

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online telah berkembang dengan cepat dengan kemajuan teknologi komputer dan jaringan internet. Pada perangkat elektronik yang canggih memungkinkan *game* menjadi lebih interaktif dan realistis. Selain komunikasi dan juga sebagai alat hiburan di waktu luang. *Game online* adalah permainan yang bisa dimainkan melalui jaringan internet, yang dimana permainan ini bisa dimainkan bersama orang lain secara *real-time*. Di Indonesia, pertumbuhan *game online* sangat pesat dengan banyaknya beragam *game mobile* (Nisa, 2022). Selain itu Indonesia berada di antara industri *game* terbesar di dunia terutama permainan video atau *game mobile* yang dimainkan di telepon genggam, *tablet*, maupun alat PC. Seperti data yang di bawah ini .

Tabel 1 1 Data Pasar Industri *Game online*

No	Negara	Persen
1.	Filipina	96,4%
2.	Thailand	94,7%
3.	Indonesia	94,5%
4.	Vietnam	93,4 %
5.	India	92%
6.	Taiwan	91,6%
7.	Turki	91,5%
8.	Arab Saudi	91,4%

No	Negara	Persen
9.	Meksiko	91,2%
10.	Uni Emirat Arab	90,3%

Sumber : Databoks.co.id 2022

Berdasarkan tabel di atas negara Indonesia menempati peringkat ke-3 di dunia yang merupakan salah satu pasar industri *game* terbesar di dunia terutama pada permainan mobile atau *video game* dengan jumlah 94,5 persen. Hal ini menunjukkan bahwa di Indonesia adalah negara yang memiliki pemain *video game online* terbanyak.

Pemain *game online* sering kali mengabaikan aktivitas sehari-hari seperti akademik menurun bagi anak yang masih berstatus sekolah, bekerja, bergaul, dan kesehatan karena kecanduan bermain *game online*. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game online* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game*. Bermain *game online* memiliki dampak negatif namun dari bermain *game online* juga memiliki dampak positif, seperti memiliki kelompok atau komunitas yang sama-sama memiliki kegemaran bermain *game online*. Namun ternyata *game online* memiliki dampak positif sebagai berikut: menambah teman atau relasi, meningkatkan kemampuan berpikir, mengurangi stress, dan melatih kesabaran (Rahmatullah, 2022).

Sekarang *game online* sudah tidak lagi hanya sebagai aplikasi sebagai hiburan, namun sudah menjadi olahraga yang dapat dipertandingkan. Pada olahraga *game*

ini, akan mengumpulkan individu-individu yang suka bermain *game online*. Sekarang telah dilegalkan dengan adanya lembaga independen yang mengelola platform *game online* digemari oleh berbagai usia dan telah diterima dengan baik. Menurut Kementerian Pemuda Dan Olahraga (KEMENPORA) dan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) bahwa *esport* sebagai cabang olahraga prestasi di Indonesia. *Esport* sebagai cabang olahraga karena *esport* menggunakan tenaga manusia berupa kecepatan, ketangkasan dan strategi seperti olahraga umumnya (Mu'alif, 2021). Saat ini sudah tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasisme para *gamers* dan juga besarnya pasar *game s* di Indonesia. Seiring meningkatnya jumlah pemain *game online* saat ini, berbagai jenis *game online* telah berkembang seperti MMORPG, RPG, Sport, dan RTS. Dengan adanya platform-platform ini untuk menaungi individu yang hobi bermain *game online* (Alfarisy, 2021).

Fenomena komunitas *game online* di Indonesia sudah terbilang masuk dalam kanca internasional dan juga perkembangannya sudah cukup pesat. Salah satu contohnya saat ini sudah banyak tim atau komunitas *esport* dari Indonesia yang berkompetisi di kanca Internasional seperti EVOS *esport*, ONIC *esport*, Rex Regum Qeon (RRQ), Bigetron *esport*, dan BOOM *esport*. Semakin banyak komunitas *esport* di Indonesia semakin berkembang pula industri *esport* (Zulfikar, 2021). Salah satu fenomena terbaru pada saat ini yaitu fenomena komunitas *game online* yang tidak hanya selalu dianggap sebagai komunitas yang dapat memberikan

dampak negatif tetapi juga memberikan dampak positif. Dampak positif bergabung pada komunitas *game online* yaitu seperti dalam turnamen pasti ingin mendapatkan kemenangan, untuk mendapatkan kemenangan dibutuhkan kerja sama antar anggota dan memiliki strategi untuk bertarung dan bertahan (Meidy, 2021).

