

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di masa kini, teknologi berkembang dengan sangat cepat. Sejalan dengan perubahan zaman, kemajuan teknologi terus berlanjut dari waktu ke waktu. Khusus dalam bidang komunikasi, perkembangan ini di dorong oleh meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap informasi. Oleh sebab itu, para ahli senantiasa mengembangkan teknologi agar dapat memenuhi kebutuhan informasi tersebut.¹

Dapat di pastikan bahwa aktivitas berbicara atau berkomunikasi, baik antar individu maupun antar kelompok, menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Kegiatan berbicara merupakan kemampuan yang kompleks karena melibatkan berbagai aspek yang berkembang seiring dengan perubahan zaman. Perkembangan tersebut juga menunjukkan bentuk dan kecepatan yang berbeda-beda². komunikasi semakin berperan penting bukan hanya dari aspek kehidupan sosial secara langsung namun juga dalam hal teknologi. Era perkembangan teknologi komunikasi memiliki dampak yang besar ke dalam menciptakan pemaknaan dalam percakapan. Kesempatan mengakses internet saat ini dimiliki siapa saja termasuk remaja dan anak-anak. Dengan mudahnya mereka mengakses link yang beragam. Akibatnya, sikap dan perilaku sosial anak-anak dan remaja khususnya menjadi terpengaruh.³

¹ Shelly Furqan, *PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM JURUSAN DAKWAH FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU TAHUN 2020*, n.d. Hal. 2

² Ahmad dan alex, *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi: Subtansi Kajian dan Penerapannya*. (Jakarta : Erlangga, 2016), Hal. 16

³ Sidiq Maulana et al., "Komunikasi Interpersonal : Interaksi Verbal dan Non Verbal Pemain Game Free Fire di Saree Gampong Suka Damai, Aceh Besar," *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting* 5, no. 2 (2025): 212–26, <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v5i3.7369>.

Jika manusia hidup tanpa komunikasi, maka kehidupan di bumi ini akan terhenti karena tidak akan ada interaksi antar sesama. Interaksi terjadi ketika dua orang saling memberikan aksi dan reaksi, dan proses tersebut sebagai komunikasi.

Saat ini, interaksi juga dapat di lakukan melalui jaringan internet, seperti media sosial *Facebook, Instragram, Whatsapps, Twitter*, serta melalui *game online* seperti *Mobile legengds, PUBG Mobile, Clash Royale*, dan *Free Fire*. Jenis permainan tersebut banyak digunakan oleh kalangan remaja.⁴

Perkembangan game online tidak hanya menghadirkan bentuk hiburan digital, tetapi juga menciptakan ruang interaksi sosial baru bagi penggunanya. Salah satu game yang banyak dimainkan oleh masyarakat, khususnya kalangan remaja adalah *Free Fire. Game* ini tidak sekadar menuntut keterampilan bermain, tetapi juga mengandalkan komunikasi dan kerja sama antarpemain dalam satu tim. Dalam konteks ini, *Free Fire* menjadi media sosial virtual di mana pemain dapat terhubung untuk bekerja sama dalam tim atau membangun hubungan. Pola komunikasi yang terjadi menciptakan dinamika interaktif yang unik, Fenomena tersebut terlihat pada komunitas pemain *Free Fire* yang terdiri atas 33 pengguna dalam satu tim, di mana interaksi komunikasi berlangsung secara aktif selama permainan. Dari jumlah tersebut, penelitian ini memfokuskan kajian pada 4 orang pemain sebagai informan utama yang dianggap mampu merepresentasikan dinamika komunikasi dalam tim. seperti terciptanya kedekatan antar pemain melalui sorakan dan candaan saat tim menang, atau sebaliknya, konflik kecil akibat kritik dan keluhan saat kalah. Fitur komunikasi dalam *Free Fire*, seperti *voice chat*, juga memungkinkan pemain untuk menyampaikan ekspresi mereka secara langsung, yang memperkuat hubungan interpersonal di antara pemain. Fenomena ini menunjukkan bahwa pola komunikasi verbal dan non-verbal

⁴ “Nabella Rundengan, “POLA KOMUNIKASI ANTARPRIBADI MAHASISWA PAPUA DI LINGKUNGAN DI LINGKUNGAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS SAM RATULANGI (1)” (Jurnal Ilmu Komunikasi Voll. II No.1 Tahun 2013).Hal 2

dalam *Free Fire* tidak hanya memengaruhi hasil permainan, tetapi juga membentuk sosial antar pemain, baik di dalam maupun di luar game.⁵

Berpijak pada pentingnya pengembangan kemampuan individu dalam menghadapi perkembangan teknologi dan budaya digital, khususnya di kalangan generasi muda yang aktif dalam dunia *game online*, maka peran komunikasi menjadi aspek yang tidak dapat dipisahkan. Terlebih pada *game Free Fire*, yang menuntut kerja sama tim, ketepatan strategi, dan keterampilan teknis yang baik, komunikasi efektif menjadi kunci utama dalam meningkatkan performa bermain.

