

Strategi Tim Gamers Free Fire dalam Memenangkan Kompetisi Turnamen Free Fire di Nagari Air Bangis

Nada Akrami¹, Mira Hasti Hasmira^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: mirahasti@fis.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana strategi yang digunakan gamers free fire dalam memenangkan kompetisi turnamen free fire di Nagari Air Bangis. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena ketertarikan peneliti dengan game online free fire yang sedang marak dipertandingkan dan dimainkan oleh kalangan remaja di Nagari Air Bangis Kecamatan Sungai Beremas Kabupaten Pasaman Barat, hal ini berkaitan langsung dengan bagaimana strategi yang dimainkan para gamers untuk memperoleh kemenangan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori pertukaran reward and punishment yang dikembangkan oleh George Caspar Homans. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan tipe penelitian studi kasus, teknik pemilihan informan purposive sampling dengan informan sebanyak 15 orang remaja berusia 14 sampai 17 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara mendalam dan studi dokumensi yang dianalisis dengan berpedoman pada teknik analisis data interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya berbagai macam strategi yang digunakan oleh tim gamers free fire dalam memenangkan kompetisi turnamen free fire di Nagari Air Bangis diantaranya: (1) mempunyai kekompakan tim. (2) menentukan pemain yang pro dan handal. (3) memastikan jaringan bagus. (4) komunikasi antar anggota tim berjalan dengan baik. (5) emosional masing-masing anggota harus terkendali.

Kata Kunci: Game online free fire; Remaja; Strategi; Turnamen.

Abstract

This study aims to find out how the strategies used by free fire gamers in winning the free fire tournament competition in Nagari Air Bangis. This research is important to do because of the researchers interes in the online free fire game which is currently being competed and played by the youth of Nagari Air Bangis, Sungai Beremas District, west Pasaman Regency, this is directly related to the strategy played by gamers to win. This research is the exchange theory of reward and punishment developed by George Caspar Homans. This research is a qualitative research with the type of case study research, purposive sampling informant selection technique with informants as many as 15 teenagers aged 14 to 17 years. Data was collected by means of observation, in-depth interviews and documentary studies which were analyzed based on the interactive data analysis technique developed by Miles and Huberman. The results of this study indicate that there are various strategies used by the free fire gamers team in winning the free fire tournament competition in Nagari Air Bangis including: (1) having team cohesiveness. (2) determining pro and reliable players. (3) ensuring a good network. (4) communication between team members goes well. (5) the emotions of each member must be controlled.

Keywords: Free fire online game; Strategy; Teenage; Tournament.

How to Cite: Akrami, N. & Hasmira, M.H. (2022). Strategi Tim Gamers Free Fire dalam Memenangkan Kompetisi Turnamen Free Fire di Nagari Air Bangis. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 5(1), 9-16.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited under the same license as the original. ©2022 by author.

Pendahuluan

Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk cabang ilmu baru yang dikenal dengan istilah Internet (Lukas, 2006). *Game online* menjadi tren terbaru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi sangat memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Berbagai *game* yang tersambung melalui jaringan internet ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai peminat yang sangat banyak. Jika kita lihat di warnet (warung internet), maka kita akan menemukan tempat-tempat yang tidak pernah sepi siang ataupun malam dari penggemar *game*. Dalam (Ernest, 2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain secara bersama dibandingkan pola tertentu didalam permainan. *Game online* yang memanfaatkan jaringan internet sebagai mediana dan mempunyai aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, serta banyak orang yang dapat bermain dalam waktu yang bersamaan (Misnawati, 2016). Seiring dengan kecanggihan teknologi juga dapat dilihat dengan munculnya berbagai macam *game online*, mulai dari *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, *Clash Royale*, *Hago* dan masih banyak *game online* lainnya. Efek dari berkembangnya *game online* adalah terciptanya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para *gamers* untuk menuangkan bakat dan pengalaman-pengalaman mereka seputar bermain *game*. Tak hanya itu, komunitas-komunitas tersebut kemudian dijadikan suatu ajang untuk berkompetisi atau yang dikenal dengan istilah turnamen.

Dewasa ini *Game Free Fire* semakin berkembang diseluruh penjuru Indonesia bahkan dijadikan sebagai ajang perlombaan. *Game free fire* atau dikenal dengan istilah *ff* adalah *game* yang diterbitkan oleh garena. Garena adalah platform hiburan digital yang mengembangkan dan juga menerbitkan PC (*Personal Computer*) online dan konten digital selular di Asia Tenggara dan Taiwan. Didirikan di Singapura pada tahun 2009 oleh *Chairman and Group*. *Free fire* sendiri diluncurkan oleh garena pada tanggal 11 agustus 2017 lalu. *Game free fire* ini bisa dimainkan pada *smartphone* yang bersistem operasikan iOS dan android (Furqan, 2020).

