

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Game online adalah permainan yang dimainkan di dalam jaringan, termasuk internet dan jaringan lokal (LAN). Andri Arif Kustiawan, S.Pd. (2019) Perkembangan teknologi dan komputer sangat memengaruhi perkembangan game online. Dengan meningkatnya popularitas game online, jaringan komputer telah berkembang pesat dari yang awalnya sangat kecil menjadi internet yang terus berkembang hingga hari ini. Di Indonesia, game online pertama kali muncul pada tahun 2001 dengan munculnya Nexia Online, yang menawarkan berbagai macam game online, mulai dari yang bergenre action, sport, hingga RPG (Role Playing Game). Game online yang populer saat ini antara lain; Mobile Legends: Bang Bang, Free Fire, Honor Of King, Player Unknowns Battlegrounds Mobile, dan masih banyak lagi.

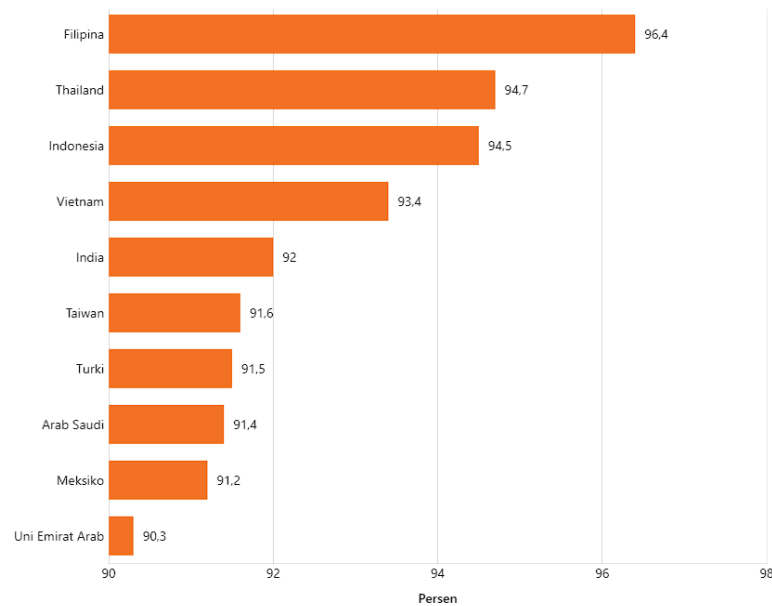
Menurut Ma'ruf Harsono (2014, 75) dampak positif dalam bermain game untuk remaja antara lain dapat membuka sarana belajar, game juga membuat para player menjadi pandai berbahasa asing khususnya Bahasa Inggris, menumbuhkan sifat yang pantang menyerah, mempunyai semangat yang tinggi, menumbuhkan rasa ingin tahu lebih dalam, memudahkan dalam penyelesaian dalam masalah, dapat berimajinasi, lebih memiliki sifat ambisius, dapat memperoleh teman dan uang dari game tersebut.

Kemunculan *E-Sport* merupakan awal dari perkembangan industri untuk kompetisi permainan video yang dihubungkan dengan perangkat baik komputer

maupun *smartphone*. *Esports* terus berkembang dan menjadi fenomena global yang populer khususnya di kalangan milenial. Setiap tahun pengguna game online semakin bertambah. Besarnya pendapatan pemain esports mendorong banyak pemain game menjadikan esports tidak hanya sebatas hobi tetapi sebuah profesi.

Industri ini mencapai nilai pasar global sebesar US\$ 1,38 miliar pada tahun 2022 dan diproyeksikan terus tumbuh hingga mencapai US\$ 1,87 miliar untuk 2023. Data ini diperkuat oleh laporan Indonesia Esports Industry Outlook 2021, yang mengungkapkan bahwa Indonesia menyumbang sekitar 43% dari total 274,5 juta gamers di Asia Tenggara. Evos Esports, salah satu tim esports terbesar di Indonesia, mencatat bahwa Indonesia juga merupakan penyumbang pendapatan terbesar senilai USD 2,08 miliar atau sekitar Rp 30 triliun. (Ayyi Hidayah, n.d.)

Tingginya jumlah gamers dan pendapatan ini menunjukkan potensi besar industri esports di Indonesia. Namun, industri ini juga dihadapkan pada beberapa hambatan, seperti kebutuhan akan akses internet dan ponsel pintar untuk mendukung ekosistem ini. Kementerian Komunikasi dan Informatika mencatat bahwa masih ada 108 juta orang yang belum memiliki akses ke ponsel pintar, terutama di daerah pedesaan.



Gambar 1. 1 Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>

Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022. (Vika Azkiya Dihni, 2022)

Data tersebut menempatkan negara kita sebagai yang teratas dalam pendapatan pasar *e-sports* di Asia Tenggara (2022) dan berada di peringkat ketiga di Asia. Piala Presiden dan Mobile Legends Profesional Liga Indonesia (MPL) merupakan bagian dari inisiatif nasional yang dikenal sebagai "E-sports untuk Negeri" yang bertujuan untuk meningkatkan ekosistem *e-sports* di Indonesia.

