BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game atau dalam Bahasa Indonesia yaitu permainan telah berkembang dari zaman dahulu hingga sekarang seiring dengan kemajuan teknologi. *Game* sebelumnya hanya dapat dimainkan pada perangkat tertentu, seperti komputer, *PlayStation*, PSP, dan sebagainya. Namun kini *game* sudah ber-regenerasi seiring perkembangan jaman yang saat ini sudah berkembang menjadi permainan internet.

Game online menjadi aktivitas yang banyak dimainkan bagi berbagai kalangan usia, disela-sela waktu kosong dari aktivitas bekerja, kuliah maupun sekolah, *game online* menjadi pilihan untuk menyibukkan diri mereka. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adam (2006:770), *game online* sekarang merupakan teknologi dan bukan hanya permainan biasa. Jika dilihat pada pola tertentu dalam sebuah permainan, *Game* adalah media yang memungkinkan pemain berinteraksi satu sama lain.

Game internet juga disebut sebagai permainan *online*. *Game online* adalah permainan elektronik yang dapat dimainkan melalui koneksi web. *Game online*, menurut Januar dan Turmudzi (2006:52) ialah sebagai *game* yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game online* muncul di Indonesia. pertama kali diterbitkan pada tahun 2001. Saat ini, ada lebih dari seratus judul *game online* yang dijual di pasar *game* Indonesia, dan bahkan beberapa orang membuat konten tentang *game* yang diunggah ke internet dan dapat ditonton oleh orang-orang di

Komunikasi Kelompok.., Fajar Imanul Kholiq, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

seluruh dunia. Akibatnya, informasi tentang *game online* semakin cepat menyebar ke masyarakat.

Permainan *game* internet ini memerlukan pemain lain untuk menciptakan kemenangan dari setiap permainan, contoh saja seperti (*PUBG MOBILE, MOBILE LEGENDS: BANG BANG, CALL OF DUTY, FREE FIRE,* dan *POKEMON UNITE).* Di dalam permainan *game online* yang memerlukan pemain lain tersebut ada beberapa cara untuk mempertemukannya yaitu dapat bermain dengan teman-temannya sendiri dan dapat bermain dengan sendiri lalu dipertemukan oleh sistem *game* tersebut secara acak dengan pemain lain yang ada di dunia.

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022 tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 77,02% atau 210.026.769 jiwa dan meningkat pada tahun 2023 mencapai 78,19% atau 215.626.156 jiwa dari total populasi 275.773.901 jiwa penduduk. Dari total 78,19% pengguna internet, pemain *game online* mencapai 23,29% sedangkan *game* yang sering dimainkan adalah *Mobile Legends:bang-bang* mencapai 84,73% dan *Free Fire* mencapai 46.36%

Permainan dengan genre “strategi” menjadi permainan terfavorit yang ada di *play store* maupun *app store*, contoh sajat seperti *Mobile Legends: bang-bang*, *Pubg Mobile* ataupun *Free* Fire. Permainan *game online* dengan genre tersebut mengharuskan sebuah tim yang ada di dalam permainan tersebut untuk bermain pintar, kompak, dan mempunyai *skill* yang baik untuk dapat memenangkan permainan tersebut.

Semakin populernya *game online* tidak heran banyak *event tournament* daring maupun luring yang di adakan dengan hadiah yang beragam, seperti FFML (*Free Fire Master League)* dan dari banyaknya *event tournament* dengan hadiah yang cukup menggiurkan lahir-lah banyaknya kelompok *game online* dari seluruh penjuru kota bahkan negara.

Free Fire adalah salah satu *game battle royale survival* terpopuler di Asia, dan dimainkan oleh orang-orang dari semua usia di Indonesia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. *Free fire* adalah game *battle royale* gratis yang dapat diunduh oleh pengguna Android melalui aplikasi *playstore* dan pengguna iOS melalui *App Store*. *Game* ini dulunya merupakan *game* terbaik dan berada di peringkat pertama di *Play Store*. Selain itu, *game* ini telah menerima banyak penghargaan yang sangat bergengsi. *Game Free Fire* dibuat di Vietnam oleh 11 Dots eStudio, dan *Garena Free Fire* didirikan oleh pengusaha muda yang sukses Forrest Li.

Salah satu kelompok yang terbentuk karena eksisnya dari sebuh permain *Free Fire* adalah *Onic Olympus*, kelompok ini terbentuk melalui hadirnnya *game online Free Fire* pada *Smartphone*s yang saat ini sudah di unggah mencapai 109 juta unduhan di tahun 2023. Kelompok yang terbentuk pada tahun 2018 ini sudah menjadi langganan juara dan menjadi kelompok yang professional, menjadi sebuah pemenang tentu memerlukan sebuah pealtihan khusus yang diberikan dari setiap kelompok.

Kelompok *game online* adalah sekumpulan orang-orang yang mempunyai minat bermain dari *game* yang sama untuk dapat bermain secara baik dan kompak maka dibentuklah kelompok dari masing-masing *game* tersebut. Biasanya

kelompok *game online* tidak sembarang dalam memilih pemainnya hal ini bertujuan agar saat mengkuti *event tournament offline* maupun *online* dapat menjuarai *event tournament* tersebut.

