

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Peneliti Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian.

1. Tommy Surya, Komunikasi Kelompok Komunitas *Enlightened Ingress* Surabaya dalam Program Fun Ingress, Vol 4, No 2, 2018. Teori komunikasi Kelompok, metode penelitian kualitatif, Kohesivitas komunitas Farmer Barat mempengaruhi peran para pelaku komunikasi. Dalam komunitas Farmer Barat tidak ada tingkatan hubungan antar anggota komunitas. Semua anggota komunitas mempunyai kedudukan yang sama. Perbedaan dari penelitian tersebut adalah terdapat pada fokus pembahasannya yang mana penulis membahas tentang Komunikasi Kelompok Pemain Esports Free Fire Pada Turnamen Free Fire Master League
2. Wa Ode Sitti Nurhaliza Nurul Fauziah, Komunikasi Kelompok Dalam *Virtual Community*, Vol 10, NO 01, 2020. Teori komunikasi kelompok, metode penelitian kualitatif. Komunitas virtual terbentuk dan berkembang melalui Computer Mediated Communication (CMC) di berbagai platform. Komunitas virtual hadir dan berkembang yang

dilatarbelakangi oleh individu-individu memiliki tujuan yang sama. Individu-individu yang mengikat dirinya untuk masuk dan bertukar gagasan, informasi dalam komunitas virtual dikarenakan ada persamaan motif dan tujuan yang hendak dicapai. Beberapa persamaan dan perbedaan ditemui yang mengikat individu-individu

untuk bergabung dalam komunitas virtual ditinjau dari perspektif bisnis, kesehatan dan pengembangan karier-linkedIn. Perbedaan dari penelitian tersebut adalah penulis lebih focus kepada komunikasi kelompok antar pemain esports Free Fire dan hanya menggunakan satu teori yaitu teori komunikasi kelompok

3. Ayu Intan Pertiwi, Komunikasi Kelompok Dalam Pengajian Remaja Di Dusun Sukadamai, Desa Babatan, Katibung, Lampung Selatan, Tahun 2020, Teori komunikasi kelompok, metode kualitatif, Komunikasi kelompok dalam Pengajian Remaja digunakan untuk mengubah sikap, pandangan, dan perilaku seseorang. Dimana pengajian remaja dijadikan tempat mencari informasi untuk meningkatkan kesadaran akan tugasnya sebagai anggota kelompok. Melalui Drive Theory komunikator telah mengajak komunikasi ke arah yang positif. Komunikasi yang digunakan juga cenderung tidak formal sehingga mempermudah dalam menyampaikan pesan kepada komunikasi, melalui teori ini pengajar pengajian dapat melihat reaksi dan perubahan yang terjadi pada remaja. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu mengarah ke fungsi komunikasi kelompok

4. Tasbihatul Fikriya, Komunikasi Kelompok Komunitas Army Surabaya, tahun 2018, teori budaya organisasi merode penelitian dengan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Diharapkan kepada admin (pengurus) komunitas ARMY Surabaya untuk berusaha meningkatkan kedekatan antar anggota komunitas. Kegiatan komunitas mungkin dapat dilakukan tidak hanya untuk bersenang-senang saja melainkan bagi tiap anggota dapat merasakan kebersamaan yang mendalam. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terlihat pada topik pembahasannya.

5. Sanny Aptilinda Damanik, Komunikasi Kelompok Dalam Meningkatkan Kualitas Kerja Team Redaksi Bidang Berita Lembaga Penyiaran Publik TVRI Sumatra Utara Di Medan . Vol 2, No 348, Tahun 2018, Universitas Darma Agung, ilmu komunikasi, Hasil penelitian diketahui bahwa Komunikasi Kelompok dalam Meningkatkan Kualitas Kerja Team Redaksi Bidang Berita Lembaga Penyiaran Publik TVRI Sumatera Utara di Medan. Dalam meningkatkan kualitas tim redaksi bidang berita terbatas Sumber Daya Manusia (SDM) ditambah dengan usia karvawan 50 tahun ke atas. Peralatan perangkat kasar dan perangkat lunak tidak mendukung disebabkan masih memakai komponen-komponen yang lama. Adapun yang baru tidak sesuai dengan kebutuhan. Dalam menetapkan atau menayangkan suatu berita ada beberapa kru yang dilibatkan dan elemen-elemen tim redaksi hanya memakai What's App (WA) Group

