

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat telah berada di perkembangan teknologi yang semakin modern. saat ini masyarakat tidak perlu memakai computer lagi untuk bisa memainkan game online, dengan menggunakan *smartphone/gadget* juga langsung bisa memainkan game online populer dimasyarakat. Berdasarkan laporan *We Are Social*, negara Indonesia menempati posisi ketiga dengan menjadi pemain video game terbanyak. Dari laporan yang didapat sekitar 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game pada tahun 2022¹

Pada saat ini banyak masyarakat yang gemar bermain game online , banyak sekali game online tersedia di *google play store / app store*, salah satunya *free fire* lebih dari 100 juta orang yang men-*download* game tersebut dan menjadikan game *Free Fire* game yang terpolpuler pada kategori *battle royale*

Dahulu para orang tua banyak yang melarang anaknya untuk bermain game, namun sebaliknya pada saat ini banyak orang tua yang malah memfasilitasi anaknya untuk bisa bermain game, karena para orang tua menyadari bahwa saat ini game *online* bisa menjadikan sesuatu yang tidak sia-sia Bermain game pada saat ini bisa menjadikan tempat untuk berkarir , karena pada saat ini banyak sekali wadah yang menampung masyarakat yang

¹ <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> Diakses pada tanggal 15 juli 2023

mempunyai skill atau kelebihan dalam dunia digital, adanya perusahaan perusahaan *Esports* menjadikan para masyarakat bisa berkembang dan berkarir untuk kedepannya. Di masyarakat sendiri banyak juga yang belum tau dunia *Esports*, *Esports* merupakan suatu istilah untuk kompetisi Antara pemain professional, aliran permainan video yang biasanya dihubungkan dengan olahraga elektronik adalah aliran strategi waktu, nyata, perkelahian, tembak menembak orang pertama, dan arena pertarungan daring multi pemain.

Game online Free Fire adalah game *battleroyale* adalah game yang memenangkan penghargaan kategori “mobile game of the year” dalam ajang *esport awards 2021*. Penghargaan itu kedua kalinya dimenangkan oleh *Free Fire* pada tahun 2020 lalu. *Esports awards* adalah ajang tahunan yang digelar untuk mengapresiasi seluruh tokoh diindustri game dan e-sports diseluruh dunia. Di Indonesia, menjadi atlet esports pada saat ini menjadi cita cita bagi para penggemar game online. Banyak sekali pemain esports Indonesia yang sukses dan berprestasi mengharumkan bangsa Indonesia diajang turnamen dunia, karena *Free Fire* Indonesia telah mendapatkan prestas juara 1 dunia pada turnamen *FFWS (Free Fire World Series)* pada tahun 2019 di Thailand, juara 1 turnamen *FFAI (Free Fire Asia Invitational)* pada tahun 2020 di Indonesia, dan mendapatkan medali emas *Sea Games 2022* di Vietnam.²

² Liputan 6, “Garena Free Fire Raih Gelar Esports Mobile Game of The Year 2021”, <https://www.liputan6.com/teknoread/4718665/garena-free-fire-raih-gelar-esports-mobile-game-of-the-year-2021>, (31 april 2023, 23.30)

Karena itulah banyak masyarakat yang mempunyai keinginan untuk bisa menjadi pemain atlet *Esport Free Fire* untuk bisa berkarir dan menghasilkan pendapatan yang cukup besar, di Indonesia sudah banyak pemain *Esports* yang ada, dari rentang usia 14-20 hingga tahun. *esports* di indonesia mempunyai organisasi *Esports* yang bernama ESI (*Esports* Indonesia). Pemain *Esports* memiliki motif dan reputasi untuk bisa berkembang, banyak juga anak dibawah umur yang sukses didunia game online.

Dalam Bermain game, biasa dilakukan ketika Anda sedang memiliki waktu luang atau butuh hiburan. Tetapi untuk segelintir orang, bermain game adalah sebuah pekerjaan. Melihat para pemain *esports* profesional bertanding di turnamen besar dan memiliki banyak penggemar, tentu hal tersebut menjadi impian para gamer. Banyak orang yang kebingungan bagaimana caranya menjadi seorang pemain *esports* profesional.

Banyak motif pemain *esports* agar bisa sukses di tim *esports*. Untuk menjadi pemain *esports* yang berhasil dibutuhkan keterampilan dan pemikiran yang luas agar bisa berkembang dalam permainan, dibutuhkan latihan yang banyak agar kita dapat mengasah skill didalam game .berkomunikasi dengan baik juga menjadi salah satu faktor berhasilnya tim pada turnamen. Komunikasi menjadi salah satu faktor utama untuk bisa berhasil bermain game online, para pemain *esports* free fire harus mampu berkomunikasi dengan baik kepada team, *Free Fire* tersebut terdiri dari empat orang dalam satu team, tentunya dalam berkelompok ini harus bisa

mencapai komunikasi yang baik agar tidak miss komunikasi dalam bermain game *Free Fire*.

Dalam dunia *Esports* Banyak para player *esport* yang masih duduk di bangku pendidikan, mereka harus bisa membagi waktu mereka dalam waktu berlatih maupun belajar, tetapi banyak juga player yang sudah menjadi professional mereka mengabaikan belajar mereka sehingga proses pendidikan mereka terganggu, dibutuhkan waktu yang efisien untuk mengembangkan skill kita untuk menjadi professional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas dirumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana Komunikasi Kelompok Pemain *Esports Free Fire* dalam memenangkan Turnamen pada *Free Fire Master League (FFML)*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

Untuk mengetahui bagaimana Komunikasi Kelompok Pemain E-Sports *Free Fire* dalam memenangkan Turnamen pada *Free Fire Master League (FFML)*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

1. Penulis berharap penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan ilmu komunikasi pada umumnya dan khususnya komunikasi organisasi, kesehatan, digital media.
2. Penelitian saya ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi penelitian sejenis dimasa yang akan datang.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Para pemain game free fire untuk bisa sukses.
2. Bagi para pengatur regulasi pemain esports dan game agar bisa bertahan dalam jangka Panjang
3. Untuk masyarakat yang belum memahami bahwa game *free fire* bisa brerestasi dan bisa menjadi sebuah lahan yang bisa menghasilkan keuntungan dan karir

1.5 Sistematika Penelitian

Untuk pembagian urutan penulisan pada penelitian ini, penulis menyusunnya dengan sistematika terdiri dari 5 bab, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan latar belakang dengan pokok pembahasan fenomena tentang game online yang berkembang dimasyarakat, game online free fire, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis mengurikan beberapa teori yang terkait dengan tema yang dibahas, kemudian meliat keterkaitannya dengan

peneliti terdahulu supaya dapat melihat celah yang belum ditemukan, serta konsep-konsep

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu kualitatif deskriptif, penentuan informan, hingga Teknik pengolahan dan analisis data, serta lokasi dan jadwal penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai profile perusahaan dan menjabarkan hasil wawancara penulis dengan pemain Esports dan pengeola turnamen FFML. Pada bab ini juga pembahasan ditulis berdasarkan isi dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis memaparkan kesimpulan yang ada pada penelitian ini, serta memberi saran teoritis kepada peneliti selanjutnya dan saran praktis kepada masyarakat dan pemain Esports free Fire