Studi mengenai komunitas *game online* sejauh ini sudah ditinjau dari beberapa aspek seperti dalam Interaksi sosial komunitas *game online* merupai studi Arifah (2022), dan Lukito (2022) bahwa pola komunikasi setiap anggota memiliki simbol dalam berkomunikasi, menciptakan hubungan antara dua orang atau lebih sehingga memberi atau menerima pesan dapat dimengerti oleh setiap anggota komunitas. Sementara strategi atau pola berkomunikasi dalam komunitas *game online* pada penelitian Rachmawati (2022), dan Cahyani (2021) strategi komunikasi adanya peran interaksi simbolik dalam proses pertukaran makna yang terjadi selama interaksi, yang dapat menumbuhkan makna dan pemahaman diri baru dalam anggota komunitas. Selain itu, dalam aktivitas pertandingan, fitur chat cepat dan chat suara memungkinkan komunikasi kelompok. Dalam permainan, peran dibagi untuk memanfaatkan strategi ini. Ada yang bertindak sebagai sniper sebagai IGL dan ada yang bertindak sebagai *support* atau *back up*. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas *game online* merupakan komunitas yang berdampak negatif bagi anggota di dalamnya, namun di sisi lain menjadi anggota komunitas *game online* dukungan yang di terima.

Banyak penelitian telah dilakukan mengenai interaksi sosial, strategi dan pola interaksi sosial dalam komunitas *game online*, tetapi sedikit penelitian yang secara khusus membahas tentang dukungan sosial komunitas *game online*. Dukungan yang di dapat dalam komunitas *game online* yaitu komunitas *game online* dapat menjadi sumber dukungan dan bantuan bagi pemain yang mengalami kesulitan dalam bermain *game online* atau dalam kehidupan pribadi mereka, lalu pemain yang lebih berpengalaman dapat membantu pemain baru dengan tips, strategi dan mengajarkan *game online*. Individu ingin masuk dalam komunitas *game online* karena komunitas *game online* dapat memberikan rasa memiliki dan identitas bagi anggotanya. Selain itu pemain dapat merasa terhubung dengan komunitas dan bangga menjadi bagian dari komunitas (Muthmainah, 2022).

Semakin berkembangnya peminat *game online* di Kota Batam maka munculnya ESI (*Esport* Indonesia kota Batam) merupakan organisasi resmi di bawah KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) yaitu pengurus besar *Esport* Indonesia di Kota Batam sebagai wadah yang menaungi para atlet *Esport* Batam. ESI telah melakukan berbagai turnamen di berbagai platform yang berbeda, seperti pada tabel berikut :

Tabel 1 2 Data Turnamen ESI-Batam

No	Jenis Turnamen <i>Game online</i>	Tahun	Tim Turnamen
1	Turnamen PUBG Mobile	2020	Vort Eternity
2	Turnamen Mobile Legends	2020	Sieben Ronin
3	Turnamen PUBG Mobile	2021	Eagle Corp
4	Turnamen E-Football PES	2021	Batam <i>Esport</i> (BEST)

No	Jenis Turnamen <i>Game online</i>	Tahun	Tim Turnamen
5	Turnamen Mobile Legends	2021	Vulcan E-sport

Sumber : Olahan peneliti, berdasarkan data dari Instagram (2021)

Berdasarkan tabel diatas ESI telah melakukan berbagai turnamen pada peminat *game online* di Kota Batam. Tetapi tidak semua peminat *game online* di yang mengikuti turnamen sebut dengan atlet, untuk menjadi atlet *esport* memiliki tingkat atau level yang lebih berbeda. Pada perekrutan atlet *esport* ESI melakukan pendataan setiap minggu pada player mengikuti turnamen, dari pendataan tersebut ESI akan kembali melakukan pertandingan dan melihat potensi yang mereka miliki. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* di Batam sudah semakin berkembang dan banyak turnamen dari berbagai jenis *game online* bagi pecinta *game online*.