untuk mengkoordinir acara berita akan ditayangkan. Perbedaan penelitian terdapat pada teorinya, penelitian penenuis menggunakan dua teori yaitu komunikasi kelompok dan teori komunikasi intrapersonal,



Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama penelitian	Judul	Teori	Metode	Hasil penelitian
1.	Tommy surya	Komunikasi Kelompok Komunitas <i>Enlightened Ingress</i> Surabaya dalam Program Fun Ingress	Teori komunikasi kelompok	kualitatif	Kohesivitas antar anggota komunitas juga mempengaruhi pesan yang dipertukarkan oleh komunitas Farmer Barat. Biasanya dalam komunitas, persamaan mereka yang menjadi alat pemersatu. Persamaan inilah yang semakin meningkatkan kohesivitas dan kedekatan di antara anggota komunitas. Kesamaan komunitas Farmer Barat adalah game Ingress. Alih-alih membicarakan mengenai Ingress, komunitas ini justru membicarakan hal selain Ingress di setiap kegiatan tatap mukanya. Namun hal ini tak mengurangi kedekatan, malah menambah kedekatan antara anggota komunitas. Interaksi yang dilakukan oleh komunitas Farmer Barat dilakukan dengan menggunakan beberapa media, antara lain whatsapp, fasilitas chating dalam game, serta pertemuan tatap muka. Hubungan dalam komunitas virtual dalam game serta whatsapp kemudian diwujudkan dalam kegiatan tatap muka komunitas yang berupa kegiatan berkumpul bersama secara rutin yang diadakan oleh komunitas Farmer Barat. Kegiatan ini bertujuan untuk menambah kedekatan antar anggota komunitas Farmer Barat.
2.	Wa Ode Sitti Nurhaliza Nurul Fauziah	Komunikasi Kelompok Dalam Virtual Community	Komunikasi kelompok	literature review	Komunitas virtual terbentuk dan berkembang melalui Computer Mediated Communication (CMC) di berbagai platform. Komunitas virtual hadir dan berkembang yang dilatarbelakangi oleh individu-individu memiliki tujuan yang sama. Individu-individu yang mengikat dirinya untuk masuk dan bertukar gagasan, informasi dalam komunitas virtual dikarenakan ada persamaan motif dan tujuan yang hendak dicapai. Beberapa persamaan dan perbedaan ditemui yang mengikat individu-individu untuk bergabung dalam komunitas virtual ditinjau dari perspektif bisnis, kesehatan dan pengembangan karier LinkedIn. Kepercayaan dan keamanan merupakan kunci utama individu bergabung dalam komunikasi virtual diberbagai bidang. Selain itu, dalam perspektif bisnis, kegunaan komunitas, lingkungan sosial virtual yang kondusif menjadi faktor individu bergabung dalam peredaran online. Selanjutnya konteks kesehatan, kemudahan dalam mengakses informasi kesehatan selain kepercayaan dan keamanan data pengguna menjadi dasar orang tertarik masuk dalam komunitas.