Permainan *free fire* di Pasaman Barat khususnya di Air Bangis sudah tidak asing lagi ditelinga remaja pada Generasi Z saat ini. Adanya keterlambatan masuknya *game free fire* di Nagari Air Bangis mengakibatkan *game* ini sangat diminati semua kalangan terutama pada remaja. Pada *game online free fire* ini ada suatu istilah yang identik dengan kata Bocil (bocah cilik), karena yang menggunakan *game* ini bukan hanya remaja melainkan anak-anak juga mendominasi permainan ini. *Game online free fire* ini juga mempunyai nama dengan istilah *Guild* yang dikatakan sebagai suatu tempat perkumpulan yang ada didalam *game online free fire*, yang mana dalam satu *guild* terdiri dari 50 orang, artinya *Guild ff* hampir mirip dengan *Squad* ataupun sebuah *Clan* di *game* lain. Pada *game online free fire* terdapat karakter (*hero*), emot (gerakan), *bundle* (busana), *skin* dan lain-lain. Selain itu didalam *Guild* juga terdapat pembagian antara *Member* (anggota), *Officer* (wakil ketua), *Leader* (ketua atau pemimpin) (Furqan, 2020). *Game online free fire* ini diminati baik dari remaja perempuan maupun remaja laki-laki.

Pada *game free fire* ini diadakan kompetisi atau biasa yang dikenal dengan istilah turnamen. Pada masa covid-19 ini turnamen terbagi menjadi dua, yaitu turnamen *offline* dan turnamen *online*. Turnamen *offline* diadakan satu kali dalam sebulan dengan anggotanya 48 sampai 72 tim dalam waktu 3 jam permainan, sedangkan turnamen *online* (*fast tour*) diadakan hampir setiap hari dengan anggota 12 tim dalam waktu 2 jam permainan, yang mana satu tim terdiri dari empat orang. Turnamen tersebut diadakan oleh panitia dari *Guild King of King* di Nagari Air Bangis. Para peserta bukan hanya berasal di daerah setempat saja, melainkan dari Kecamatan bahkan kota luarpun ikut mendaftarkan diri dalam turnamen tersebut.

Suatu kemenangan dalam turnamen didapatkan karena adanya kerja sama dan strategi tim yang baik dalam permainan. Strategi ialah pendekatan yang secara keseluruhan berhubungan dengan gagasan, perencanaan dan eksekusi sebuah aktifitas pada waktu tertentu. Dalam strategi yang baik terdapat koordinasi tim kerja, memiliki tema mengidentifikasi faktor pendukungnya sesuai dengan prinsip-prinsip pelaksanaan gagasan secara rasional, efisiensi dalam pendanaan dan memiliki taktik untuk mencapai tujuan secara efektif (Tjiptono, 2000). Adapun (Ali, 2010), strategi adalah ilmu perencanaan dan penentuan arah operasi-operasi bisnis berskala besar, menggerakkan semua sumber daya perusahaan yang dapat menguntungkan secara aktual dalam bisnis.

Dalam teori pertukaran sosial menurut Homans, suatu tindakan sosial dikenal dengan adanya reward (hadiah) dan *punishment* (hukuman). Hal-hal tersebut juga berlaku bagi para *gamers free fire*. Para *gamers* juga mendapatkan reward dan *punishment*, baik itu didunia nyata maupun didunia *game*. Dalam dunia nyata *gamers* mendapatkan *reward* (hadiah), seperti pengakuan sebagai pro player oleh *gamers-gamers* lainnya. Bagi yang berniaga di *game*, rewardnya dijadikan sebagai *diamond* (alat tukar) dan juga dijadikan sebagai *recommended seller* yakni untuk menambah jumlah pelanggan yang membeli item dari *game* tersebut dengan menggunakan *diamond* sebagai alat tukar. Penentuan anggota dalam memenangkan permainan juga menjadi suatu keharusan supaya tidak mendapatkan *punishment* (hukuman). Hukuman yang didapatkan *gamers*

didunia nyata seperti, menjadi pemain yang *noob* (tidak handal), kalah dalam pertandingan dan didunia game seperti, turunnya level atau tingkatan (*rank*) dalam permainan. Biasanya seorang *leader* terjun langsung ke lapangan dan ikut memilih anggota untuk melangsungkan turnamen dengan kriteria teman dekat, kerabat dan terutama yang pro atau handal dalam mengatur strategi permainan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitiannya yaitu untuk mengetahui strategi yang digunakan tim gamers dalam memenangkan kompetisi turnamen *free fire* di Nagari Air Bangis.