Perkembangan E-sport memberi peluang bagi para pemain untuk berkompetisi. Peneliti menemukan sejumlah aktivitas yang dilakukan oleh kelompok-kelompok di

Warkop "Giras Gaming", termasuk turnamen antarkomunitas atau skuad yang terdiri dari lima pemain. Para pemain menggunakan beberapa kode untuk mempermudah komunikasi.

Kemajuan teknologi memiliki pengaruh besar terhadap penyebaran informasi dan cara manusia berinteraksi. Salah satu hal yang sedang populer adalah komunitas gamer, di mana orang berkumpul untuk bermain game dan berinteraksi baik secara virtual maupun fisik. Warkop "Giras Gaming" di Kota Mojokerto adalah salah satu lokasi terkenal di kalangan para gamer, yang menjadi tempat untuk berkumpul dan berinteraksi bagi penggemar game mobile.

Dalam situasi ini, penelitian tentang etnografi komunikasi dalam komunitas gamer menjadi topik yang menarik. Dengan memahami secara mendalam bagaimana komunikasi dan interaksi sosial berlangsung di dalamnya, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana komunitas gamer membentuk identitas, norma, dan hubungan sosial mereka.

Perilaku komunikasi dan interaksi antar komunitas menjadi fokus utama penelitian ini. Penelitian ini juga dilaksanakan untuk dapat lebih memahami perilaku interaksi antar komunitas dalam berkomunikasi di warkop *Giras Gaming*, sementara game online *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan salah satu dari sekian banyak game yang banyak diminati dan digunakan sebagai media komunikasi selain yang bertujuan untuk hiburan.

Kehadiran komunitas gamer didorong oleh adanya fasilitas umum yang mendukung akses internet dan bermain game online dari berbagai platform. Di Kota

Mojokerto, terdapat rental PlayStation dan warung internet (warnet) yang menyediakan berbagai platform game seperti PS 2 hingga PS 4 untuk para gamer.

Warkop Giras Gaming telah menjadi tempat berkumpulnya para gamer dari berbagai latar belakang, usia, dan keahlian dalam bermain game. Komunitas ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk bermain game, tetapi juga sebagai wadah bagi interaksi sosial, pertukaran informasi, dan pembentukan identitas dalam lingkungan yang santai dan menyenangkan. Namun, meskipun komunitas gamer di Warkop Giras Gaming menawarkan berbagai peluang untuk interaksi sosial, belum banyak penelitian yang secara mendalam menggali dinamika interaksi sosial di dalamnya.

Oleh karena itu, penelitian ini akan fokus pada analisis interaksi sosial dan komunikasi dalam komunitas gamer di Warkop Giras Gaming, dengan tujuan untuk memahami lebih dalam pola interaksi, dinamika kelompok, dan pengaruhnya terhadap pembentukan identitas individu dan kelompok dalam konteks tersebut. Komunitas *gamer* disini menawarkan ruang untuk berinteraksi dan saling berbagi minat, belum banyak penelitian yang mendalami dinamika interaksi sosial di dalamnya, terutama di lingkungan fisik seperti warkop. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis interaksi sosial dalam komunitas gamer di Warkop Giras Gaming Kota Mojokerto, dengan fokus pada pola interaksi, norma-norma, dan ritus yang berkembang di dalamnya.

Terdapat beberapa penggunaan istilah sedikit berbeda dari para gamer yang digunakan dalam melakukan komunikasi. Hal ini menjadi daya tarik untuk objek penelitian, karena istilah tersebut sudah familiar di dalam komunitas gamer, sedangkan

bagi orang awam istilah tersebut akan sangat jarang bahkan tidak pernah didengar dalam kegiatan berkomunikasi sehari-hari. Contohnya penggunaan beberapa istilah seperti NR (*No Retribution*), NS (*No Spell*), ayam/retri indomaret (jungler musuh telat menggunakan *retribution*), dan masih banyak lagi.

Dalam konteks seperti ini, etnografi komunikasi dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana komunitas gamer di Warkop Giras Gaming menggunakan bahasa dan simbol dalam interaksi sehari-hari mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami lebih lanjut tentang dinamika komunikasi yang terjadi di warkop ini dan bagaimana identitas dan budaya gaming para anggotanya dipengaruhi dan dipengaruhi oleh hal ini.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana Etnografi komunikasi dalam komunitas *gamer* di “Warkop Giras Gaming” Kota Mojokerto?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui Bagaimana Etnografi komunikasi komunikasi dalam komunitas *gamer* di “Warkop Giras Gaming” Kota Mojokerto

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **a. Manfaat akademis**

1. Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang etnografi komunikasi dalam komunitas gamer, yang dapat berguna untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang ini.

2. Penelitian ini dapat menambah literasi tentang kajian etnografi komunikasi, khususnya dalam hal komunitas dan gamer. Teori SPEAKING Dell Hymes memberikan kerangka berfikir untuk memahami dinamika komunikasi dalam komunitas tersebut.

b. Secara praktis,

1. penelitian ini memberikan manfaat yang luas bagi berbagai pihak, mulai dari anggota komunitas *gamer*, dan masyarakat umum. Dengan menyediakan wawasan tentang komunikasi dalam komunitas *gamer*.
2. Penelitian ini juga dapat membantu masyarakat umum dalam memahami komunikasi dan budaya komunitas *gamer*, mengurangi stigma negatif yang kerap terjadi di komunitas.