3.	Ayu Intan Pertiwi	Komunikasi Kelompok Dalam Pengajian Remaja Di Dusun Sukadamai, Desa Babatan Katibung, Lampung Selatan	Teori komunikasi kelompok	kualitatif	<p>Berdasarkan penyajian data dan analisis penelitian mengenai Komunikasi Kelompok Dalam Pengajian Remaja di Dusun Sukadamai, Desa Babatan, Katibung, Lampung Selatan. Maka dapat disimpulkan bahwa : Komunikasi kelompok dalam Pengajian Remaja digunakan untuk mengubah sikap, pandangan, dan perilaku seseorang. Dimana pengajian remaja dijadikan tempat mencari informasi untuk meningkatkan kesadaran akan tugasnya sebagai anggota kelompok. Melalui Drive Theory komunikator telah mengajak komunikasi ke arah yang positif.</p> <p>Komunikasi yang digunakan juga cenderung tidak formal sehingga mempermudah dalam menyampaikan pesan kepada komunikasi, melalui teori ini pengajar pengajian dapat melihat reaksi dan perubahan yang terjadi pada remaja. Metode yang digunakan oleh pengajar dalam Pengajian Remaja adalah metode pendekatan individu, metode diskusi, metode khalaqah, dan metode latihan. Dari keempat metode yang digunakan, tiga diantaranya yaitu metode diskusi, khalaqah dan latihan adalah metode yang termasuk ke dalam komunikasi kelompok. Selain itu, faktor pendukung komunikasi kelompok dalam pengajian remaja diantaranya yakni adanya dukungan dari masyarakat sekitar, adanya dukungan dari orang tua, dan adanya dukungan dari remaja itu sendiri. Sedangkan faktor penghambat komunikasi kelompok dalam pengajian remaja Dusun Sukadamai adalah masalah dalam diri individu/internal, faktor internal pada pengajar, faktor eksternal, dan hambatan status berupa perbedaan usia sehingga terdapat perbedaan pemahaman.</p>
4.	Tasbihatul fikriya	Komunikasi Kelompok Komunitas Army Surabaya	Teori Budaya Organisasi	kualitatif	<p>Komunikasi kelompok pada komunitas ARMY Surabaya terbagi menjadi komunikasi langsung dan tidak langsung. Komunikasi langsung ini berupa komunikasi yang dilakukan saat pelaksanaan event. Sedangkan komunikasi tidak langsung dalam komunitas ini dilakukan melalui media maya, berupa grup chat dan Official Account (OA). Grup chat ini berada di aplikasi jejaring sosial Line. Sedangkan untuk OA tersebut di Aplikasi jejaring sosial Line dan Instagram.</p>
5.	Sanny Aprilinda Damanik	Komunikasi Kelompok Dalam Meningkatkan Kualitas Kerja Team Redaksi Bidang Berita Lembaga	Komunikasi kelompok dan komunikasi intra personal	kualitatif	<p>Komunikasi kelompok dalam tim redaksi bidang berita pada LPP TVRI Sumatera Utara Medan tidak menggunakan manajemen produksi yang berkaitan dengan Unit Production bertugas mengkoordinasikan semua kegiatan dan melakukan pembagian tugas kepada staff UPM (Unit Production Manager) dan talent serta Unit Production Manage (UPM) bertanggungjawab terhadap seluruh proses produksi secara manajemen atau non teknis.</p>

		Penyiaran Publik TVRI Sumatra Utara Di Medan			
--	--	--	--	--	--



2.2 Teori Komunikasi Kelompok

Ada dua istilah yang perlu ditekankan ketika berbicara tentang komunikasi kelompok, yaitu komunikasi dan kelompok. Istilah komunikasi dalam Bahasa Inggris “*communication*” berasal dari kata Latin *communicates* atau *communicare* atau *communicare*” yang berarti “berbagi” atau “menjadi milik bersama, memiliki makna bersama di antara yang terlibat dalam komunikasi.

