

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia saat ini menempati urutan kedua pengguna internet paling banyak bermain game di dunia setelah Filipina. *GoodStats* tahun 2024 dalam laporannya menunjukkan bahwa 94,8 persen penggunaan internet dalam bermain video game di berbagai macam perangkat, mulai dari smartphone, PC, konsol, VR, hingga platform media *streaming* lainnya¹. Ini juga menunjukkan Industri gaming di Indonesia terus berkembang. Menurut data dari Indonesia *Esport Premier League* (IESPL) dimulai dari tahun 2019 sampai 2021, Indonesia menempati peringkat 12 sebagai pasar gaming dunia, dengan total pemain game aktif mencapai 62,1 juta orang. Secara keseluruhan industri *gaming* Indonesia tercatat telah menghasilkan pendapatan sebesar 1,04 Miliar dolar AS².

Berdasarkan dari data tersebut, dapat terlihat adanya peningkatan signifikan dalam industri (*gaming*) yang berdampak langsung pada meningkatnya popularitas *esports* di Indonesia. *Esports* sendiri merupakan bentuk permainan video yang bersifat kompetitif dan terorganisir, yang secara umum diartikan sebagai ajang adu ketangkasan antar individu maupun kelompok tanpa batasan tertentu (Khudzaifah, K, DKK. 2022). *Esports* dianggap memiliki potensi kinerja yang menjanjikan dan turut mendorong perkembangan industri kreatif di tanah air. Bahkan, menurut sumber data yang sama, kinerja tim-tim *esports* profesional di Indonesia telah berkontribusi pada perputaran ekonomi nasional dengan nilai lebih dari 15 triliun rupiah.

Beberapa tim *esports* Indonesia telah mencatatkan prestasi membanggakan, baik di kancah nasional maupun internasional, dan tercatat dalam data Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI). Di antara tim-tim tersebut adalah *Aerowolf Pro Team*, *Alter Ego Esports*, *Team Liquid ID*, *Bigetron Esports*, *BOOM Esports*, *Dranix Esports*, *EVOS Esports*, *Flash Wolves*, *Geek Fam*, *Island of Gods*, *Dewa United Esports*, *NXL*, *Onic Esports*, *The Pillars Esports*, *Team RRQ*, *Victim Esports*, *XCN*, *NAVI Esports*, dan sejumlah tim lainnya yang aktif berkompetisi dalam berbagai turnamen divisi game *online*³.

Dalam hal ini game *online* merupakan permainan yang dimainkan secara daring dengan melibatkan interaksi pemain secara langsung di dalam dunia virtual melalui internet⁴. Di dalam video game dapat dimainkan secara bersamaan dalam satu jaringan tertentu juga dapat berkomunikasi, menjalankan misi, atau bersaing dalam turnamen serta dapat mengendalikan karakter atau avatar (Febriany, 2022). Ada beberapa jenis genre game *online* di antaranya *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), *First-Person Shooter* (FPS), *Real-Time Strategy* (RTS), *Simulation Games*, *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *Cross-Platform Online*, dan *Casual Game*⁵.

Dari ketujuh jenis genre game online tersebut MOBA menjadi yang paling terkenal di dunia. *Multiplayer Online Battle Arena* merupakan jenis game online yang menggabungkan strategi *real-time* dan permainan aksi. Game MOBA ini pada umumnya memiliki sistem pertarungan 5 vs 5, dan kerja sama dalam tim sangat penting dalam game ini serta setiap pemain mengendalikan karakter unik yang memiliki kemampuan khusus yang biasanya disebut “*hero*”. Ada beberapa game MOBA yang populer

¹ <https://goodstats.id/article/indonesia-peringkat-kedua-10-negara-dengan-penetrasi-game-tertinggi-di-dunia-UsRti>, diakses tanggal 30 Mei 2025.

² <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/tim-esport-terbaik-indonesia-langgan-juara-dunia>, diakses tanggal 30 Mei 2025.

³ <https://pbsi.org/id#>, diakses tanggal 30 Mei 2025.

⁴ <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/pengertian-game-online-genre-jenis-jenis-dan-contohnya-21QP7KN95NI>, diakses tanggal 21 September 2024.

⁵ <https://eraspace.com/artikel/post/wajib-coba-7-jenis-game-ini-paling-populer-dimainkan>, diakses tanggal 21 September 2024.

di antaranya ada *Mobile Legends: Bang Bang*, *Arena of Valor*, *Marvel Super War*, *Lokapala*, *Pokemon Unite*, *Vainglory*, *League of Legends*, *Honor of Kings*, dan game serupa lainnya⁶.

Esports dimulai dengan kehadiran turnamen besar dan liga profesional. Dengan adanya platform *streaming twitch* memungkinkan penggemar untuk menonton pemain *esports* beraksi secara langsung, menciptakan basis penggemar yang besar dan bersemangat. Salah satu tim *esports* yang telah menjadi bintang dunia *esports* adalah *Rex Regum Qeon* (RRQ), *Rex Regum* sendiri berasal dari bahasa latin yang bermakna 'king of kings' atau 'raja dari segala raja'. Tim ini berasal dari kota Jakarta yang berdiri sejak tahun 2013 sudah berhasil menaungi sembilan divisi game *online* dan sudah banyak menyumbangkan kemenangan ini tentunya saja terjadi berkat kekompakan dan kerja sama yang dijalin oleh seluruh anggota RRQ⁷.

