

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Di era teknologi saat ini yang terus berkembang pesat, penggunaan internet semakin meluas sebagai alat untuk mencari informasi, hiburan, dan sumber penghasilan. Salah satu aspek yang mencolok adalah pertumbuhan yang pesat dalam ranah *Esport (Electronic Sport)*, di mana para pemain *game* bersaing untuk mencapai prestasi terbaik dalam suatu permainan, menghasilkan penghasilan yang signifikan. Popularitas *Esport* sebagai bentuk hiburan juga terus meningkat di kalangan masyarakat, didorong oleh kemajuan teknologi yang terus berkembang dan akses yang semakin mudah, yang pada gilirannya mendukung minat para pemain *Esport*.

Baru-baru ini, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melaksanakan survei tahunan mengenai penggunaan internet untuk bermain *Esport* atau *game online* di Indonesia. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa sekitar 21 juta penduduk Indonesia menggunakan internet untuk mengakses *game Esport*. Banyak warga Indonesia yang mencari penghasilan melalui *Esport*, baik sebagai pemain profesional maupun dengan memanfaatkan *platform* media seperti YouTube untuk memperkenalkan *Esport* dengan cara yang lebih menarik. (Haryanto, 2024)

*Esport* sendiri merupakan kegiatan persaingan keterampilan antara individu atau kelompok yang tidak terbatas pada aktivitas fisik, melainkan dilakukan dengan menggunakan perangkat elektronik. Di negara-negara besar seperti China, Amerika Serikat, dan Eropa, perkembangan *Esport* telah mencapai tingkat yang sangat maju, bahkan diakui sebagai cabang olahraga baru.

Industri *Esport* di Indonesia, termasuk di Kota Tasikmalaya, telah mencapai puncak pertumbuhannya dalam beberapa tahun terakhir. *Esport* tidak hanya dianggap sebagai bentuk hiburan semata, melainkan telah menjadi sebuah fenomena sosial yang memiliki peran signifikan dalam membentuk budaya dan gaya hidup masyarakat, terutama di kalangan generasi muda. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat, termasuk dalam ranah politik.

Dalam beberapa tahun terakhir, salah satu fenomena yang menonjol adalah peran komunitas *Esport* dalam pelaksanaan kampanye politik di berbagai wilayah, termasuk di Kota Tasikmalaya. *Esport* yang juga dikenal sebagai olahraga elektronik merupakan bentuk kompetensi permainan video yang melibatkan permainan baik yang memiliki tingkat profesional maupun nonprofesional. Fenomena ini tidak hanya menciptakan energi baru dalam dunia hiburan, tetapi juga menghasilkan keragaman dalam interaksi sosial.

*Esport* tidak hanya bersifat sebagai hiburan semata, melainkan juga memiliki potensi untuk berinteraksi dengan ranah politik. Beberapa contoh mencakup pelaksanaan kampanye politik melalui *platform* permainan, dukungan politik dari pemain *Esport* terkenal, dan bahkan kehadiran politisi dalam acara

*Esport*. Hubungan ini menciptakan suatu penghubung antara dunia politik dan *Esport* yang dapat membentuk pandangan baru di masyarakat dan memengaruhi partisipasi politik. Pentingnya opini publik dalam proses kampanye politik menjadi sangat nyata. Opini yang dibentuk oleh masyarakat dapat memengaruhi hasil pemilihan umum dan kebijakan pemerintah. Partisipasi politik, baik dalam bentuk pemilihan umum maupun kegiatan politik lainnya menjadi indikator suatu demokrasi negara. (Haryanto, 2024)

Dalam konteks pemilihan umum, kampanye merupakan kegiatan yang tak terpisahkan. Kampanye dan Pemilu adalah dua aspek yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Kampanye dapat dianggap sebagai tindakan doktrin yang bertujuan untuk memperoleh dukungan. Upaya kampanye dapat dilakukan oleh individu atau kelompok terorganisir dengan tujuan meraih dukungan dalam proses pengambilan keputusan di dalam suatu kelompok.

Selain itu, kampanye juga dapat dilakukan untuk mempengaruhi, menghambat, atau memutar arah pencapaian tertentu. Kampanye merupakan bentuk kegiatan komunikasi yang direncanakan dengan tujuan menghasilkan dampak khusus pada masyarakat.