Menurut Tandowijoyo, bahwa komunikasi merupakan suatu proses saat orang berusaha untuk menyampaikan informasi dan mendapatkan hal-hal yang menjadi tepat sarannya. Sedangkan menurut Robbins, mengatakan bahwa elemen-elemen serta proses-proses yang terlibat dalam proses komunikasi adalah: keterampilan, sikap, pengetahuan dan sistem sosial budaya: pesan, saluran, dan umpan balik.³

Menurut Michael Burgoon dan Michael Ruffer (dalam Novianti, E., & Sos, S. 2021) menyatakan bahwa komunikasi kelompok adalah interaksi tatap muka dari tiga atau lebih individu untuk memperoleh maksud ataupun tujuan yang diinginkan, seperti berbagi informasi, pemeliharaan diri atau pemecahan masalah. Maka dari itu, semua anggota dapat menumbuhkan karakteristik pribadi anggota lainnya dengan akurat.⁴

³ Damanik, S. A., & Dalimunthe, S. K. (2019). Komunikasi Kelompok Dalam Meningkatkan Kualitas Kerja Tim Redaksi Bidang Berita Lembaga Penyiaran Publik Tvri Sumatera Utara Di Medan. *Jurnal Prointegrita*, 2(348/Pasca-),

⁴ Novianti, E., & Sos, S. (2021). *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya*. Penerbit Andi.

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan teori komunikasi kelompok. Fungsi teori komunikasi kelompok terdiri dari fungsi interaksi, fungsi informasi, fungsi tindakan komunikatif, fungsi solidaritas, fungsi motivasi.

a) Interaksi

Interaksi adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis, yang meliputi interaksi orang-orang dalam kelompok-kelompok manusia, maupun orang-orang dengan kelompok manusia.⁵

b) Tindakan komunikatif

Tindakan komunikatif yakni tindakan yang dilakukan oleh partisipan komunikasi dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama⁶

c) Informasi

Menurut Kelly, informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan yang selanjutnya.

d) Pemecah masalah

⁵ Damanik, S. A., & Dalimunthe, S. K. (2019). Komunikasi Kelompok Dalam Meningkatkan Kualitas Kerja Team Redaksi Bidang Berita Lembaga Penyiaran Publik Tvri Sumatera Utara Di Medan. *Jurnal Prointegrita*, 2(348/Pasca-), hal 7

⁶ ibid

Komunikasi kelompok dapat berfungsi sebagai penyelesaian masalah (problem solving). Kelompok dicerminkan dengan kegiatan-kegiatannya untuk memecahkan persoalan dan membuat keputusankeputusan

e) Solidaritas

Solidaritas, yaitu integritas kekompakkan dan rasa memiliki dalam kelompok yang diindikasikan. Faktor-faktor rasa hormat, empati, didengar, kejelasan dan rendah hati

f) Motivasi

Motivasi komunikasi yaitu motivasi melakukan komunikasi, terutama untuk meningkatkan kinerja.⁷

2.2.1. Ciri-ciri komunikasi kelompok

- Komunikasi berlangsung tatap muka dan adanya timbal balik.

Ciri komunikasi kelompok yang pertama ini berarti para anggota kelompok saling berkomunikasi secara langsung dan menjalin hubungan timbal balik dalam proses komunikasinya.

- Terlaksananya komunikasi atas unsur prakarsa bersama

Yaitu komunikasi kelompok terbentuk dan terlaksana atas inisiatif masing-masing individunya.

⁷ Damanik, S. A., & Dalimunthe, S. K. (2019). Komunikasi Kelompok Dalam Meningkatkan Kualitas Kerja Team Redaksi Bidang Berita Lembaga Penyiaran Publik Tvri Sumatera Utara Di Medan. *Jurnal Prointegrita*, 2(348/Pasca-),hal 10

- Berbentuk terstruktur, permanen, dan emosional

Ciri komunikasi kelompok tersebut menunjukkan bahwa proses komunikasinya berbentuk terstruktur sesuai peran tiap anggota, permanen atau berlangsung terus-menerus dalam jangka waktu lama, tak terkecuali melibatkan

emosi (senang, kecewa, sedih, dan marah) saat berkomunikasi

- Tiap anggota kelompok sadar dengan peranan, sasaran dan identitas kelompoknya.⁸

