



Hak cipta Dilindungi Undang-Undang
Hak cipta milik Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Internet merupakan sebuah teknologi canggih yang jaringannya mencakup seluruh dunia.

Dengan adanya jaringan internet, kita dapat berinteraksi dengan siapa saja dan dimana saja, seperti menggunakan e-mail, media sosial, dan aplikasi lainnya. Komunikasi dengan menggunakan teknologi internet disebut dengan komunikasi internet atau komunikasi virtual. Dengan adanya dukungan teknologi internet dan aplikasi yang mempunyai jaringan internet, komunikasi dapat membantu memperoleh informasi dan melakukan komunikasi didunia ini.

Media siber (*Cybermedia*) merupakan sebuah tempat atau wadah terjadinya komunikasi virtual, website, e-mail, forum di internet, blog, sosial media (line, whatsapp, dan lain-lain).

Dengan adanya media siber tersebut, maka terbentuklah komunitas komunitas didunia maya yang sering disebut dengan *Cyber Community* atau komunitas maya merupakan tempat interaksi diantara individu sebagai entitas yang pada kenyataannya membawa fenomena sosial yang baru.

Internet menjadi tempat terjadinya virtual di mana para individu bekerjasama dan berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual menurut Reingold dalam Rulli Nasrullah (2014:148). Biasanya mereka mempunyai pembahasan atau topik yang sama, seperti sebuah grup

atau kelompok khusus membahas tentang game, berita, atau memberikan informasi. Komunikasi yang dilakukan pada kelompok disebut dengan komunikasi virtual karena cara komunikasinya didunia maya adalah dengan menggunakan jaringan internet.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya atau menulis tanpa izin IBIKKG.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Gambar 1.1



Social Media Platform di Indonesia, dari We Are Social dan Hootsuite, 2020

Menurut data dari Hootsuite mengenai tren dan media sosial 2020 di Indonesia menjelaskan bahwa dari total Populasi 272,1 juta penduduk, 338,2 juta menggunakan monile unik 175,4 juta diantaranya menggunakan internet dan 160 juta menggunakan media sosial secara aktif.

Perkembangan Media sosial saat ini membuat isi (konten) yang beragam. Beberapa pihak bahkan berlomba dalam menyajikan konten yang menarik. Salah satu media sosial yang dipergunakan adalah *instagram*. *Instagram* merupakan sebuah media sosial yang memungkinkan pengguna dapat berbagi foto dan video, serta berbagi moment aktifitas melalui foto atau video yang tentunya bisa juga dibagikan ke berbagai layanan jejaring sosial lain milik pengguna. Pengguna *Instagram* juga bisa berinteraksi dengan pengguna lain melalui berbagai fitur yang disediakan *Instagram* seperti, like, comment, dan direct message. Tersedianya berbagai fitur dalam satu aplikasi menjadi alasan utama ketertarikan pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut. Fitur-fitur baru yang selalu dihadirkan oleh *Instagram* semakin memunculkan sifat ketergantungan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



pada aplikasi ini. Berbagi foto ditempat-tempat populer ataupun berbagi cerita aktifitas kegiatan saat itu melalui fitur Instastory atau lebih akrab disebut Snapgram yang disediakan menjadi salah satu kebanggaan personal menggunakan aplikasi berbasis online.

Dengan fitur-fitur yang ditawarkan oleh *instagram* ini, maka menjadi media yang baik bagi beberapa pihak dalam menyampaikan informasi. Bahkan tidak sedikit beberapa akun fanbase menggunakan *instagram* dalam berbagi informasi khusus bagi para anggota yang termasuk ke dalam fanbase tersebut. *Instagram* menjadi salah satu media yang mampu menjangkau anggota/penggemar secara luas. Salah satu fanbase yang menggunakan *instagram* sebagai sarana berbagi informasi (konten) adalah fanbase games online.

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet yang memiliki fitur-fitur menarik dari segi desain grafisnya, cara dan teknik bermain, serta komunikasi dalam permainan tersebut. Biasanya game online memiliki pemain atau gamers yang berjumlah lebih dari ratusan orang bahkan ribuan orang yang bermain dalam game online. Game online mempunyai jenis-jenis tertentu seperti MMOFPS, MMORTS, MMORPG, CPOP, MMOBG, MOBA, SG, dan MMOG. Masing-masing game online menyediakan fitur komunikasi yang berbeda sesuai dengan jenis dan cara bermainnya. DotA 2 atau Defence of the Ancient 2 merupakan game yang dirilis oleh Valve Corporation pada tahun 2011. Menurut data dari Valve Corporation dalam steamcharts.com, dari tahun 2011 sampai dengan tahun 2016 jumlah pemain atau gamers bertambah drastis, dari 52.721 orang menjadi 623.798 orang pada bulan mei 2016.

DotA 2 merupakan sebuah game online yang berjenis MMORTS dan MOBA yaitu Massive Multiplayer Real Time Strategy dan Multiplayer Online Battle Arena. Cara bermainnya adalah dengan mengumpulkan 10 pemain ke dalam sebuah arena dan bermain dengan karakter yang dipilih oleh pemain. DotA 2 dibagi menjadi 2 tim yaitu Tim *Dire* dan Tim *Radiant*. Setiap



tim dibagi menjadi 5 pemain di Tim *Dire* dan di Tim *Radiant*. Cara bermain untuk memenangkan permainan adalah dengan menghancurkan benteng lawan. Tentunya sebuah tim harus melakukan komunikasi untuk memenangkan turnamen-turnamen.

Dota2 menjadi salah satu games online yang menyajikan konten dengan media *instagram* yang aktif memberikan berbagai informasi seperti event - event yang sedang berlangsung, juga terdapat informasi tentang ranking pemain baik dalam kancah global ataupun pada kategori geografisnya sendiri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan:

“Sejauh mana pengaruh motif penggunaan akun *Instagram* @dotaindonesia2 terhadap kepuasan *followers*-nya”

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



C

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh motif penggunaan akun *Instagram* terhadap kepuasan *followers* @dotaindonesia2?
Seberapa besar pengaruh motif penggunaan akun *Instagram* terhadap kepuasan *followers* @dotaindonesia2?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh motif penggunaan akun *Instagram* terhadap kepuasan *followers* @dotaindonesia2
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motif penggunaan akun *Instagram* terhadap kepuasan *followers* @dotaindonesia2.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu mendorong pengkajian lebih lanjut akan kepuasan terhadap media sosial khususnya fan page dan diharapkan dapat memperluas dan memperkaya bahan referensi, bahan penelitian serta pengembangan ilmu komunikasi.

2. Manfaat Praktis

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi / menambah wawasan para pembuat konten pada *Instagram*, perusahaan ataupun fanbase yang bergerak di dalam bidang *e-sport*, sehingga mereka mengetahui pengaruh konten *e-sport*, dapat membangun komunikasi antar pemain terlebih dalam berbagi informasi mengenai perkembangan *e-sport* di dunia.

b. Penelitian ini juga dapat menjadi informasi untuk para pebisnis yang ingin menjalankan Kerjasama berupa *Sponsorship* maupun *Endorsment*.

C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.