RRQ juga memiliki basis penggemar yang kuat di seluruh Indonesia. Komunitas penggemar ini dikenal dengan sebutan "RRQ Kingdom" dan mereka bukan hanya sekedar penonton biasa, tetapi juga merupakan bagian integral dari kesuksesan tim ini (Trisdianto DKK 2024). RRQ Kingdom adalah sebuah wadah yang dibuat oleh management Team RRQ sebagai tempat untuk bisa saling berkomunikasi, berbagi informasi dan mengekspresikan rasa cinta dan dukungannya kepada Team RRQ. RRQ Kingdom bertujuan menjembatani fans yang ingin bertemu dengan pemain Team RRQ dan memfasilitasi fans yang ingin mendukung Team RRQ dalam setiap kompetisi⁸.

RRQ Kingdom merupakan komunitas penggemar tim RRQ yang tersebar di berbagai wilayah di Indonesia. Jaringan komunikasi antaranggota komunitas ini terjalin kuat melalui berbagai platform media sosial seperti *X (Twitter)*, *Instagram*, *Facebook*, *YouTube*, *Discord*, *TikTok*, dan lainnya, yang menjadi sarana utama untuk berbagi informasi dan dukungan terhadap tim kesayangan mereka.

Salah satu cabang komunitas yang aktif adalah RRQ Kingdom Sulawesi Selatan, yang menjadi wadah berkumpulnya para penggemar RRQ di wilayah tersebut, khususnya di Kota Makassar. Komunitas ini rutin mengadakan berbagai kegiatan seperti nonton bareng saat pertandingan penting RRQ berlangsung. Kegiatan tersebut tidak hanya mempererat ikatan antar anggota, tetapi juga memancarkan semangat dan loyalitas tinggi dalam mendukung tim. Kehadiran RRQ Kingdom Sulawesi Selatan menjadi contoh nyata bagaimana komunitas penggemar dapat tumbuh menjadi kekuatan kolektif yang memberi dukungan moral luar biasa dan mampu mendorong performa tim *esports* menuju prestasi yang lebih tinggi.

Untuk memahami konteks ini secara lebih mendalam, penting untuk merujuk ada penelitian-penelitian terdahulu yang membahas komunitas fans tim *esports*. Oleh karena itu, dalam bagian berikut, akan dibahas beberapa penelitian terdahulu yang relevan untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai tema ini. Penelitian oleh Ikhsan, Y (2022) dengan judul *Sense of Virtual Community pada Komunitas Esports Indonesia: Studi Komunitas Discord Esports RRQ (Rex Regum Qeon)*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini prinsip kualitatif interpretatif ini berusaha untuk melihat bagaimana proses interaksi yang terjadi di komunitas RRQ Kingdom dan bagaimana interaksi tersebut dalam konteksnya *sense of virtual communities*. Peneliti juga menggunakan etnografi digital, penelitian ini secara khusus menganalisis pola interaksi yang terjadi di komunitas dan kemudian mengomparasikannya pada empat aspek *sense of virtual community* hardir dan membentuk pola interaksi, budaya komunitas, dan rasa kebersamaan di komunitas. Isi penelitian ini mengarah ke SoVC berusaha membedah pemaknaan anggota kepada komunitas RRQ Kingdom. Ikatan komunitas virtual yang tumbuh dari berbagai interaksi dalam bermain bersama, berdiskusi terkait masalah, ataupun aktivitas bersama, seperti belajar bareng.

⁶ <https://binus.ac.id/bandung/2019/12/nuansa-game-moba/#:~:text=MOBA%20adalah%20singkatan%20dari%20Multiplayer,sangatlah%20penting%20dalam%20game%20ini>, diakses tanggal 21 September 2024.

⁷ <https://www.blibli.com/friends/blog/team-rrq-15/>, diakses tanggal 19 November 2024.

⁸ <https://teamrrq.com/index.php/kingdom>, diakses tanggal 19 November 2024.

Penelitian oleh Trisdianto dkk (2024) dengan judul “Pengaruh Kualitas Siaran MPL Indonesia Terhadap Loyalitas Penonton Di RRQ Kingdom Yogyakarta”. metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Pendekatan ini menggambarkan hubungan antara kualitas siaran MPL Indonesia dan loyalitas penonton, dengan fokus pada studi kasus komunitas RRQ Kingdom Yogyakarta. Sumber data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu data primer yang diperoleh secara langsung dari kuesioner dan observasi. Hasil dan pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara kualitas siaran MPL Indonesia terhadap loyalitas penonton di RRQ Kingdom Yogyakarta. Penelitian menggunakan analisis regresi sederhana untuk mengukur pengaruh tersebut, dan hasil analisis data memberikan gambaran tentang dampak kualitas siaran terhadap loyalitas penonton. Selain itu, penelitian ini juga menggali lebih dalam tentang hubungan antara kedua variabel tersebut dan memberikan pandangan yang lebih mendalam tentang peran penting siaran dalam ekosistem esports Indonesia.

