

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan aspek penting bagi manusia dalam bersosialisasi. Manusia sebagai makhluk sosial tentu membutuhkan orang lain untuk berkomunikasi dan bertukar pikiran. Sekelompok manusia yang berkomunikasi dan bertukar pikiran pada dasarnya akan membentuk sebuah komunitas. Menurut Wood (2016), komunitas umumnya terbentuk melalui proses komunikasi yang terjadi antar individu yang saling berinteraksi sepanjang waktu yang kemudian terbentuk sebuah aturan yang disepakati bersama dan kemudian seluruh anggota komunitas. Komunikasi yang terjalin dalam sebuah komunitas terdapat suatu proses interaksi yang terdiri atas tiga orang atau lebih dalam frekuensi waktu yang intens dan bertujuan untuk mencapai tujuan bersama (Wood, 2016). Di dalam sebuah komunitas, setiap anggota memiliki kesempatan terhadap setiap anggota lainnya dalam menciptakan *value* atau nilai yang dapat memberikan dampak kepada anggota lainnya. Hal ini dikarenakan dalam komunitas setiap anggota dapat membentuk rasa saling membutuhkan satu sama lain (Wood, 2016).

Komunitas hingga dewasa ini sudah berkembang menjadi lebih beragam. Menurut Littlejohn & Foss (2009), komunitas sendiri terbagi menjadi beberapa jenis. Pertama, komunitas yang terbentuk karena adanya kesamaan dalam identitas, seperti budaya, agama, ras, dan sejenisnya. Contohnya antara lain Komunitas Historia Indonesia, Komunitas Gerakan Pemuda Hijrah, dan lain-lain. Kedua, komunitas yang terbentuk karena adanya kesamaan dalam aktivitas yang digemari dan hobi. Salah satu contoh dari komunitas berbasis hobi atau kegemaran adalah komunitas *esport*.

ESport atau *Electronic Sport* sudah menjadi istilah yang sering didengar di tengah masyarakat. *ESport* merupakan salah satu jenis olahraga yang berbasis elektronik dengan menggunakan komputer (PC), *smartphone*, atau konsol *game* seperti Playstation dan Xbox (Rifki, 2021). Menurut Collis (2020), Turnamen *eSport* pertama kali diselenggarakan di Stanford, California, pada Oktober 1972.

Pada saat itu, *game* yang dipertandingkan adalah Spacewar. Kemudian, seiring berkembangnya waktu, sejak tahun 2000-an, *eSport* mulai menyebar ke berbagai negara seperti Brazil, Korea Selatan, dan Cina (Scholz, 2019). Hingga saat ini, banyak kategori *eSport* yang dipertandingkan dengan skala internasional. Antara lain *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *First Person Shooter* (FPS), *Battle Royale*, *Auto Battler*, *Collectible Card Games* (CCG), *Real Times Strategy*, *Fighting Games*, dan *Racing & Sports* (Hurst, 2015).



Gambar 1.1 Logo FIFA 22
Sumber: fifplay.com (2021)

Penelitian ini akan berfokus pada komunitas *eSport* untuk permainan dalam kategori *Racing & Sports*, yaitu FIFA. FIFA merupakan *game* simulasi sepakbola yang dirilis oleh *Electronic Arts Sports* (EA Sports) yang diperbarui setiap tahunnya dan yang terkini, yaitu FIFA 22. Permainan ini memungkinkan pemain untuk bermain 1 lawan 1, 2 lawan 2, hingga 11 lawan 11 di berbagai mode *game* yang disediakan. EA Sports sendiri mengumumkan per November 2021, *game* FIFA 22 sudah mencapai lebih dari 9 juta pemain. Selain itu, berdasarkan data oleh Newzoo dan Gamescom Asia, FIFA merupakan *game* konsol yang paling banyak dimainkan di Asia Tenggara (Weustink, 2020).

FIFA 22 sendiri memiliki banyak mode *game* yang dapat dimainkan, antara lain Kick Off, FIFA Ultimate Team (FUT), Seasons, Co-op Seasons, Career Mode, dan Pro Clubs. Penelitian ini akan berfokus kepada komunitas *eSport* yang bermain dalam mode Pro Clubs. Mode *game* ini dapat dimainkan hingga 11 pemain, di mana per pemain mengontrol 1 pemain di posisi yang diinginkan. Di Asia Tenggara, banyak diselenggarakan turnamen Pro Clubs seperti PGS Singapore, Liga Proclub Malaysia, VPG Asia Premier League, dan Bliese e-league. Turnamen-turnamen

tersebut diikuti oleh berbagai tim dari negara-negara di Asia Tenggara, salah satunya Chokia dari Malaysia.