Berikut sejumlah penelitian yang dapat dijadikan sebagai studi relevan dari penelitian yang penulis usulkan. Pertama, penelitian Shelly Furqan “Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online *Free Fire*”. Dalam skripsi ini dijelaskan bahwa adanya model komunikasi dua arah yaitu model komunikasi interaksional Schramm dan model komunikasi Seiler pada fitur *voice chat* yang memudahkan pemain untuk melangsungkan komunikasi. Bedanya dengan penelitian yang telah peneliti lakukan adalah penelitian ini tidak menjelaskan tentang strategi dalam bermain game *free fire*, padahal sama-sama mengkaji komunikasi didalam bermain game *free fire*.

Penelitian selanjutnya dari Arya Brata “Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online *Free Fire* Pada Siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten Oku Timur”. Dalam jurnal ini dijelaskan bahwa perilaku para pecandu game online lebih tertutup kepada masyarakat umum dan lebih terbuka kepada sesama pecandu *game online*. Bedanya dengan penelitian yang telah peneliti lakukan adalah penelitian ini tidak menjelaskan strategi yang digunakan pemain dalam bermain game online *free fire*, melainkan penelitian ini hanya menemukan pengaruh yang timbul pada perilaku pecandu *game online*.

Penelitian selanjutnya dari Akhmad Nur Haqiqi “Efek Negatif Bermain *Game Online Free Fire Battlegrounds* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember”. Dalam jurnal ini dijelaskan bahwa efek negatif bermain game online yaitu uang yang diberikan orang tua digunakan remaja untuk bermain, sering melalaikan waktu beribadah, kebiasaan menyendiri hanya untuk bermain *game* yang menyebabkan kurangnya pergaulan dalam lingkungan, pikiran akan selalu terarah pada *game* dan berakibat berkurangnya konsentrasi untuk belajar. Bedanya dengan penelitian yang telah peneliti lakukan adalah tidak ditemukan strategi dalam bermain *game online free fire*, melainkan kebanyakan hanya terdapat efek negatif saja dan berdampak pada lingkungan belajar siswa.

Sejumlah penelitian relevan yang disebutkan di atas, ditemukan *game online free fire* adalah sebuah *game online battle royale* yang menggunakan orang ketiga sebagai pemainnya. Penelitian yang dilakukan sebelumnya membahas tentang dampak *game online free fire* dan model komunikasi para pemain *free fire*. Namun belum ada yang melakukan penelitian tentang strategi tim *gamers free fire* dalam memenangkan kompetisi turnamen. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik melakukan penelitian terkait strategi tim *gamers free fire* dalam memenangkan kompetisi turnamen *free fire* di Nagari Air Bangis.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe studi kasus (*case study*). Studi kasus termasuk dalam penulisan analisis deskriptif, yaitu penulisan yang dilakukan terfokus pada suatu kasus tertentu untuk diamati dan dianalisis secara cermat sampai tuntas. Menurut Denzin dan Lincoln (Herdiansyah 2010) penelitian kualitatif ditujukan untuk mendapatkan pemahaman yang mendasar melalui pengalaman *first-hand* dari peneliti yang langsung berproses dan melebur menjadi satu bagian yang tidak terpisahkan dengan subjek dan latar yang akan diteliti berupa laporan yang sebenar-benarnya, apa adanya, dan catatan-catatan lapangan yang aktual. Disini perlu dilakukan analisis secara tajam terhadap berbagai faktor yang terkait dengan kasus tersebut sehingga akhirnya akan diperoleh kesimpulan yang akurat (Adrian 2006). Penelitian ini dilakukan di Nagari Air Bangis Kecamatan Sungai Beremas Kabupaten Pasaman Barat. Pemilihan informan dilakukan melalui teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan), dengan jumlah informan sebanyak 15 orang remaja yang berusia 14 sampai 17 tahun dan masih aktif menggunakan game online *free fire* serta sering menang dalam turnamen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Wawancara mendalam ini disebut juga dengan wawancara tidak terstruktur, karena wawancara ini bersifat luwes, susunan pertanyaan dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara (Deddy 2010). Hasil penelitian dari observasi dan wawancara ini akan lebih dapat dipercaya jika didukung dengan adanya data dokumentasi (Sugiyono 2017). Untuk memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini maka penulis menggunakan teknik triangulasi data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan pada 15 remaja yang berusia 14 sampai 17 tahun dengan kriteria yang telah ditentukan, terdapat beberapa strategi yang dilakukan oleh gamers *free fire* untuk memenangkan kompetisi turnamen *free fire* di Nagari Air Bangis, diantaranya:

Mempunyai Kekompakan Tim

Adanya kekompakan tim dalam suatu permainan merupakan hal yang sangat penting demi kesuksesan bersama dan untuk mencapai tujuan bersama meraih kemenangan. Kekompakan tim dibangun dengan cara mengenal pemain yang akan bergabung kedalam suatu tim, dengan begitu untuk mengatur strategi permainanpun semakin mudah karena sudah mengetahui siapa-siapa saja anggota dalam suatu tim, biasanya dikabarkan melalui whatsapp group dua hari sebelum turnamen dimulai. Selain itu, mendengarkan arahan ketua tim juga diperlukan, ini bertujuan supaya anggota memahami maksud dari arahan yang diberikan ketua tim dan tidak salah dalam mengambil suatu tindakan. Dalam suatu kompetisi atau pertandingan kekompakan tim sangat dibutuhkan serta dijadikan sebagai acuan untuk mensukseskan tujuan bersama. Hal ini sesuai dengan penjelasan informan penelitian Alfindi Putra (17 tahun) Leader sekaligus salah satu panitia yang menyelenggarakan turnamen *free fire* dari guild King of King, yang menyatakan:

“...Kalau kita mau bertanding itu yang paling sangat penting itu pertama adalah kekompakan tim, kalo dari awal sudah tidak kompak susah untuk mencapai kemenangan, jangan lupa juga mendengarkan arahan ketua tim agar tindakan yang dilakukan tidak asal-asalan” (Wawancara Tanggal 04 Januari 2022).

Sejalan dengan itu, hal yang sama juga diungkapkan salah satu Member dari guild King of King, Insanul Fauzi (17 tahun) menyatakan:

“...Sebelum kita menjalankan pertandingan atau turnamen itu, sebaiknya kita sudah tau siapa-siapa saja yang akan menjadi anggota tim kita, jadi supaya kita mudah untuk mengatur kekompakan tim, supaya mudah untuk mencapai kemenangan dan usahakan untuk mengenal masing-masing anggota supaya lebih kompak lagi” (Wawancara Tanggal 04 Januari 2022)

Sejalan dengan itu, hal yang sama juga disampaikan oleh Vanesha Deva Adelia (16 tahun) Leader *free fire* dari guild Ragnarok, menyatakan:

“...Kekompakan tim tu terbentuk karena kita saling kenal antar sesama anggota tim, dua hari sebelum turnamen dimulai biasanya sudah ditanyai di whatsapp group ff, jadi kekompakan tim itu sudah terbentuk dari masing-masing anggota kita, mungkin kalo tim kita tidak kompak sangat susah untuk mencapai kemenangan, apalagi ada anggota yang bersiteru, tambah susah mengatur kekompakan” (Wawancara Tanggal 04 Januari 2022).

Dari ketiga informan di atas dapat disimpulkan bahwa kekompakan tim menjadi suatu tujuan agar saling memudahkan dalam menjalankan turnamen dan mengetahui masing-masing anggota tim yang akan melangsungkan turnamen *free fire*. Biasanya dua hari sebelum turnamen dimulai, ketua tim membuat sebuah group whatsapp untuk mengetahui siapa saja yang ikut bermain dan mulai memberikan arahan permainan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas terhadap informan diketahui bahwa kekompakan tim merupakan hal paling penting dalam menjalankan suatu kompetisi atau pertandingan, sejalan dengan itu untuk menguatkan kekompakan tim hendaknya kita harus mengetahui serta mengenal anggota tim sendiri supaya lebih mudah untuk mengatur strategi dan mudah mencapai kemenangan. Biasanya dua hari sebelum turnamen dimulai, ketua tim membuat sebuah group whatsapp untuk mengetahui siapa saja yang ikut bermain dan mulai memberikan arahan permainan. Dari pernyataan salah satu informan menyatakan adanya percekocokan yang terjadi karena masalah pribadi yang membuat kekompakan tim semakin sulit terbentuk dan mengakibatkan kekalahan pada tim yang sedang melangsungkan pertandingan.

Menentukan Pemain yang Pro/Handal

Dalam bermain game online khususnya *free fire*, pemain pro atau handal sangat dibutuhkan dan sangat dicari dalam melangsungkan turnamen, tujuannya untuk memperoleh kemenangan. Dengan adanya pemain yang pro memudahkan para tim untuk mencapai kemenangan yang diinginkan. Mencari pemain yang pro juga tidak mudah, dibutuhkan keberanian untuk meyakinkan para pemain untuk ikut bergabung kedalam tim yang mereka tawarkan. Pemain yang pro dikategorikan sebagai pemain yang sudah mahir dalam bermain dan sering memenangkan turnamen *free fire*, level yang diraih pemain yang pro sudah mencapai Master dan Grand Master. Biasanya dalam satu tim terdapat 3 pemain yang pro, atau lebih

tergantung permintaan dari tim. Hal ini sesuai dengan penjelasan informan penelitian Nabil Guntara (16 tahun) Officer *game free fire* dari guild Algojo.Id, menyatakan:

“...Terkadang kami kalo mau ikut turnamen kami cari pemain yang pro sekitar 1 sampai 2 orang secara langsung kerumahnya, terkadang ada juga yang mau bergabung dengan sendirinya karena sudah Master, jadi kami terima saja lantaran kami juga tahu dia pemain yang handal” (Wawancara Tanggal 06 Januari 2022).