Penelitian oleh Putri, A. M. R., & Kuswinarno (2024) dengan judul “Pengembangan E-Sport Di Indonesia, Peluang, Tantangan, Dan Masa Depan Industri: Studi Kasus *Mobile Legends Profesional League* (MPL)”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif diperoleh melalui observasi non-partisipatif serta pemanfaatan sumber data sekunder, terutama melalui kajian literatur dan informasi mengenai MPL. Pendekatan yang digunakan yaitu metode netnografi yang diimplementasikan penelitian dengan menggunakan alat analisis media sosial untuk mengumpulkan data. Hasil dan pembahasan dari penelitian ini menunjukkan bahwa industri esports di Indonesia, khususnya melalui MPL, memiliki potensi besar untuk pertumbuhan ekonomi. Pendapatan dari industri ini dapat diperoleh melalui berbagai cara seperti penjualan tiket, sponsor, merchandise, dan media digital. Namun, terdapat tantangan seperti regulasi yang belum jelas, infrastruktur yang kurang memadai, dan biaya tinggi untuk berpartisipasi dalam turnamen. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya dukungan sponsor dan pertumbuhan audiens sebagai peluang untuk pengembangan industri E-sport di Indonesia.

Penelitian oleh Dzaky, M.B. (2024) dengan judul “Fanatisme Fans Team RRQ Dan Fans Team Evos dalam Game *Online Mobile Legends*”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam yang dilakukan sehingga, penelitian ini mengetahui fanatisme yang terjadi antara fans Tesam RRQ dan fans Team Evos dalam game *online Mobile Legends*. Penelitian ini membahas mengenai fanatisme antara fans RRQ vs Evos dalam game online Mobile Legends. Dalam fanatisme, penelitian ini memilih bentuk-bentuk teori fanatisme yang menjadi keterlibatan pola komunikasi antar fans RRQ vs Evos yaitu *All-Channel* yang dimana seluruh pihak terlibat dalam proses komunikasi, tanpa mengetahui siapa yang menjadi central-nya. Pola *All-Channel* ini sesuai dengan pola komunikasi yang dialami antara Evos Roar dan RRQ Kingdom bahwa konflik yang terjadi antara dua fans *esports* karena adanya komunikasi yang tidak pantas dan obrolan saling mengejek antar kedua fans yang pada akhirnya berinteraksi timbal balik tanpa mengetahui siapa yang menjadi central sedangkan emosional merupakan mayoritas di dalamnya.

Penelitian oleh Uno, M. A. B. R. (2024) dengan judul “Dinamika Konsumsi Penggemar Tim *Rex Regum Qeon* Surabaya Ditinjau Melalui Masyarakat Konsumsi *Jean Baudrillard*”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, serta teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa konsumsi penggemar tim *Rex Regum Qeon* di Surabaya dipengaruhi oleh makna sosial dan identitas yang mereka bangun melalui kegiatan konsumsi. Penggemar menggunakan barang dan simbol dari tim sebagai bentuk ekspresi identitas dan sebagai cara untuk menunjukkan keberadaan mereka dalam komunitas. Fenomena ini sejalan dengan teori *Jean Baudrillard* tentang masyarakat konsumsi, dimana konsumsi tidak hanya memenuhi kebutuhan material tetapi juga berfungsi sebagai simbol status dan identitas sosial. Selain itu, proses konsumsi ini turut dipengaruhi oleh dinamika globalisasi dan kapitalisme yang memperluas pasar serta mengubah fokus produksi dari barang fisik menjadi simbol dan tanda yang merepresentasikan identitas sosial. Penelitian ini juga menegaskan bahwa interaksi sosial dan makna subjektif sangat penting dalam membentuk

pola konsumsi dan hubungan sosial di kalangan penggemar, sesuai dengan pendekatan fenomenologi yang digunakan.

Penelitian oleh Mamanua, S. E. B. (2024) dengan judul "*Analysis of Fan Engagement and Community Building: A Case Study of MPL Indonesia Season 12*". Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan survei dan kuesioner untuk menganalisis pola komunikasi penggemar selama MPL Indonesia season 12. Pendekatan ini memungkinkan pengukuran yang terstruktur dan memberikan gambaran lengkap tentang perilaku penggemar. Penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas penggemar MPL Indonesia Season 12 cukup aktif dan memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi, terutama melalui media sosial dan obrolan dalam game. Meskipun demikian, terdapat kekhawatiran terkait perilaku toksik yang muncul akibat persaingan ketat dan anonimitas online, yang dapat merusak pengalaman penggemar dan suasana komunitas. Penelitian ini menyarankan peningkatan inisiatif pembangunan komunitas, termasuk acara offline, untuk memperkuat ikatan antar penggemar. Secara keseluruhan, menegaskan perlunya pendekatan proaktif dan multi-pronged dalam meningkatkan keterlibatan penggemar sekaligus memerangi perilaku toksik dalam komunitas esports.