Onic Olympus menjadi salah satu kelompok profesional tersukses di divisi permainan *game Free Fire* saat ini, banyak memenangkan penghargaan bergengsi yang diselenggarakan baik tingkat nasional maupun internasional, tentu kesuksean itu dapat terjadi karena proses latihan dan peran pelatih dalam membangun kekompakan dan konsistensi dari kelompok *Onic Olympus*.

Saat sebuah permainan dimulai tingkat intensitas dalam komunikasi sangat diperlukan dalam menyampaikan sebuah informasi untuk membuat keputusan yang dapat melibatkan permainan menjadi lebih rapih dan baik yang bisa memenangkan permainan. Komunikasi ialah pertukaran informasi melalui sistem sistem yang biasa (lazim) dilakukan melalui simbol-simbol, sinyal-sinyal, dan perilaku (Uchjana, 2001).

Komunikasi menjadi suatu yang vital dalam sebuah hubungan didalam kelompok *game online*, baik ataupun buruknya dalam komunikasi didalam kelompok namun kembali dengan komunikasi untuk memperbaiki atau mempertahan hubungan yang baik dalam kelompok, komunikasi adalah proses interaksi antara komunikator dengan komunikan. Komunikasi ialah proses pengiriman pesan dari seseorang dan/atau lebih kepada orang lain dengan tujuan tertentu (Yasir, 2020). *Onic Olympus* memiliki target juara yang tinggi, komunikasi yang dilakukan saat bermain tentu sangat penting untuk tujuan kelompok tim dalam meraih upaya gelar juara.

Di dalam buku *"Theories of Human Communication"* karya Stephen W. Littlejohn dan Karen A. Foss (2018), juga di jelaskan bahwa komunikasi kelompok didefinisikan sebagai "interaksi antara tiga atau lebih individu yang saling berinteraksi dan saling memengaruhi dalam situasi yang terstruktur, dimana setiap individu memiliki identitas sebagai anggota kelompok." Dalam konteks komunikasi kelompok, Littlejohn menekankan bahwa komunikasi terjadi antara tiga atau lebih individu yang saling berinteraksi. Situasi tersebut terstruktur, artinya terdapat aturan, norma, dan tujuan yang mengatur interaksi dalam kelompok tersebut. Setiap individu memiliki identitas sebagai anggota kelompok, yang memengaruhi cara mereka berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Komunikasi kelompok dapat melibatkan berbagai bentuk interaksi, seperti diskusi, pengambilan keputusan bersama, dan konflik.

Pada permainan *free fire*, salah satu faktor yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan tim adalah komunikasi antar anggota kelompok. Sesuai dengan beberapa unsur dalam komunikasi yaitu sumber, *encoding*, pesan, saluran, penerima, *decoding*, respon, dan *noise* (Suranto, 2011). Jika unsur dalam komunikasi bisa berjalan baik, maka komunikasi yang terjadi di dalam kelompok juga akan baik.

Mesikupun komunikasi menjadi peran penting di dalam sebuah kelompok permainan *free fire,* tidak jarang terjadi permasalahan di dalam proses komunikasi yang dapat mempengaruhi kinerja dan hubungan antar anggota kelompok. Dalam permainan *game online*, permasalahan komunikasi seringkali muncul karena perbedaan pendapat antar anggota, perbedaan karakter dari masing-masing

anggota, perbedaan keterampilan individu, maupun kurangnya keterampilan dalam menyampaikan pesan dengan baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai komunikasi kelompok *game online*. Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat komunikasi yang terjadi di dalam kelompok tim professional *Onic Olympus*.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan, maka fokus penelitian ini ingin mengetahui bagaimana komunikasi kelompok *game online onic olympus* dalam upaya meraih gelar juara pada turnamen professional *Free Fire*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, berikut pertanyaan yang akan di kaji pada penelitian kali ini: Bagaimana komunikasi antar anggota kelompok *game online Onic Olympus.*

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi yang dilakukan oleh kelompok *game online Onic Olympus*.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan ilmu pengetahuan, pemikiran dan kinerja pada para kelompok *game online,* khususnya

di bidang komunikasi yaitu, pengembangan hubungan manusia dalam anggota kelompok *game online* untuk refrensi komunikasi.

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Memperluas pengetahuan mengenai bidang kajian komunikasi, lewat penelitian komunikasi kelompok *game online.*
2. Mengembangkan teori-teori mengenai komunikasi yang berkaitan dengan anggota kelompok *game online.*
3. Memperdalam pemahaman mengenai penelitian komunikasi anggota kelompok *game online*

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi kelompok orang tentang komunikasi yang berkaitan dengan kelompok *game online* dalam membangun hubungan dan kinerja bagi anggota kelompok kelompoknya.

a) Bagi Peneliti

Kegunaan bagi penulis, dapat mengebangakan ilmu yang dimiliki dari proses pembelajaran secara praktek dalam penelitian dan menuangkan secara teoritis dalam penulisan

b) Bagi Objek Penelitian

1. Sebagai pembelajaran bagi kelompok *game online* untuk mengkaji komunikasi dari kelompok *game online* yang akan diteliti.
2. Kepentingan bagi akademisi sebagai bahan acuan atau referensi dalam penelitian komunikasi khususnya pada studi komunikasi