Memuat data informan di atas penelitian ini yang terdiri dari empat pemain aktif *game online Free Fire* di Desa Pinang Luar, Kalimantan Barat. Keempat informan dipilih berdasarkan peran (*role*) dan keterampilan (*skill*) yang berbeda dalam permainan, sehingga mampu merepresentasikan variasi strategi komunikasi dalam tim.

Informan pertama, Rian Sigit (18 tahun), berperan sebagai *sniper*. Dalam permainan, ia memiliki kemampuan unggul dalam menembak jarak jauh serta mampu membaca posisi lawan dengan akurat. Keterampilan ini menjadikan Risky berperan penting dalam memberikan informasi strategis kepada tim, seperti lokasi musuh dan kondisi area permainan. Dalam konteks komunikasi, Risky cenderung menyampaikan pesan secara singkat, jelas, dan terarah, terutama saat memberikan peringatan atau instruksi terkait keberadaan lawan.

Informan kedua, Nova Herliansyah (19 tahun), berperan sebagai *rusher*. Ia dikenal memiliki kecepatan dalam mengambil keputusan serta keberanian dalam melakukan serangan langsung terhadap musuh. Peran ini menuntut komunikasi yang cepat dan responsif, sehingga Robi sering menggunakan komunikasi yang bersifat spontan dan tegas. Ia juga kerap menjadi pemicu

⁵ Sidiq Maulana et al., "Komunikasi Interpersonal : Interaksi Verbal dan Non Verbal Pemain Game Free Fire di Saree Gampong Suka Damai, Aceh Besar," *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting* 5, no. 2 (2025): 212–26, <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v5i3.7369>.hal 217

koordinasi tim dalam situasi pertempuran, terutama saat menentukan waktu yang tepat untuk menyerang.

Informan ketiga, Rega Irawan (18 tahun), berperan sebagai *support*. Tugas utamanya adalah membantu anggota tim lain, baik dalam memberikan informasi, perlindungan, maupun dukungan selama permainan berlangsung. Aditya memiliki kemampuan komunikasi yang baik dalam menjaga kekompakan tim, seperti memberikan arahan ringan, mengingatkan posisi aman, serta membantu menjaga stabilitas emosi tim. Gaya komunikasinya cenderung lebih santai namun tetap efektif dalam mendukung kerjasama tim.

Informan keempat, Deo Pratama (19 tahun), berperan sebagai *leader* dalam tim. Ia bertanggung jawab dalam mengatur strategi permainan serta mengoordinasikan komunikasi antar anggota tim. Deo memiliki kemampuan dalam menyusun rencana permainan, membagi peran, serta mengambil keputusan penting dalam situasi kritis. Dalam hal komunikasi, ia cenderung menggunakan gaya komunikasi yang terstruktur, tegas, dan persuasif agar seluruh anggota tim dapat memahami dan menjalankan strategi yang telah ditetapkan.

Dari keempat informan tersebut, terlihat bahwa setiap peran dalam permainan memiliki karakteristik komunikasi yang berbeda sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya. Perbedaan ini justru menjadi kekuatan dalam membangun strategi komunikasi tim yang efektif, sehingga mampu meningkatkan koordinasi dan performa dalam bermain *game Free Fire*.

Berdasarkan pentingnya strategi komunikasi dalam proses pembelajaran informasi melalui media digital, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “***Strategi Komunikasi Dalam Bermain Game Online Free Fire Studi Kasus Di Desa Pinang Luar, Kalimantan Barat.***” Penelitian ini bertujuan untuk membahas tentang komunikasi dalam game online, selama ini lebih banyak dilakukan di wilayah perkotaan dan belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji fenomena tersebut di Desa Pinang Luar. Padahal, kondisi sosial,

budaya, dan kebiasaan berkomunikasi masyarakat desa berbeda dengan masyarakat kota, sehingga cara pemain berkomunikasi saat bermain *Free Fire* juga memiliki ciri khas tersendiri. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan penelitian yang belum pernah dilakukan di desa tersebut serta memberikan gambaran baru tentang strategi komunikasi pemain *game online* dari sudut pandang masyarakat perdesaan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana strategi komunikasi yang digunakan Tim Celz dalam permainan Turnamen game offline *Free Fire* di Desa Pinang Luar, Kalimantan Barat?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui strategi komunikasi yang di gunakan Tim Celz dalam permainan turnamen offline game online *Free Fire* di Desa Pinang Luar, Kalimantan Barat.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun praktik di lapangan. Adapun manfaat dalam peneletian ini terdapat dua hal, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara teoritis,

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi interpersonal dan komunikasi kelompok dalam konteks *game online*, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas strategi komunikasi dalam media digital dan permainan daring.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Pemain *Game*

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai pentingnya strategi komunikasi yang efektif dalam bermain *game online* guna meningkatkan kerja sama dan performa tim.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa dengan pendekatan atau objek yang berbeda.