Penelitian oleh Lubis, K. F. R., dan Wandebori, H. (2024) dengan judul "*Analisis Strategi Bisnis Dalam Meningkatkan Viewers Engagement: (Studi Kasus Pada Evos Esports)*". Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari fenomena dan perilaku tertentu. Data dianalisis menggunakan metode analisis strategi yang mempertimbangkan faktor internal dan eksternal, serta menggunakan *Analytical Hierarchy Process* (AHP) dan SWOT untuk merumuskan strategi bisnis. Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor eksternal seperti hubungan dengan Brand Ambassador dan citra merek memiliki pengaruh besar terhadap keterlibatan pemirsa dan keberhasilan strategi bisnis EVOS esports. Analisis menggunakan metode AHP mengungkapkan bahwa faktor eksternal lebih berpengaruh dibandingkan faktor internal, seperti kualitas tim dan manajemen. Strategi ini meliputi penguatan hubungan secara cermat agar dapat meningkatkan kinerja dan daya saing EVOS esports di industri yang semakin kompetitif.

Penelitian Sugito, A. S. (2023) dengan judul "*Pengaruh Daya Tarik Brand Ambassador Vioentina Susanto Terhadap Brand Awareness Tim ONIC Esports (Studi Eksplanatif Kuantitatif Pada Followers Vioentina Susanto terhadap Brand Awareness Onic Esports)*". Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kuantitatif eksplanatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari daya tarik *brand ambassador* Vioentina Susanto terhadap *brand awareness* tim ONIC esports dan *followers* Vioentina Susanto menganggapnya sebagai *brand ambassador* yang menarik serta memiliki pemahaman yang tinggi terhadap ONIC esports.

Berangkat dari hasil penelitian terdahulu yang telah diklasifikasikan, sebagian besar studi mengenai penggemar tim esports cenderung berfokus pada aspek pengaruh, peluang, fanatisme, dinamika konsumsi penggemar, serta peran artis atau *brand ambassador* dalam memperkuat eksistensi tim maupun komunitas esports. Namun, masih sangat sedikit penelitian yang secara khusus membahas secara mendalam tentang komunitas penggemar esports, terutama yang telah berkembang dan tersebar di berbagai provinsi di Indonesia.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan dan metode etnografi untuk mengungkap bagaimana komunitas RRQ Kingdom Sulawesi Selatan terbentuk, memahami dinamika hubungan sosial di dalamnya, serta mengidentifikasi berbagai keuntungan yang diperoleh para anggotanya. Dengan sudut pandang antropologis, penelitian ini bertujuan memberikan wawasan lebih mendalam tentang cara komunitas fans esports mempertahankan eksistensinya di era digital saat ini melalui ikatan bersama dalam hobi bermain game dan semangat kolektif dalam mendukung tim esports favorit mereka sebagai bagian dari budaya komunitas yang terus berkembang.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana proses terbentuknya komunitas RRQ Kingdom Sulawesi Selatan?
2. Bagaimana dinamika hubungan sosial komunitas RRQ Kingdom Sulawesi Selatan ?
3. Apa saja keuntungan terlibat dalam komunitas RRQ Kingdom Sulawesi Selatan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, terdapat tujuan penelitian yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Menjelaskan bagaimana proses terbentuknya komunitas RRQ Kingdom Sulawesi Selatan.
2. Menjelaskan bagaimana dinamika hubungan sosial komunitas RRQ Kingdom Sulawesi Selatan.
3. Menjelaskan apa saja keuntungan dari terlibatnya dalam komunitas RRQ Kingdom Sulawesi Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. **Manfaat Akademis**, Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memperkaya informasi keilmuan Antropologi. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi, dan memantik untuk dilakukannya penelitian lanjutan khususnya dalam kajian etnografi dan bagaimana nilai-nilai budaya dunia *esports*. Lebih lanjut, temuan penelitian ini dapat menjadi sumber referensi yang relevan bagi peneliti atau pembaca yang tertarik untuk melakukan kajian mengenai komunitas *esports*.
2. **Manfaat Praktis**, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam komunitas *esports* dalam membangun komunitas dan mengelola hubungan sosial secara efektif, baik di tingkat lokal maupun nasional. Hal ini juga akan membantu generasi mendatang untuk mengenal dan memahami dunia *esports*.

1.5 Tinjauan Konseptual

1. Komunitas

Banyak ahli telah mengemukakan definisi tentang komunitas. Secara umum, komunitas dapat dipahami sebagai sekelompok orang yang saling berinteraksi secara sosial dan memiliki kesamaan identitas tertentu. Menurut Kerta Hermawan (2008), komunitas adalah sekelompok individu yang memiliki rasa kepedulian, saling mendukung, dan membantu satu sama lain. Dengan kata lain, komunitas merupakan wadah di mana anggotanya menjalin hubungan timbal balik berdasarkan kesamaan dan solidaritas sosial.

Dalam konteks sosiologis, kelompok sosial dipahami sebagai kesatuan yang terdiri dari dua orang atau lebih yang telah membentuk interaksi sosial secara intensif dan teratur. Interaksi tersebut menghasilkan struktur sosial dan norma-norma yang disepakati bersama (Santoso, 2009). Komunitas, dalam hal ini, berperan sebagai sistem sosial yang mencakup berbagai struktur sosial, meskipun tidak selalu terorganisir secara formal dalam bentuk kelompok atau organisasi. Komunitas juga memiliki kemampuan untuk beroperasi secara mandiri, namun tetap terhubung dengan institusi sosial yang lebih besar melalui kerja sama struktural.