2.2.2 karakteristik komunikasi kelompok

- a. Karakteristik komunikasi kelompok menurut Brillhart (dalam Novianti, E., & Sos, S. 2021).⁹

1. Meliputi sekelompok kecil orang (2 orang hingga 20 orang) sehingga setiap orang menjadi sadar dan mampu beraksi terhadap yang lainnya
2. Untuk tujuan untuk berhasil dalam komunikasi kelompok setiap orang harus terikat dalam kondisi saling ketergantungan.
3. Setiap orang harus mempunyai rasa saling memiliki dan mengidentifikasi diri dengan para anggota kelompok lain
4. Interaksi secara oral, tetapi yang signifikan melalui pembicaraan.

⁸ H.A. Rusdiana, *Etika Komunikasi Organisasi* (2018).

⁹ Novianti, E., & Sos, S. (2021). *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya*. Penerbit Andi. Hal 29

5. Perilaku didasarkan pada norma-norma, nilai, dan prosedur yang diterima tiap anggota.

2.3 Teori Keseimbangan (heider)

Ruang lingkup teori keseimbangan (balance theory) dari heider ialah mengenai hubungan-hubungan antarpribadi. Teori ini berusaha menerangkan bagaimana individu-individu sebagai bagian dari struktur sosial, misalnya sebagai suatu kelompok cenderung untuk menjalin hubungan satu sama lain.¹⁰

Teori ini haider memusatkn perhatiannya pda hubungan intrapribadi yang bertujuan sebagai daya Tarik. Daya Tarik menurut haider adalah semua keadaan konitif yang berhubungan dengan perasaan suka mauun tidak suka terhadap individu-individu dan objek-objek lain. Maka dari itu teori haider sangat menaruh perhatian pada keadaan intrapersonal tertentu yag mungkin memengaruhi pola-pola hubungan dalam suatu kelompok.

Dalam teori keseimbangan yang di rumuskan oleh haider menggunakan symbol “L” untuk menandakan hubugan “skala”. “L” (like) perasaan baik yang dimiliki seseorang anggota terhadap orang lain atau suatu objek tertentu. Contohnya yitu seperti perasaan menyukai terhadap orang lain, sepemikiran, sependapat dengan orang lain, sementara lawan dari simbo “L” menyataka perasaan-perasaan negative, seperti rasa benci, tidak suka,

¹⁰ Novianti, E., & Sos, S. (2021). *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya*. Penerbit Andi. Hal 37

atau tidak setuju. Simbol “U” berarti hubungan pembentukan unit(unit forming relationship).

Dalam hal tersebut, Para Pemain Esports harus bisa menyeimbangkan diri mereka, bahwa didalam tim tidak ada boleh ada yang merasa lebih jago, egois, dan besar kepala karena kekompakan dan keseimbangan dibutuhkan untuk bisa efektif dalam menjalankan dan mencapai tujuan bersama dalam menjuarai turnamen.

2.4 Komunikasi

Komunikasi merupakan aktifitas manusia yang sangat penting. Bukan hanya dalam kehidupan organisasi, namun dalam kehidupan manusia secara umum. komunikasi berasal dari Bahasa latin yaitu cum kata yang berarti bersama dengan, dan unus yaitu kata bilangan yang berarti satu. Dari kata tersebut terbentuklah kata benda *communio* yang dalam Bahasa inggris menjadi *communion* artinya kebersamaan, persatuan, perkumpulan, gabungan, pergaulan, hubungan.

Menurut J.A devito mengatakan bahwa komunikasi merupakan suatu tindakan oleh satu orang atau lebih yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan terjadi dalam satu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik.¹¹

¹¹ Joseph A Devito, Komunikasi Antarmanusia, Profesional Books, (Jakarta 2009)

Menurut Hovland, Jains dan Kelley, komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata, gambar, angka, dan lain-lain).

