sejalan dengan tingginya pengguna *smartphone* di seluruh dunia termasuk Indonesia.



Gambar 1.2 *Global Players* 2015-2023
(sumber: NEWZOO)

Total jumlah pemain *mobile game* di seluruh dunia mencapai 2,5 miliar ini adalah angka yang lumayan besar mengingat kondisi Covid-19 yang harus menerapkan anjuran *stay at home* walaupun tidak semua negara melakukan itu. Dan masyarakat harus melakukan semua aktifitas dari pendidikan belajar dari rumah. Kondisi sebelum adanya pandemi Covid-19 yang membuat kepanikan untuk khalayak sehingga Pemerintah Indonesia pun ikut serta untuk memerintahkan segala aktivitas untuk dilakukan di dalam rumah. Hal tersebut juga memicu banyak khalayak untuk menghabiskan waktu dengan bermain *Game Online* di rumah.

Tabel 1.1 Jumlah pengguna *Game Online* di Indonesia

Tahun	Angka jumlah pertumbuhan pengguna <i>Game Online</i>
2018	37 juta pengguna
2019	43 juta pengguna
2020	52 juta pengguna

Tabel 1.2 Jumlah pengguna *Game Online* di Jawa Timur

Tahun	Angka jumlah pertumbuhan pengguna <i>Game Online</i>
2018	520 pengguna
2019	750 pengguna
2020	2,3 juta pengguna

Tabel 1.3 Jumlah pengguna *Game Online* di Bangkalan

Tahun	Angka Jumlah Pertumbuhan Pengguna <i>Game Online</i>
2018	120 pengguna
2019	330 pengguna
2020	650 pengguna

Kabupaten Bangkalan merupakan salah satu Kabupaten yang ada di provinsi Jawa Timur, Madura. Di kota Bangkalan bisa di katakan mengalami pertumbuhan pesat pengguna *Game Online* karena dampak dari pandemi Covid-19 juga sangat berpengaruh para remaja lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *Game Online*. Berbicara tentang *Game Free Fire Battlegrounds* ini tidak terlepas dengan adanya komunitas ataupun organisasi. Menurut McMillan dan Chavis (1986) mengatakan bahwa komunitas merupakan kumpulan dari para anggotanya yang memiliki rasa saling memiliki, terikat diantara satu dan lainnya dan percaya bahwa kebutuhan para anggota akan terpenuhi selama para anggota berkomitmen untuk terus bersama-sama. Berawal dari forum kecil hingga mencoba menginisiasi terbentuknya komunitas gamers sebagai wadah menjalin solidaritas antar pemain. Komunitas atau organisasi ini menaungi para pemain *Game Online* untuk lebih bisa mengembangkan lagi potensi yang dimiliki oleh para player.

Tabel 1.4 Jumlah *Professional Player Free Fire Battlegrounds* di Bangkalan

Tingkat	Jumlah
Provinsi	125 orang
Nasional	7 orang

Ada beberapa komunitas atau organisasi yang menaungi para gamers khususnya game *Free Fire Battlegrounds* di Kabupaten Bangkalan, seperti Madura Prime e-Sport yang sudah banyak menaungi para pemain yang mempunyai kemampuan yang baik dalam bermain *Game Online* khususnya *Free Fire Battlegrounds*. Tindakan komunikasi yang biasa dilakukan oleh para pemain sebelum dan saat bermain *game* ada berbagai macam seperti, mengajak teman sekamar saat tidak ada kesibukan, ada yang mengajak teman jauh melalui pesan di aplikasi WhatsApps dan juga menggunakan aplikasi Discord untuk melakukan komunikasi.

Pro Player yang ada di Bangkalan sangatlah banyak namun hanya beberapa yang dikirim ke tingkat nasional karena memiliki kemampuan yang sangat bagus dan cocok untuk berkiprah di tingkat nasional. *Pro player*

tersebut Berasal dari Kabupaten Bangkalan Madura Jawa Timur. Seperti pada tim Madura Prime e-Sport yang mampu membuat para pemainnya bertanding di kancah nasional, khususnya pada *Game Free Fire Battlegrounds* pada ajang perlombaan seperti *Free Fire Indonesian Master* dan *Free Fire Master League* Divisi 1 dan Divisi 2. Bertanding pada perlombaan tersebut tentunya merupakan tim-tim terpilih sesuai dengan klasifikasi yang dapat diartikan sebagai kumpulan dari tim-tim yang hebat.