Sementara itu, dalam kajian antropologi, komunitas didefinisikan sebagai kesatuan sosial yang terikat oleh kesadaran akan wilayah yang sama. Komunitas ini terdiri dari individu-individu yang bersatu karena memiliki identitas dan karakteristik serupa, seperti kebutuhan, kepercayaan, tujuan, minat, bakat, atau hobi. Kesamaan ini menciptakan rasa aman dan nyaman di antara anggotanya, meskipun mungkin terlihat unik atau berbeda di mata kelompok lain (Koentjaraningrat, 2003). Dalam karya ilmiah

Dinamika Kelompok (Santoso, 2009:37), George Simmel dan Muzafer Sherif menjabarkan ciri-ciri dari komunitas sebagai berikut:

Menurut George Simmel, ciri-ciri dari komunitas antara lain:

- a) Besar kecilnya jumlah anggota kelompok sosial
- b) Derajat interaksi Sosial dalam kelompok social
- c) Kepentingan dan wilayah
- d) Berlangsungnya suatu kepentingan
- e) Derajat organisasi

Menurut Muzafer Sherif, ciri-ciri komunitas adalah sebagai berikut:

- a) Adanya dorongan/motif yang sama pada setiap individu sehingga terjadi interaksi sosial sesamanya dan bertuju dalam tujuan bersama.
- b) Adanya reaksi dan kecakapan yang berbeda diantara individu satu dengan yang lain akibat terjadinya interaksi sosial.
- c) Adanya pembentukan dan penegasan struktur kelompok yang jelas terdiri dari peranan dan kedudukan yang berkembang dengan sendirinya dalam rangka mencapai tujuan bersama.
- d) Adanya penegasan dan peneguhan norma-norma pedoman tingkah laku anggota kelompok yang mengatur interaksi dan kegiatan anggota kelompok dalam mewujudkan tujuan kelompok.

Menurut Michelle (2021) dalam bukunya yang berjudul *The Power of Fandom: Unveiling the Strength of Fanbase*, fanbase lebih dari sekadar sekumpulan penggemar. Ia merupakan komunitas yang kokoh, dipenuhi semangat dan dedikasi yang tak terbatas. *Fanbase* terdiri dari individu-individu yang memiliki minat dan kecintaan yang sama terhadap tokoh publik, selebriti, olahraga, grup musik, atau fenomena tertentu. Mereka menjalin afiliasi emosional yang kuat dengan entitas yang mereka dukung dan sering terlibat aktif dalam berbagai upaya untuk mendukung, mempromosikan, serta membagikan informasi dan konten terkait.

Biasanya, fanbase memiliki jumlah penggemar yang signifikan dan mengadakan aktivitas yang terorganisir, seperti penggalangan dana untuk tujuan amal atau dukungan di ajang penghargaan. Selain itu, istilah fanbase juga dapat merujuk pada aplikasi jaringan sosial berbasis langganan yang memungkinkan pengguna untuk memonetisasi konten mereka. Dalam platform ini, pengguna bisa memposting konten baik gratis maupun eksklusif, di mana konten eksklusif hanya dapat diakses oleh pelanggan yang berlangganan setiap bulan.

Tim esports yang sudah mendunia kini punya komunitas fanbase yang cukup kuat dan solid salah satunya yang dikenal loyal dengan jumlah anggota yang besar adalah komunitas RRQ Kingdom, tepat di hari jadi team RRQ yang ke-6. RRQ Kingdom diciptakan sebagai sebuah wadah agar para fans bisa saling berkomunikasi, berbagi informasi, serta mengekspresikan rasa cinta dan dukungan mereka kepada team RRQ. RRQ Kingdom diartikan menjadi masyarakat yang mengidolakan para pro player. Komunitas RRQ Kingdom menyebar di berbagai wilayah yang ada di Indonesia termasuk Sulawesi Selatan yang berada di kota Makassar.

2. Budaya Komunitas

Budaya komunitas mencakup tujuan bersama, nilai-nilai, norma-norma, lelucon internal, serta aturan-aturan tidak tertulis yang menjadi pedoman perilaku dan interaksi antar anggotanya. Unsur-unsur inilah yang membentuk kepribadian khas dari suatu komunitas. Budaya ini terbentuk melalui interaksi sosial yang intensif dan berkelanjutan, sehingga menciptakan rasa kebersamaan dan identitas kolektif di antara para anggota..

Elemen-elemen yang terkait dengan berkembangnya budaya komunitas menurut (Kai Forsyth, 2024);

- a) Tujuan bersama: anggota disatukan oleh sasaran, minat, atau identitas bersama yang memberi makna dan arah bagi komunitas.
- b) Nilai dan norma yang jelas: Komunitas telah menetapkan nilai dan norma yang jelas yang memandu perilaku dan pengambilan keputusan. Nilai dan norma ini sering kali diperkuat.
- c) Lingkungan yang inklusif: semua anggota merasa diterima, dihormati, dan mampu menjadi diri mereka sendiri. Berbagai perspektif dihargai.
- d) Keterlibatan aktif: anggota secara teratur berkontribusi, berinteraksi, dan saling mendukung. Ada kesempatan untuk berpartisipasi di semua tingkatan.
- e) Kepercayaan dan keamanan psikologis: anggota merasa aman untuk menyuarakan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan mengambil risiko tanpa takut dicemooh atau dihukum.