Chokia merupakan suatu komunitas *eSport* FIFA yang berbasis di Malaysia. Adapun *platform* yang digunakan dalam komunitas Chokia adalah Playstation. Komunitas ini awal mula dibentuk pada tanggal 25 Desember 2020 oleh Hidayat Fitri dan temannya, Mohd Redzuan. Dari yang awalnya hanya beranggotakan dua orang, Chokia perlahan merekrut beberapa anggota baru, diantaranya adalah Jamil, Syah, Matyat, dan Firdaus (Fitri, komunikasi personal, 23 April 2022). Dengan bertambahnya anggota, Chokia perlahan mulai menunjukkan kemajuan dalam segi permainan di FIFA dengan peningkatan divisi di Pro Clubs. Seiring berkembangnya Chokia, jumlah anggota Chokia pun ikut bertambah. Hingga sekarang ini, Chokia telah memiliki anggota aktif sebanyak 30 anggota dari keseluruhan 95 anggota. Meskipun merupakan komunitas yang berbasis di Malaysia, Chokia terbuka untuk anggota yang berasal dari luar Malaysia. Terhitung hingga saat ini, dari 30 anggota aktif, terdapat 4 anggota yang berasal dari Indonesia, 4 anggota dari Singapura, dan 1 anggota dari Filipina. Dalam komunitas ini, komunikasi terjalin antar anggota melalui grup di aplikasi pesan singkat, WhatsApp, meski sedang tidak menjalankan turnamen. Akan tetapi, bila sedang atihan, bertanding turnamen, atau sekedar bermain bersama, para pemain Chokia akan berkomunikasi melalui *party chat* di Playstation.

Sekarang ini, Chokia sedang mengikuti beberapa turnamen FIFA Pro Clubs. Antara lain Liga Pro Clubs Malaysia, PGS Singapore, VPG Asia Premier League, Bliese e-league. Chokia berambisi untuk terus berkompetisi dan memenangkan turnamen yang diikutinya. Sejauh ini, prestasi terbaik Chokia adalah *runner-up* dalam Liga Pro Clubs Malaysia season 1 FIFA 22.

Berdasarkan aktivitas komunikasi yang terjadi dalam komunitas Chokia, maka penting untuk diteliti bagaimana proses komunikasi dan adaptasi budaya yang dilakukan anggota-anggota non-Malaysia tersebut mengingat meningkatnya *eSport* yang terjadi ditengah masyarakat serta banyaknya komunitas-komunitas yang terbentuk karena itu. Peneliti juga tertarik dalam fenomena ini dikarenakan dalam

sebuah komunitas eSport tentu komunikasi sangat diperlukan untuk mendapatkan hasil pertandingan yang baik.

1.2 Rumusan Masalah

Chokia merupakan komunitas eSport yang berasal dari Malaysia yang terbuka bagi siapapun yang ingin bergabung. Terbukti hingga saat ini komunitas tersebut memiliki 9 anggota yang berasal dari luar Malaysia, dengan rincian 4 orang dari Indonesia, 4 orang dari Singapura, dan 1 orang dari Filipina.

Dengan beragamnya kewarganegaraan anggota komunitas eSport Chokia di Malaysia, bukan tidak mungkin bila terdapat gesekan budaya dan komunikasi karena adanya perbedaan. Hal seperti ini tentu dapat memengaruhi performa komunitas / tim tersebut ketika bertanding. Oleh karena itu, rumusan masalah yang akan ditarik adalah mengkaji dan menganalisis proses komunikasi dan adaptasi budaya pada anggota non-Malaysia pada komunitas eSport Chokia dalam meningkatkan performa tim ketika bertanding.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan rumusan masalah, maka pertanyaan penelitian yang dapat diambil adalah “Bagaimana proses komunikasi dan adaptasi antarbudaya anggota non-Malaysia dalam komunitas eSport Chokia dalam upaya meningkatkan performa tim?”

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini mengacu pada pertanyaan penelitian diatas adalah untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi dan adaptasi budaya anggota non-Malaysia dalam komunitas eSport Chokia dalam upaya meningkatkan performa tim.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana untuk pengembangan konsep atau teori lebih dalam lagi terutama dalam penelitian yang membahas proses komunikasi dan adaptasi budaya dalam sebuah komunitas terutama komunitas eSport.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta masukan yang membangun bagi pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini baik untuk *founder* maupun anggota dalam komunitas eSport Chokia.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Manfaat atau kegunaan sosial dalam penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan baru kepada masyarakat mengenai adaptasi budaya yang sering terjadi ditengah masyarakat, dan juga bahwa adaptasi budaya juga dapat terjadi dalam sebuah komunitas eSport. Masyarakat luas terutama mereka yang gemar bermain *game* dan memiliki minat bergabung dalam tim atau komunitas eSport dapat memperluas wawasannya mengenai adaptasi-adaptasi budaya yang terjadi melalui penelitian ini. Maka dari itu, dengan memahami segala aktivitas dan proses adaptasi budaya yang ada dalam tim atau komunitas eSport, masyarakat dapat meningkatkan potensi dirinya dalam bermain *game* dengan bergabung dalam komunitas eSport.

1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian ini adalah dikarenakan komunitas yang diteliti berbasis di Malaysia, maka peneliti tidak bisa melakukan penelitian secara tatap muka. Peneliti hanya dapat melakukan proses pengumpulan data secara *online* melalui wawancara *online*.