Sejalan dengan itu, adapun penjelasan yang sama dari informan penelitian Faizan Farsad (14 tahun), menyatakan:

“...Biasanya dalam suatu tim itu memang sudah ada cadangan untuk pemain yang pro, terkadang dari tim kami juga pernah mencari pemain yang pro sekitar 2 orang, tapi bukan berarti yang noob tidak kami masukkan kedalam turnamen, kami ikut sertakan juga supaya dia bisa jadi pro juga seperti yang lainnya” (Wawancara Tanggal 25 Desember 2021).

Adapun hal yang sama juga diungkapkan informan penelitian Randa Herdianto (17 tahun) Member dari guild Devil Hunter, menyatakan:

“...Kalau guild kami memang sudah banyak juga pemain handalnya Grand Master dan Master, jadi kalau kami mau ikut serta dalam turnamen tidak perlu lagi mencari-cari pemain dari luar, bashcamp kami berada disebelah bundaran lapangan Air Bangis, terkadang ada juga orang yang menginginkan satu orang pemain yang pro” (Wawancara Tanggal 26 Desember 2021).

Dari ketiga informan di atas dapat disimpulkan bahwa beberapa diantara pemain dari guild yang berbeda membuka suatu peluang untuk mencari pemain pro (*ranked Master dan Grand Master*) atau pemain handal dari luar guild, ada juga sebagian pemain yang mendatangi langsung kerumah untuk membujuk pemain pro agar ikut bergabung dengan tim dalam turnamen. Sebagian pemain datang ke bashcamp Devil Hunter yang berada disebelah bundaran lapangan Air Bangis dan ada juga yang datang ke bashcamp guild King of King yang berada di Warung Afif Pasar Pokan. Bukan berarti yang noob (pemain yang tidak handal dan jago) tidak diikutsertakan, melainkan mereka yang noob juga diberi kesempatan untuk menjadi pemain yang pro (handal).

Berdasarkan observasi yang penulis lihat, turnamen dilangsungkan pada beberapa tempat, diantaranya: Warung Afif Pasar Pokan, Cafe Dirgantara, bashcamp dan rumah-rumah pemain *free fire*. Turnamen dilangsungkan dengan memperhatikan apakah pemain yang pro/handal juga ikut bergabung kedalam tim atau tidak, biasanya pemain yang handal diikutsertakan sekitar 2 atau 3 orang dari dalam guild ataupun ada yang meminta pemain dari luar untuk ikut serta dengan cara pergi ke bashcamp guild yang diinginkan. Istilah Noob yaitu pemain yang tidak handal juga diikutsertakan dalam turnamen dengan tujuan agar pemain yang noob juga menjadi pemain yang bisa diandalkan.

Memastikan Jaringan Bagus

Sinyal atau jaringan sangat menentukan menangnya suatu tim dalam melangsungkan turnamen *free fire*. Pada turnamen online pemain biasanya menggunakan menggunakan jaringan selular seperti Telkomsel, Indosat, Axix Axiata, Tri dan lain sebagainya. Biasanya pemain menghabiskan paket data sebanyak 1,5 GB dalam turnamen offline dengan durasi permainan 3 jam dan 1 GB pada turnamen online dengan durasi permainan 2 jam. Pada turnamen offline pemain menggunakan jaringan Wifi Cafe Dirgantara yang serba cepat dan dijadikan sebagai jaringan utama yang sangat diminati dalam kelancaran turnamen. Terdapat juga beberapa daerah yang tidak bisa mengakses jaringan selular, misalnya di daerah Bunga Tanjung dan Kampung Pinang, di daerah ini tidak dapat mengakses jaringan Indosat, Tri dan Axis Axiata. Hal ini juga disampaikan oleh informan penelitian Rifki Alfarez (17 tahun) Member guild X.X.ID, menyatakan:

“...Kalau jaringannya bagus, cepat, tidak lambat mungkin sering menang, tapi kalau jaringannya lemot, ditambah smartphonenya lelet (ngeleg) susah untuk menang, memainkannya harus dengan santai dan kami sering menggunakan jaringan Wifi pada turnamen online maupun offline” (Wawancara Tanggal 21 Desember 2021).

Salah satu informan penelitian harus mengganti kartunya dengan menggunakan kartu Simpati untuk bermain *free fire* dan ikut turnamen online, terkadang informan memakai jaringan Wifi warung sebelah rumah serta adanya kendala dalam memperoleh jaringan juga diungkapkan informan penelitian pemain aktif *free fire* Revan Alhadi (15 tahun), menyatakan:

“...Saya tinggal di Bunga Tanjung (dekat pegunungan), dan saya pakai kartu im3, terkadang saya menggantinya dengan kartu simpati ketika hendak bermain *ff*, jadi kalo mau main *free fire* harus pergi dulu ke Pasa (pusat keramaian) supaya ada jaringan, kadang pergi ke Pokan karena disana jaringannya bagus tidak ada lelet sama sekali, dan terkadang juga pakai jaringan WIFI warung orang” (Wawancara Tanggal 03 Januari 2022).