Terjadinya komunikasi adalah sebagai konsekuensi hubungan sosial (social relations). Masyarakat paling sedikit terdiri dari dua orang yang saling berhubungan satu sama lain karena hubungan menimbulkan interaksi sosial (social interaction).¹²

Komunikasi adalah upaya untuk membuat pendapat/ide, menyatakan perasaan, agar dapat diketahui atau dipahami oleh orang lain dan kemampuan untuk menyampaikan informasi/pesan dari komunikator ke komunikan melalui saluran/media dengan harapan mendapatkan umpan balik.¹³

2.5 Kelompok

Manusia yang telah dilahirkan sudah memiliki keinginan pokok (basic human needs) yaitu keinginan supaya menjadi satu dengan manusia lain atau masyarakat di sekitarnya, serta keinginan untuk menjadi satu dengan lingkungan disekelilingnya. Supaya dapat menghadapi diri dengan lingkungan tersebut, manusia menggunakan pikiran, perasaan dan kehendaknya.

¹² Pohan, D. D., & Fitria, U. S. (2021). Jenis Jenis Komunikasi. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 29-37. Hal 33-34

¹³ Sari, A. F. (2020). Etika komunikasi. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 127-135.

Kelompok adalah kumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu dengan lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (mulyana).

Menurut DeVito mendefinisikan kelompok sebagai pegumpulan perorangan yang relative kecil yang masing-masing dihubungkan oleh beberapa tujuan yang sama dan mempunyai derajat organisasi tertentu diantara mereka.¹⁴

Syamsu *et al.* (1999) mengutip pendapat gerungan (2004) yang mendefinisikan kelompok sebagai kesatuan sosial yang terdiri dari dua atau lebih individu yang mengadakan interaksi sosial yang cukup intensif dan teratur, sehingga di antara individu terdapat pembagian tugas, struktur, norma-norma tertentu yang khas bagi kesatuan sosial tersebut.¹⁵

Dalam game *Free Fire* terdapat 48 pemain yang dibagi menjadi 12 team, satu team *free fire* terdiri dari 4 orang pemain yang dibagi menjadi beberapa posisi. Posisi tersebut adalah shot caller, support, rusher, dan flanker yang mempunyai fungsi yang berbeda-beda.

2.3.1. *Role* pemain

- *Shot Caller*

Shot caller merupakan tugas yang biasanya dijalankan oleh kapten yang berfungsi untuk memberikan instruksi kepada anggota-

¹⁴ Amarudin Saleh. Pengertian, Batasan, dan Bentuk Kelompok. Vol.1.2

¹⁵ Ibid

anggotanya. Dengan bekal pengalaman, mereka bisa mudah membaca situasi di dalam game.

- *Rusher*

Rusher berperan sebagai eksekutor dan jadi pemain yang pertama maju untuk menyerang.

- *Support*

Bertugas membantu anggota tim yang lain, terutama back up ketika teman sedang perang.

- *Flanker*

Bertugas mengintai pemain lawan.¹⁶

2.6 Esports

E-sports merupakan singkatan dari elektronik *sport* yang berarti kompetisi berbasis video game dengan pemain perorangan atau tim untuk memenangkan kompetisi sebuah turnamen. Istilah *esports* dapat juga diartikan sebagai olahraga elektronik, olahraga *cyber*, permainan game computer yang kompetitif, dan semua olahraga yang dilakukan secara virtual.