Budaya memainkan peran sentral dalam membentuk struktur dan dinamika komunitas. Beberapa peran utama budaya dalam komunitas antara lain:

- a) Pembentukan identitas kolektif: budaya menyediakan kerangka kerja bagi anggota komunitas untuk memahami diri mereka dan posisi mereka dalam masyarakat. Identitas kolektif ini memperkuat kohesi sosial dan rasa memiliki di antara anggota komunitas.
- b) Pengaturan perilaku sosial: melalui norma dan nilai yang disepakati bersama, budaya mengatur perilaku individu dalam komunitas, memastikan adanya keteraturan dan harmoni sosial.
- c) Pelestarian pengetahuan dan tradisi: budaya berfungsi sebagai wadah untuk mentransmisikan pengetahuan, tradisi, dan keterampilan dari satu generasi ke generasi berikutnya, memastikan kontinuitas dan kelangsungan hidup komunitas.
- d) Adaptasi terhadap lingkungan: budaya membantu komunitas mengembangkan strategi adaptasi terhadap perubahan lingkungan fisik maupun sosial, memungkinkan mereka untuk bertahan dan berkembang.

Budaya komunitas terbentuk melalui proses interaksi sosial yang berlangsung secara terus-menerus, di mana para anggotanya saling berbagi pengalaman, nilai-nilai, serta praktik kehidupan sehari-hari. Faktor-faktor seperti lingkungan geografis, sejarah kolektif, dan tantangan bersama turut membentuk serta memengaruhi dinamika budaya dalam komunitas tersebut. Pemahaman mendalam terhadap budaya komunitas menjadi penting dalam kajian antropologi, karena membantu mengidentifikasi bagaimana nilai dan norma memengaruhi perilaku individu serta struktur sosial di dalamnya. Hal ini juga relevan dalam melihat proses terbentuk dan berjalannya komunitas RRG Kingdom Sulawesi Selatan.

3. Game, Bermain dan Permainan

Game merupakan bentuk media interaktif yang dirancang untuk memberikan hiburan, edukasi, atau pengalaman imersif kepada penggunanya. Permainan dapat hadir dalam berbagai bentuk, mulai dari permainan tradisional seperti papan (board games) dan kartu, hingga permainan digital yang dimainkan melalui perangkat elektronik seperti komputer, konsol, atau ponsel. Secara umum, game didefinisikan sebagai aktivitas terstruktur yang memiliki tujuan, aturan, tantangan, serta elemen interaktif, di mana pemain berupaya mencapai target tertentu. Dalam konteks digital, game mencakup unsur desain seperti grafis, mekanisme permainan, alur cerita, dan musik, yang semuanya bertujuan menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan mendalam.

Bermain memiliki manfaat yang sangat penting. Aktivitas ini tidak hanya sekadar untuk kesenangan, tetapi juga menjadi kebutuhan fundamental dalam proses perkembangan manusia. Melalui kegiatan bermain, seseorang dapat belajar mengenal dirinya sendiri, berinteraksi dengan orang lain, serta memahami lingkungan sekitarnya. Bermain turut berperan dalam mengembangkan kemampuan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, seni, moral, serta kedisiplinan. Huizinga (1955:28) menjelaskan bahwa bermain adalah suatu aktivitas atau pekerjaan sukarela yang dilakukan dalam batasan waktu dan ruang tertentu, mengikuti aturan yang disepakati secara bebas, namun

bersifat mengikat, dan dilakukan demi aktivitas itu sendiri dengan rasa senang, tegang, dan kesadaran bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dari rutinitas kehidupan sehari-hari.

Menurut Csikszentmihalyi dan Bennett (1971:45), permainan adalah aktivitas yang menghasilkan pengalaman terpadu, mengalir dari satu momen ke momen lainnya, dan berbeda dari pengalaman harian yang cenderung tidak berkesinambungan. Permainan secara umum dapat dibagi menjadi dua kategori besar berdasarkan sifat pemainnya, yakni permainan untuk bermain (play) dan permainan untuk bertanding (game). Permainan dalam kategori “play” bersifat rekreatif dan bertujuan untuk mengisi waktu senggang. Sementara itu, permainan dalam bentuk “game” lebih bersifat kompetitif dan seringkali berkaitan dengan imbalan seperti bayaran atau status sosial. Menurut Roberts, Arth, dan Bush (1959), permainan bertanding (game) memiliki lima ciri utama, yaitu: (1) terorganisasi, (2) bersifat kompetitif, (3) dimainkan oleh minimal dua orang, (4) memiliki kriteria kemenangan dan kekalahan yang jelas, serta (5) menggunakan aturan yang disepakati oleh semua pemain.

Dalam memahami game online, penting untuk mengetahui bagaimana permainan tersebut dipelajari dan dimainkan oleh banyak orang, mengingat game saat ini menjadi bagian signifikan dari kehidupan sosial digital. Pendekatan fungsional terhadap aktivitas bermain menekankan peran adaptifnya, yakni sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan baru serta sebagai proses belajar bertahan hidup dalam kehidupan bermasyarakat. Game online juga memberikan ruang bagi individu untuk mengeksplorasi identitas diri mereka, baik sebagai diri yang sebenarnya maupun versi ideal dari diri mereka, dalam lingkungan virtual yang relatif bebas dari konsekuensi dunia nyata.