Sejalan dengan itu, hal yang sama juga diungkapkan oleh informan penelitian Fadil Alriyadi (16 tahun), yang menyatakan:

“...Kalau turnamen offline, biasanya kami mengandalkan jaringan WIFI yang sudah ada di Cafe tersebut, karena kami juga sudah langganan untuk mengadakan turnamen di Cafe itu. Tetapi jika turnamennya online, maka kami memakai jaringan masing-masing kisaran 1,5 GB, kalau untuk jaringan yang bagus itu jaringan Telkomsel, karena jaringannya bisa diakses dimana saja tanpa perlu pergi ke daerah lain untuk mencari jaringan” (Wawancara Tanggal 20 Desember 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan informan di atas dapat diketahui bahwa kunci berjalannya turnamen dengan baik ialah pastikan mempunyai jaringan yang bagus dan jauh dari kata ngeleg. Adapun jaringan yang sering dipakai remaja untuk melangsungkan turnamen adalah jaringan selular Telkomsel dan WIFI. Jaringan Telkomsel digunakan karena selain sinyalnya yang lancar dan cepat, juga bisa diakses dimana saja diseluruh pelosok Nagari Air Bangis. Dalam satu kali turnamen menghabiskan paket data sebanyak 1,5 GB untuk turnamen offline dengan durasi permainan 3 jam dan 1 GB untuk turnamen online dalam waktu 2 jam, sedangkan jaringan WIFI juga merupakan jaringan yang lancar dan sangat cepat, tetapi hanya bisa digunakan disekitaran lokasi tertentu. Terakhir juga diketahui bahwa ada beberapa remaja yang kesulitan dalam mengakses jaringan selular dikarenakan remaja tinggal di daerah kaki gunung, yang mana untuk mendapatkan jaringan yang baik harus pergi ke pusat Nagari dan ada juga yang memilih untuk memakai jaringan Telkomsel demi bermain *free fire*.

Komunikasi Antar Anggota Tim Berjalan dengan Baik

Komunikasi yang baik antar sesama anggota tim sangatlah penting, karena komunikasi merupakan hal pemicu terbentuknya kerjasama dan kekompakan dalam tim untuk kemenangan bersama. Komunikasi yang baik akan membantu tim untuk mengetahui suatu tujuan, target, tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota tim. Selain itu adanya aturan yang ditetapkan tim harus dipenuhi dan ditaati oleh masing-masing anggota, tanpa adanya komunikasi yang baik tidak akan tercapainya maksud dan tujuan bersama suatu tim. Adapun timbulnya komunikasi yang tidak baik oleh beberapa pemain yang mengakibatkan adanya miskomunikasi dalam suatu tim, seperti yang dijelaskan oleh Irhas (14 tahun) Member dari guild Devil Hunter, yang menyatakan:

“...Dari awal memang sudah dipastikan siapa saja tim yang akan bergabung dengan tujuan supaya komunikasi menjadi lancar. Pernah ada dalam tim kami yang bersiteru, berawal dari masalah pribadi dan berlanjut ke turnamen juga menjadi suatu masalah, sehingga menimbulkan miskomunikasi, kerjasama dan kekompakan pun juga tidak terlihat pada tim kami” (Wawancara Tanggal 06 Januari 2022).

Hal itu juga diperkuat dengan informasi yang disampaikan informan penelitian Yefita Sari (16 tahun) Member dari guild X.X.ID, menyatakan:

“...Komunikasi antar anggota tim sangatlah penting, alangkah baiknya dalam satu tim itu diusahakan tidak ada yang berkonflik tujuannya untuk memudahkan dalam mengatur kerjasama dan strategi, supaya terjalin komunikasi yang berlangsung dengan baik” (Wawancara Tanggal 04 Januari 2022).

Dari kedua informan di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam suatu turnamen *free fire*. Jika komunikasi tidak berlangsung dengan baik memungkinkan terjadinya miskomunikasi dalam suatu tim bahkan dalam satu *guild free fire*. Komunikasi dalam suatu tim perlu diperjelas supaya antar anggota tim memahami maksud yang diarahkan oleh ketua tim demi mencapai kemenangan (booyah).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan informan di atas dapat diketahui bahwa komunikasi merupakan suatu hal yang penting dalam menjalankan turnamen game *free fire*, jika tidak adanya komunikasi yang baik maka sangat sulit untuk mencapai Booyah atau kemenangan. Sebelum mengadakan turnamen sebaiknya semua anggota tim sudah mengetahui siapa-siapa saja yang akan bermain dengan tim tersebut, tujuannya adalah supaya terjalinnya komunikasi yang baik dalam suatu tim, mudah dalam mengatur kerjasama dan strategi sehingga peluang terjadinya miskomunikasi sangat kecil.