Menurut southern, *E-sports* adalah singkatan dari electronic sports yang berarti olahraga menggunakan media elektronik dengan memainkan sebuah game yang bersifat kompetitif.¹⁷

¹⁶ <https://duniagames.co.id/discover/article/penjelasan-lengkap-5-role-free-fire> (diakses 26 juni 2023)

¹⁷ Yuliawan, D., & Bekt, R. A. (2021). Legitimasi Esports Dalam Kecabangan Olahraga: Studi Literature Review. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(2), 90-95. Hal 92

E-sports adalah suatu aktivitas ketangkasan yang dilakukan individu atau kelompok yang bertanding satu sama lain, baik itu berupa aktivitas fisik maupun non fisik yang dilakukan menggunakan alat yang bekerja secara elektronik, dalam ruang lingkup virtual¹⁸

2.7 Game Online Free Fire

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan menggunakan media elektronik seperti laptop, tablet, komputer, dan handphone. Game ini dimainkan dengan menggunakan internet atau biasa dikata dengan kuota internet. Game online ini tidak hanya digemari oleh kalangan anak-anak saja, tetapi game online juga sangat digemari oleh anak remaja bahkan orang dewasa juga memainkan game online. ¹⁹

Menurut pratiwi, mengatakan bahwa game online merupakan permainan yang dapat dilakukan oleh multi pemain melalui internet. Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain game online tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal tersebut menjadi gamer tidak hanya menjadi pengguna game online tetapi juga dapat menjadi pecandu game online.

Menurut bobby bodenheiner, game online diartikan sebagai program permainan yang dapat tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan

¹⁸ Pramoda, A. D. (2021). *Yogyakarta International Esports Center* (Doctoral Dissertation, Universitas Gadjah Mada).

¹⁹ Marlita, P., Alfiani, D. A., & Masnun, M. (2021, December). Analisis Dampak Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Anak SD Di Masa Pandemi Covid-19. In *SEMAI: Seminar Nasional PGMI* (Vol. 1, No. 1, Pp. 75-93)

kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan secara bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu juga menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.²⁰

Game *free fire* adalah game online *battleroyale* dengan *third person shooter*. Free fire merupakan sebuah game perang yang dapat dimainkan secara solo, duo, dan squad dengan batas maksimal pemain 4 orang dalam 1 team. Jumlah dari pemain free fire dalam 1 game adalah 50 orang.

Dalam misi permainan permainan *game online Free Fire* adaah survival/bertahan hidup dari peperangan yang ketika mendarat lngsung mencari perlengkapan untuk perang seperti senjata, vest, helm, peluru, gloowall, granat, dan medkit.

2.8 Free Fire Master League (FFML)

Turnamen FFML adalah turnamen yang dilaksanajan untuk mencari talenta-talenta baru dibidang *e-sports* , terutama *Free Fire* untuk mewakili Indonesia diajang internasional²¹. Turnamen FFML S7 diikuti dari 18 team *e-sports* di Indonesia untuk memperebutkan gelar juara dan bisa mewakili Indonesia di ajang internasional.

2.9 Kerangka Penelitian

²⁰Loc.CIt Marlita, P., Alfiani, D. A., & Masnun, M. (2021, December). Analisis Dampak Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Anak SD Di Masa Pandemi Covid-19. In *SEMAI: Seminar Nasional PGMI* (Vol. 1, No. 1, Pp. 75-93)

²¹ Nur Chandra laksana, Garena resmi gelar ajang FFML dan FFIM 2021, diakses 5 april 2023 dari <https://www.tek.id/tek/garena-resmi-gelar-ajang-ffml-dan-ffim-2021-b2c7N9IPZ#:~:text=Garena%20kembali%20menggelar%20turnamen%20resmi,mewakili%20Indonesia%20di%20ajang%20internasional>.

Dijelaskan bahwa kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran yang memuat perpaduan antara teori dengan fakta, observasi, dan kajian kepustakaan, yang akan dijadikan dasar dalam kegiatan penelitian. Di dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana proses komunikasi kelompok pemain *E-sports free fire* dalam turnamen FFML (*Free Fire Master League*)



Model Kerangka Penelitian

- Indonesia menempati posisi ke-3 sebagai pemain game online terbanyak,
- lebih dari 100 juta yang mengunduh game Free Fire di google play store dan menjadikan Free Fire sebagai game terbesar pada kategori battle royal.
- Team SES berhasil Menjuarai FFML Season 6 dan IESF 2023