Karena struktur permainan ditentukan oleh pemrograman yang kompleks, pemain seringkali terikat secara emosional dan sosial dengan lingkungan digital tersebut. Mereka menghabiskan waktu yang signifikan untuk berinteraksi dengan pemain lain, yang kemudian membentuk komunitas-komunitas virtual yang solid. Komunitas ini terbentuk dari individu dengan latar belakang, tujuan, keinginan, dan rasa ingin tahu yang berbeda, namun tetap terpelihara melalui interaksi sosial dalam game.

Permainan online sudah hadir sejak lama dan terus berkembang. Game seperti *Second Life* pernah menjadi sangat populer dalam sejarah game digital, dimainkan oleh jutaan orang di seluruh dunia. Hal ini juga terjadi di Indonesia, di mana komunitas *esports* berkembang pesat dan menjadi bagian dari budaya digital kontemporer. Komunitas game merupakan pusat dari ekosistem permainan: bermain adalah proses dinamis yang mencerminkan ekspresi individu dan sosial, sementara game itu sendiri menyediakan kerangka kerja untuk interaksi dan keterlibatan. Pemahaman terhadap hubungan antara game, pemain, dan komunitas sangat penting dalam menjelaskan bagaimana komunitas seperti RRQ Kingdom tumbuh dan berkembang. Komunitas ini tidak hanya menjadi fenomena sosial, tetapi juga mencerminkan dinamika budaya dan ekonomi dalam lanskap *esports* modern.

BAB II METODE PENELITIAN

2.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan kondisi tertentu berdasarkan data yang akan diperoleh di lapangan sesuai dengan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Peneliti secara langsung turun ke lapangan untuk mengamati tingkah laku atau respon komunitas RRQ Kingdom dan melakukan wawancara mendalam dengan informan selaku anggota komunitas RRQ Kingdom dalam aktivitas fans dan dunia esports. Penelitian Kualitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari orang-orang yang diteliti (Bodgan dan Taylor, dalam Moleong 2005:4).

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode etnografi, yang bertujuan menjelaskan serta mendeskripsikan komunitas RRQ Kingdom Sulawesi Selatan. Data deskriptif diperoleh dengan jenis penelitian kualitatif. Dalam mendapatkan temuan-temuan yang kompleks, digunakan pendekatan metode etnografi. Brewer (dalam Windiani dan Rahmawati, 2016:88) mengemukakan bahwa pendekatan etnografi berupaya menelisik makna dan aktifitas kebudayaan suatu masyarakat melalui pengumpulan data secara sistematis. Dalam kaitan dengan ini, (Spradley, 1979:10) mengemukakan bahwa pendekatan etnografi merupakan metode untuk menemukan bagaimana masyarakat mengoordinasikan budaya dalam pikiran mereka dan menggunakan budaya tersebut ke dalam kehidupannya.

2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini berlokasi di Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan disamping kemudahan akses. Pertama Makassar merupakan kota teramai di Sulawesi Selatan dengan jumlah penduduk 1,48 juta jiwa data per 2024 mayoritas penduduk di wilayah ini sekitar 65,74% yang merupakan usia produktif dengan usia 15-59 tahun. Sebagian besar anggota komunitas RRQ Kingdom berada dalam usia tersebut seperti anak SMA, Mahasiswa, dan pekerja. Di Kota Makassar juga anggota komunitas RRQ Kingdom selalu mengadakan pertemuan atau kegiatan yang aktif secara offline dan online.

Penelitian ini dilakukan sejak 18 April 2025 hingga awal bulan juni dengan mendatangi lokasi nonton bareng MPL pertandingan team RRQ yang merupakan kegiatan rutin komunitas RRQ Kingdom Sulawesi Selatan. Kegiatan ini dilakukan di cafe di Kota Makassar meliputi cafe kupliq, trema kopi, obladi cafe, ada pada kedai, peluk coffe, gori artisan, dan ruumaa id.

2.3 Informan Penelitian

Penentuan Informan pada penelitian ini menggunakan *purposive* (penentuan secara sengaja). Informan dipilih berdasarkan kriteria spesifik yaitu bergabung dengan komunitas RRQ Kingdom Sulawesi Selatan, menggemari para pro palayer RRQ dan mengikuti kegiatan nonton bareng pertandingan team RRQ. Hal ini pun dapat direalisasikan oleh peneliti dimana ketika turun lapangan, peneliti secara sengaja memilih Ketua komunitas RRQ Kingdom Sulawesi Selatan yang pertama kali merealisasikan membentuk dan berjalannya komunitas ini serta memiliki relasi dengan pihak game, pusat Team RRQ dan komunitas RRQ Kingdom lainnya di Indonesia. Pertimbangan utama dalam pemilihan ketua komunitas ini adalah posisinya sebagai tokoh kunci pengetahuan luas dan jaringan yang mapan dalam komunitas RRQ Kingdom di Kota Makassar. Adapun informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

No	Nama	Umur (Tahun)	Keterangan
1.	Kak Amar	24	Freelance (Ketua Komunitas)