Emosional Masing-Masing Anggota Harus Terkendali

Emosional sering kita temukan dalam bermain game apapun, emosional sendiri sudah menjadi suatu hal yang lumrah ditemukan di setiap permainan. Adapun bentuk emosional yang biasanya ditunjukkan dan diucapkan remaja dalam bermain game online khususnya *free fire* yaitu perasaan kesal pada saat permainan terkendala oleh jaringan yang ngeleg, marah disertai carut-marut dan kata-kata kotor ketika kalah dalam permainan, riang gembira disertai teriakan ketika menang (Booyah) dalam suatu permainan, sedih saat dicemooh teman-teman ketika tidak pro dalam bermain game dan lain sebagainya. Sesuai dengan penjelasan yang disampaikan informan penelitian Haris Harianto (16 tahun) Member dari guild King of King, yang menyatakan:

“...Ketika menang (Booyah) kesenangan tiada tara dirasakan para pemain, teriakan dan kesenangan sangat diperlihatkan. Ada juga sebagian pemain yang bersedekah ke Mesjid karena kemenangannya, merayakan kemenangan dengan camping atau acara makan-makan di salah satu bashcamp anggota turnamen” (Wawancara Tanggal 20 Desember 2021).

Sejalan dengan itu, adanya emosional yang ditunjukkan ketika sedang bermain juga diungkapkan oleh Rani Rahmadani (17 tahun) Member dari guild King of King, yang menyampaikan:

“...Biasanya kami main di Cafe Dirgantara, karena disana disediakan jaringan WIFI, pada awal permainan semua pemain terlihat biasa saja, tapi ketika permainan sedang berlangsung dengan sengit ada yang bercarut-marut, memukul meja dan mengucapkan kata-kata yang merujuk pada kekesalan, serta berbagai macam bentuk emosi yang ditunjukkan” (Wawancara Tanggal 1 Januari 2022).

Kemudian hasil wawancara diatas diperkuat dengan hal yang sama seperti yang diungkapkan oleh Rati Silviani (15 tahun), menyatakan:

“...Ketika sedang fokus main maka akan fokus, tapi kalo sedang bercanda untuk menang itu akan susah, ada yang goyang-goyang ketika menang, jangankan untuk menang jika kita kalahpun banyak sekali omongan yang akan kita dengarkan, ada yang carut-marut, raut sedih yang kita lihat. Jika berkata kasar maka kita lihat terlebih dahulu kemana kata kasar itu kita tujukan, bukan ke sembarangan orang. Tetapi hanya ditujukan kepada orang terdekat kita saja, yang biasa segurauan dengan kita” (Wawancara Tanggal 01 Januari 2022).

Dari ketiga informan di atas dapat disimpulkan berbagai emosional yang ditimbulkan oleh para pemain *free fire* dari mulai yang positif hingga yang negatif. Hal yang sama juga dilakukan oleh semua pemain *free fire* di semua tempat di Nagari Air Bangis. Bahkan terdapat salah seorang pemain yang bersedekah ke Mesjid karena bersyukur akan kemenangan yang telah diperolehnya.

Berdasarkan hasil obsrvasi dan wawancara dengan informan penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat banyak bentuk emosional yang ditunjukkan para gamers dalam bermain *free fire* baik itu permainan biasa maupun sedang melangsungkan turnamen, diantaranya mengeluarkan kata-kata kasar, memukul meja, teriak-teriak, bahkan ada juga yang bergoyang-goyang karena memperoleh kemenangan, ada yang sedekah ke Mesjid karena memperoleh kemenangan (Booyah) dan berbagai macam emosional lainnya. Pengendalian terhadap emosional sangat mempengaruhi kelancaran saat bermain *free fire*.

Pembahasan

Untuk menganalisis penulisan strategi tim *gamers free fire* dalam memenangkan kompetisi turnamen *free fire* di Nagari Air Bangis dikaji menggunakan teori pertukaran reward and punishment oleh George Caspar Homans. Menurut George Casper Homans, beliau mendefinisikan bahwa teori pertukaran ialah teori yang berkaitan dengan tindakan sosial yang saling memberi atau menukar objek-objek yang mengandung nilai antar individu berdasarkan tatanan sosial tertentu, objek yang ditukarkan tidak berbentuk benda nyata melainkan hal-hal yang tidak nyata (Wirawan, 2012).