Berdasarkan kajian studi diatas, peneliti tertarik untuk melihat dukungan sosial yang diterima oleh anggota komunitas *esport*, komunitas *esport* sendiri merupakan salah satu komunitas *game online* yang ada dikota batam, tidak hanya memegang satu *game online* saja tetapi terdiri dari beberapa yaitu seperti *mobile legends*, *PUBG*, *Free Fire*, *E-football*, dan masih banyak lagi. Anggota yang bergabung dalam komunitas *esport* mendapat dukungan sesama anggota komunitas pada saat melakukan turnamen. Peran anggota komunitas dalam memberikan dukungan pada saat berlatih yaitu saling membantu dan memberikan semangat pada anggota yang jarang mengikuti turnamen selain itu anggota komunitas mendapat bimbingan konseling.

Mengingat bahwa dukungan sosial dalam komunitas *game online*, keluarga, dan sekolah juga memiliki peran penting, dimana adanya dukungan sosial yang terjadi berbeda-beda seperti : 1) Emosional, yaitu adanya kepedulian, perhatian, dan dorongan kepada orang-orang dilingkungan sosial. 2) Informasi, yaitu berupa nasihat terhadap tindakan seseorang dan informasi yang didapat. 3) Instrumental, yaitu memberikan dana atau membantu pekerjaan kepada individu. Dan 4) Penghargaan, yaitu adanya pemberian penghargaan dan pengakuan pada individu.

Menurut jurnal Melisa (2021) dukungan sosial dalam komunitas *game online*, keluarga dan sekolah sangat penting karena dalam komunitas seperti pada perkembangan sosial yaitu komunikasi, kerjasama, dan pemecahan masalah dengan orang lain. Pada kesehatan mental yaitu dukungan sosial yang kuat dapat meningkatkan kesehatan mental anak, menurunkan stres dan meningkatkan rasa percaya diri individu. Pada prestasi akademik, yaitu bahwa bermain *game online* dalam jumlah yang moderat dan dengan dukungan yang tepat dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan prestasi akademik anak. Hal ini menunjukkan bahwa dukungan sosial sangat penting bagi individu yang bergabung dalam komunitas *game online*.

Namun ada juga anggota komunitas memiliki hambatan atau kendala dukungan sosial yang di dapat di luar komunitas seperti keluarga yaitu anggota tidak mendapat izin untuk bergabung dalam komunitas *game online* dan lingkungan sekolah. Selain itu di dalam komunitas *Esport* juga memiliki anggota aktif (selalu ikut dalam

turnamen *game online*) dan anggota pasif (anggota yang tidak ikut turnamen) dukungan yang diberikan oleh anggota aktif kepada anggota pasif agar tidak mudah menyerah untuk ikut terlibat dalam turnamen *game online*. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai bagaimana dukungan Sosial komunitas *esport* Di kota Batam.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti mengangkat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana bentuk dukungan sosial yang didapatkan oleh anggota komunitas *Esport* Batam ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dukungan sosial yang di terima anggota komunitas *esport* dari internal (lingkungan komunitas) dan eksternal (lingkungan keluarga, sekolah dan ESI Batam atau pemerintah).

1.4 Manfaat Penelitian

Merujuk pada tujuan penelitian, maka sekurang-kurangnya penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi pada studi dukungan sosial. Khususnya didalam ilmu sosiologi yang membahas tentang

dukungan sosial yang berkaitan dengan bagaimana dukungan sosial komunitas *esport* dan dapat menjadi referensi pada peneliti selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, dengan adanya penelitian mengenai dukungan sosial komunitas *game online esport*, diharapkan memberi manfaat kepada semua khalayak umum dan khususnya anggota komunitas *esport*. Menambah wawasan kepada khalayak umum