2.	Puput	22	Mahasiswa (Anggota)
3.	Ara	21	Mahasiswa (Anggota)
4.	Ian	17	Mahasiswa (Anggota)
5.	Koko	22	Mahasiswa (Anggota)
6.	Kak Fluffy	28	Direktur CV. Bawakaraeng (Sekretaris Komunitas)

Tabel 2. 1 Tabel Daftar Informan

2.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan bagian dalam pengumpulan data, yaitu dengan mengumpulkan data secara langsung dari lapangan. Bentuk observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melihat dan mengamati secara langsung kegiatan nonton bareng komunitas RRQ Kingdom Sulawesi Selatan, dimana peneliti melihat interaksi anggota komunitas, antusias dan bagaimana mereka menanggapi kalah menang setiap nonton pertandingan team RRQ secara langsung. Semua data observasi tersebut peneliti jelaskan untuk menggambarkan bagaimana dinamika sosial hubungan yang terjadi di dalam komunitas RRQ Kingdom Sulawesi Selatan ini. Serta memahami bagaimana konsep budaya komunitas yang berhubungan juga dalam kegiatan bermain game.

2. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam merupakan teknik pengumpulan data yang utama dalam penelitian kualitatif. Wawancara mendalam merupakan proses interaksi langsung antara peneliti dan informan, dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam terkait dengan masalah penelitian. Prosesnya diawali dengan penentuan informan yang akan diwawancarai serta mempersiapkan daftar pertanyaan untuk diajukan. Peneliti kemudian melakukan tanya jawab langsung kepada informan yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu mereka yang dianggap mengetahui banyak mengenai objek penelitian dan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini sebagai sumber data. Dalam konteks ini, informan yang di tuju adalah penggemar pro player RRQ Kingdom, anggota komunitas RRQ Kingdom Sulawesi Selatan, dan pengurus inti komunitas ini. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data terkait bagaimana mereka melihat komunitas ini dan keuntungan apa yang diperoleh dari komunitas ini.

2.5 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data (Creswell, 2012). Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan studi literatur menggunakan tahapan analisis (Creswell, 2012) sebagai berikut:

1. Mempersiapkan dan mengelola data. Langkah ini melibatkan transkrip wawancara, mengetik data lapangan ataupun memilah-milah dan menyusun data tersebut ke dalam jenis-jenis yang berbeda tergantung sumber informan.
2. Membaca keseluruhan data. Tahapan ini membangun general sense atas informasi yang diperoleh dan merefleksikan makna secara menyeluruh.
3. Menganalisis dengan melakukan coding data. Langkah ini melibatkan beberapa tahap yaitu mengambil data tulisan atau gambar yang telah dikumpulkan selama proses pengumpulan,

mensegmentasi kalimat-kalimat atau gambar-gambar untuk melabeli dengan istilah-istilah khusus/bahasa yang berasal dari informan.

4. Proses coding data. Tahapan ini bertujuan untuk mendeskripsikan setting, orang-orang, kategori-kategori dan tema-tema yang akan dianalisis
5. Menginterpretasikan atau memaknai data. Peneliti memiliki peranan penting dalam tahapan ini, Peneliti akan melakukan interpretasi data yang berasal dari perbandingan-perbandingan dengan pijakan kebudayaan pribadi penulis, sejarah dan pengalaman ataupun hasil studi literatur atau teori.

2.6 Etika Penelitian

Etika dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek penting yang harus diperhatikan untuk menjaga integritas penelitian dan menghormati hak-hak informan. Pada tahap awal, penelitian ini mendapatkan izin dari Departemen Antropologi Sosial di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin. Setelah izin tersebut diperoleh, peneliti melanjutkan dengan permohonan izin kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPM-PTSP) Provinsi Sulawesi Selatan. Setelah itu sebelum melakukan wawancara, peneliti memperkenalkan diri kepada informan dan menjelaskan secara jelas maksud dan tujuan penelitian. Setelah itu peneliti memulai dengan mempersiapkan lembaran etika penelitian dan surat izin meneliti yang mencakup informasi instansi yang memberikan dukungan dan izin untuk melakukan penelitian ini. Surat izin ini berfungsi untuk memberikan kepercayaan kepada informan bahwa penelitian ini telah mendapatkan persetujuan resmi dan mematuhi semua peraturan yang berlaku.

Setelah semua dokumen disiapkan, peneliti menginformasikan tentang bagaimana data yang diperoleh akan digunakan dan pentingnya partisipasi informan dalam penelitian ini. Peneliti meminta persetujuan informan sebelum melakukan wawancara. Informan akan diberi kesempatan untuk bertanya dan memastikan bahwa mereka memahami hak mereka dalam penelitian ini, termasuk hak untuk menolak wawancara tanpa konsekuensi. Jika peneliti ingin mengambil foto, video, atau merekam audio selama wawancara, izin akan diminta terlebih dahulu dari informan. Penulis tidak akan memaksa atau merekam tanpa sepengetahuan informan. Keputusan untuk merekam akan sepenuhnya menjadi hak informan. Terakhir, peneliti menanyakan apakah mereka berkenan jika identitas aslinya dicantumkan, apabila tidak maka cukup dengan nama samaran. Hasilnya, semua informan setuju identitas aslinya dicantumkan.