Teori ini terjadi karena adanya dua atau lebih individu yang saling mengadakan interaksi. Teori ini intinya adalah tingkah kalu seseorang yang dilakukan terhadap individu lain berdasarkan pertimbangan untung-rugi dan setiap individu yang timbul akibat berlangsungnya interaksi. Teori ini berguna untuk menganalisis situasi perbandingan dimana kedua belah pihak harus mencapai persetujuan bersama dan mengesampingkan kepentingan sepihak dari kedua pihak. Misalnya, persetujuan antara pemimpin tim dalam turnamen dengan anggota-anggotanya. Homans menjelaskan proses pertukaran dengan lima proposisi yaitu proposisi sukses, nilai, stimulus, deprivasi satiasi dan restu agresi. Dalam merumuskan proposisi-proposisi tersebut, ia mencoba saling mengaitkan proposisi itu dalam sebuah teori pertukaran sosial (Paloma, 2000).

Dalam teori pertukaran sosial menurut Homans, suatu tindakan sosial dikenal dengan adanya *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman). Hal-hal tersebut juga berlaku bagi para *gamers free fire*. Para gamers juga mendapatkan *reward* dan *punishment*, baik itu didunia nyata maupun didunia *game*. Dalam dunia nyata *gamers* mendapatkan *reward* (hadiah), seperti pengakuan sebagai pro player oleh *gamers-gamers* lainnya. Bagi yang berniaga di *game*, rewardnya dijadikan sebagai *diamond* (alat tukar) dan juga dijadikan sebagai recommended seller yakni untuk menambah jumlah pelanggan yang membeli item dari game tersebut dengan menggunakan *diamond* sebagai alat tukar. Penentuan anggota dalam memenangkan permainan juga menjadi suatu keharusan supaya tidak mendapatkan *punishment* (hukuman). Hukuman yang didapatkan gamers didunia nyata seperti, menjadi pemain yang *noob* (tidak handal), kalah dalam pertandingan dan didunia *game* seperti, turunnya level atau tingkatan (*rank*) dalam permainan. Biasanya seorang *leader* terjun langsung ke lapangan dan ikut memilih anggota untuk melangsungkan turnamen dengan kriteria teman dekat, kerabat dan terutama yang pro atau handal dalam mengatur strategi permainan.

Teori pertukaran ini terjadi karena adanya dua atau lebih individu yang telah melangsungkan interaksi. Dalam teori pertukaran ini, hal yang dapat dipertukarkan adalah manfaat atau keuntungan (*rewards*). Seorang *gamers* mengikuti turnamen untuk memperoleh keuntungan atau *rewards*. Jika keuntungan atau hadiah turnamen berikutnya lebih besar, maka seorang gamers akan kembali melakukan tindakan yang sama yaitu mengikuti turnamen. Begitupun sebaliknya jika keuntungan atau hadiah turnamen berikutnya lebih sedikit, maka para gamers cenderung membatasi atau mengurangi tindakannya. Inti dari teori ini adalah seseorang melakukan tindakan atas dasar pertimbangan untung-rugi yang timbul karena adanya interaksi. Teori ini berguna untuk menganalisis situasi perbandingan dimana kedua belah pihak harus mencapai tujuan bersama dan mengesampingkan kepentingan sepihak. Misalnya, kesepakatan antara ketua tim gamers dan anggota tim.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan selama dilapangan dapat disimpulkan, bahwa terdapat beberapa strategi tim *gamers free fire* dalam memenangkan kompetisi turnamen di Nagari Air Bangis Kecamatan Sungai Beremas Kabupaten Pasaman barat. Pertama, mempunyai kekompakan tim, hal ini bertujuan agar mudah dalam mengatur taktik permainan dan tercapainya tujuan bersama. Kedua, menentukan pemain yang pro dan handal, tujuannya agar mudah untuk mencapai kemenangan dikarenakan para pemainnya yang sudah ahli dan hebat dalam mengatur taktik permainan. Ketiga, memastikan jaringan bagus, supaya tidak ada kendala saat turnamen sedang berlangsung. Keempat, komunikasi intens antar anggota tim berjalan dengan baik, agar terjalinnya kerjasama tim yang bagus dan adanya keharmonisan dalam suatu tim kerja. Kelima, emosional masing-masing anggota harus terkendali, ini bertujuan supaya tidak adanya pertikaian ataupun masalah yang bisa mengganggu jalannya turnamen.

Daftar Pustaka

- Adrian, S. (2006). *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Ali, H. (2010). *Marketing*. Yogyakarta: Media Presino.
- Deddy, M. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ernest, A, & Andrew, R. (2006). *Fundamental of Game Design*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Furqan, S. (2020). Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire.
- Herdiansyah, H. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Lukas, J. (2006). *Jaringan Komputer*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Misnawati, M. (2016). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi Di SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda).
- Paloma, M.M. (2000). *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, S. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Tjiptono, F. (2000). *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Winarni, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Di Salatiga.
- Wirawan, I.B. (2012). *Teori-Teori Sosiologi Dalam Tiga Paradigma*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media Group.