Berdasarkan uraian fenomena diatas, terdapat berbagai macam pola komunikasi pada seorang pemain *game* dan strategi komunikasi yang dilakukan oleh tim pada saat bermain *Game Online* khususnya *Game Free Fire Battlegrounds*. Pada umumnya bermain *game* memerlukan pola komunikasi dan strategi komunikasi yang baik dalam bermain *game* untuk mencapai kepentingan bersama yaitu memperoleh kemenangan. Sehingga peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “STRATEGI KOMUNIKASI PADA PEMAIN GAME FREEFIRE BATTLEGROUNDS DALAM PROSES PENENTUAN TINDAKAN (Studi Kasus Pada Madura Prime e-Sport)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti telah membuat kesimpulan dalam menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk strategi komunikasi yang dilakukan pemain *Game Free Fire Battlegrounds* Madura Prime e-Sport dalam proses penentuan tindakan?
2. Bagaimana bentuk hambatan yang terjadi pada saat bermain *Game Free Fire Battlegrounds*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan bentuk rumusan masalah yang telah dijabarkan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan tujuan dari dilakukannya penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana bentuk strategi komunikasi yang dilakukan pemain *Game Free Fire Battlegrounds* Madura Prime e-Sport dalam proses penentuan tindakan.
2. Untuk mengetahui bagaimana bentuk hambatan yang terjadi pada saat bermain *Game Free Fire Battlegrounds*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari dilakukannya penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi bahan untuk menambah wawasan mengenai bentuk strategi komunikasi yang dilakukan oleh pemain *Game Free Fire Battlegrounds* Madura Prime e-Sport dalam proses penentuan tindakan. Bantu manfaat lain dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu:

2.4.1 Manfaat Teoritis

Berdasarkan tujuan dari dilakukannya penelitian ini, peneliti memiliki harapan untuk hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk perkembangan dunia pendidikan dan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk kepentingan dilakukannya penelitian-penelitian yang mempunyai konsentrasi serupa ataupun ide lainnya. Secara teoritis hasil akhir dari penelitian ini dapat memberik manfaat seperti:

1. Memberi sumbangan yang berupa bentuk pemikiran khususnya bermanfaat bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi lainnya untuk mengetahui bagaimana bentuk strategi komunikasi yang dilakukan oleh pemain *Game Free Fire Battlegrounds* Madura Prime e-Sport dalam proses penentuan tindakan.
2. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk Mahasiswa ataupun peneliti lainnya.

2.4.2 Manfaat Praktis

Peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan referensi khususnya bagi Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura ataupun Civitas Akademi lainnya dan masyarakat yang hendak mengetahui tentang bagaimana bentuk strategi komunikasi yang dilakukan oleh pemain *Game Free Fire Battlegrounds* Madura Prime e-Sport dalam proses penentuan tindakan.

1. Bagi Peneliti

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini bagi peneliti adalah untuk menciptakan pengalaman bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian serta peneliti dapat mengetahui bagaimana bentuk strategi komunikasi yang dilakukan oleh pemain *Game Free Fire Battlegrounds* Madura Prime e-Sport dalam proses penentuan tindakan.

2. Bagi Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini nantinya dapat membantu Mahasiswa lainnya untuk mengetahui bagaimana bentuk strategi komunikasi yang dilakukan oleh pemain *Game Free Fire Battlegrounds* Madura Prime e-Sport dalam proses penentuan tindakan serta dapat dijadikan sumber rujukan oleh para Mahasiswa yang hendak menjadi peneliti selanjutnya yang akan memilih topik pembahasan serupa.

3. Bagi Universitas Trunojoyo Madura

Hasil dari dilakukannya penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi yang positif dalam memberikan manfaat untuk membantu Civitas Akademika Universitas Trunojoyo Madura untuk mengetahui serta mengembangkan bentuk strategi komunikasi yang dilakukan oleh Pemain *Game Free Fire Battlegrounds* dalam menentukan tindakan yang telah diuraikan oleh peneliti. Hasil dari penelitian ini nantinya akan disumbangkan kepada Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura agar dapat memberikan manfaat yang lebih banyak untuk Mahasiswa yang membutuhkan.

4. Bagi Masyarakat

Penelitian ini memberi manfaat bagi masyarakat untuk menambah wawasan tentang bagaimana bentuk strategi komunikasi yang dilakukan oleh pemain *Game Free Fire*

Battlegrounds Madura Prime e-Sport dalam proses penentuan tindakan.

5. Bagi Pecinta *Game Free Fire Battlegrounds*

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi generasi muda Indonesia pecinta game online khususnya *Game Free Fire Battlegrounds* bahwasanya banyak sekali kesempatan untuk menjadi *Pro Player* dan berkiprah di turnamen mewakili daerah maupun negara. Hasil penelitian juga diharapkan dapat memberi pandangan positif bagi para pecinta *Game Online* khususnya *Game Free Fire Battlegrounds* untuk terus semangat membanggakan semua orang melalui jalur prestasi *Game Online* serta bermain *Game Online* dengan komunikasi yang baik.