Tujuan utama dari kampanye adalah mempengaruhi orang lain. Biasanya, lembaga-lembaga, baik itu pemerintah maupun swasta, melaksanakan kegiatan kampanye untuk menyebarkan informasi dan berharap agar informasi tersebut dapat dipahami oleh publik. Bentuk, tujuan, dan metode kampanye bervariasi tergantung pada tujuan yang ingin dicapai oleh suatu perusahaan atau instansi.

Menurut ketentuan yang tercantum dalam Peraturan Komisi Pemilihan Umum nomor 4 Tahun 2017 pasal 1 ayat 15, dinyatakan bahwa Kampanye Pemilihan, yang selanjutnya disebut sebagai Kampanye, merujuk pada kegiatan yang menawarkan visi, misi, program Pasangan Calon, dan/atau informasi lainnya dengan tujuan untuk mengenalkan atau meyakinkan Pemilih.

Pada Tahun 2024 akan diadakan pemilihan umum atau Pemilu legislatif, para calon-calon tersebut berlomba-lomba melaksanakan kampanye baik itu lewat individual atau kelompok seperti komunitas *Esport*. Komunitas *Esport* ESI adalah komunitas yang bergerak di bidang olahraga elektronik.

Penelitian ini didasari pada penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Amiruddin (2022), terkait dengan Peran Komunitas Dalam Pemenangan Pemilukada. Penelitian ini menjelaskan dan menganalisis peran komunitas yang cenderung mempunyai pengaruh dalam mempengaruhi pemilih dibanding dengan partai politik pada level masyarakat.

Peran komunitas menjadi alternatif bagi masyarakat baik di kota maupun di desa dalam membangun hubungan-hubungan sosial. Subjek penelitian ini sama yakni tentang sama – sama mengenai Komunitas *Esport*. Namun pada penelitian ini memiliki objek penelitian yang berbeda. Yang menjadi fokus penelitian ini adalah mengenai pemilukada.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Ari Ganjar Herdiansah (2014), ia melakukan penelitian dengan subjek yang sama yakni mengenai Komunitas *Esport*, Penelitian ini menjelaskan dan menganalisis peran komunitas khususnya pada pemenang Ridwan Kami-Oded Danial pada Pemilihan Walikota Bandung 2013. Objek pada penelitian ini membahas mengenai pemilihan walikota di Bandung.

Selain itu pada penelitian Fiqri Fauzie (2022) tentang peran indonesia *Esport* association (iespa) melalui *Esport* mobile legend dalam meningkatkan nation branding indonesia di kawasan asia tenggara. Penelitian ini menjelaskan pembaca mengenai proses peran IeSPA melalui *Esport* Mobile Legend dalam meningkatkan Nation Branding Indonesia di Kawasan Asia Tenggara.

Landasan penelitian ini menggunakan teori soft power, Nation Branding, Diplomasi, IeSPA dan Mobile Legend dengan pendekatan liberalisme. Subjek penelitian yang sama dalam hal ini IeSPA sebagai (komunitas *Esport*). Namun objek pada penelitian ini berbeda. Pada penelitian ini membahas peran komunitas *Esport* dalam upaya meningkatkan Nation Branding Indonesia di Kawasan Asia Tenggara

Dari uraian tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk menggali terkait dengan, Peran Komunitas *Esport* dalam Kampanye Pemilihan Legislatif di Kota Tasikmalaya, Apakah komunitas *Esport* dapat memberikan peran kontribusi dalam pelaksanaan kampanye politik, meraih dukungan, dan membentuk opini publik?

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari yang telah dipaparkan pada latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut : Apa Peran Komunitas *Esport* dalam Kampanye Pemilihan Legislatif di Kota Tasikmalaya?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini yaitu untuk mengetahui apa saja bentuk kegiatan dan peran komunitas *Esport* di Kota Tasikmalaya yang berkaitan dengan Kampanye Pemilihan Legislatif di Kota Tasikmalaya

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam penyusunan skripsi memiliki pengaruh yang besar pada beberapa bidang. Dibawah ini terdapat beberapa hasil positif yang dapat diperoleh dari melakukan penelitian:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini mengenai “Peran Komunitas *Esport* dalam Kampanye Pemilihan Legislatif di Kota Tasikmalaya” dapat bermanfaat sebagai bahan referensi pembaca.
- b. Serta bagi Peneliti lebih mengetahui tentang Peran Komunitas *E- sport* dalam Kampanye Pemilihan Legislatif di Kota Tasikmalaya.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi komunitas *Esport* ESI Kota Tasikmalaya.
- b. Bagi masyarakat yang ikut berpartisipasi pada kampanye dan pemilu Tahun 2024 di Kota Tasikmalaya