

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### **1.1. Latar Belakang**

Pada saat ini di era komunikasi modern ini kegiatan sosial merupakan salah satu hal terpenting bagi manusia dalam menjalani kesehariannya. Banyak orang yang benar-benar tidak bisa melepas kesehariannya tanpa berkomunikasi dengan yang lain, sehingga banyak penemuan – penemuan yang mendukung kegiatan dan mempermudah manusia untuk menjalin hubungan dengan yang lainnya. Dampak yang diberikan pada era modernisasi pun berbagai macam tergantung seseorang memanfaatkan teknologi yang sangat amat berkembang pesat memaksakan hampir semua orang harus bisa menyesuaikan dengan era tersebut, penemuan-penemuan dilakukan makin berkembang dan memberikan sesuatu yang baru hari ke hari. Perkembangan teknologi membantu berbagai aspek kehidupan salah satunya bidang kehumasan. Teknologi tentu menjadi tantangan serta pembaharuan dalam perkembangan strategi komunikasi pemasaran bagi suatu instansi maupun organisasi. Dizaman globalisasi hadirnya media sosial sebagai perkembangan media komunikasi massa membuat langkah dan cara baru dalam melakukan strategi.

Media sosial instagram juga bisa meningkatkan efektivitas penyebaran informasi seperti intagram @esi\_kab\_oku yang melakukan penyebaran informasi organisasi e-sport Indonesia cabang Kabupaten OKU di Provinsi Sumatera Selatan untuk melakukan komunikasi secara efektif dan membuat nama ESI dikenal banyak

masyarakat dan mendapatkan banyak peminat yang bergabung ke ESI sehingga bisa membentuk individu menjadi atlet tingkat provinsi maupun nasional. ESI terbentuk karena banyaknya peminat game *online* seperti *mobile legend*, *Player Unkwon's Battlegrounds*, *Free Fire* sehingga menarik banyak orang untuk membuat tournament dan kejuaraan tingkat nasional. ESI (E-Sports Indonesia) adalah organisasi induk cabang olahraga E-sports dibawah naungan Komite Olahraga Nasional Indonesia [https://instagram.com/esi\\_kab\\_oku](https://instagram.com/esi_kab_oku) Media Sosial Instagram Esi ( E-sport Indonesia ) sangat membantu dalam strategi komunikasi dalam mensosialisasikan olahraga baru e-sport melalui media sosial instagram agar dapat menemukan bibit unggul dari kabupaten Ogan Komering Ulu.

Perkembangan E-Sports di dunia semakin pesat seiring kemajuan teknologi yang semakin canggih pada zaman sekarang, banyaknya turnamen – turnamen E-Sports yang bermunculan di seluruh dunia membuktikan bahwa peminat E-Sports semakin meningkat. Beberapa developer perusahaan game dunia pun juga mulai meningkatkan kualitas turnamen E-Sports tiap tahunnya baik itu total hadiah yang meningkat ataupun pelaksanaan turnamen itu sendiri yang lebih terstruktur.

E-Sports saat ini menjadi salah satu industri yang menjanjikan, pasalnya banyak penonton dalam satu turnamen E-Sports membuktikan bahwa E-Sports bisa memberikan keuntungan tersendiri oleh beberapa pihak, masuknya sponsor – sponsor dalam satu turnamen E-Sports sudah membuktikan bahwa E-Sports di zaman sekarang bisa menjadi industri yang menjanjikan dan para gamers yang serius menekuni bidang

E-Sports tentu akan dapat memberikan keuntungan tersendiri. Keberadaan E-Sports saat ini bukanlah hanya sebatas bermain game saja, saat ini masih banyak yang berpikiran bahwa bermain game hanyalah membuang waktu ataupun menghabiskan uang, bermain game sebenarnya juga banyak memberikan hal-hal yang positif, terlebih lagi jika sudah masuk kedalam dunia profesional gamer menjadi profesional gamer dapat memberikan beberapa keuntungan baik dari segi materil, menambah pengalaman hingga keliling dunia. Dengan hadirnya bentuk baru dari komunikasi massa membuat peneliti tertarik terhadap strategi komunikasi ESI dalam meningkatkan efisiensi penyebaran informasi dan efektivitas

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimanakah Strategi Komunikasi Pengurusan E-Sport Indonesia kabupaten Ogan Komering Ulu Dalam Mensosialisasikan Olahraga Melalui Media Sosial Intagram @esi\_kab\_oku ?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Merujuk Pada rumusan masalah di atas maka penelitian memiliki tujuan penelitian sebagai berikut ;

Untuk Mengetahui Strategi Komunikasi Pengurusan ESI kabupaten Ogan Komering Ulu Dalam Mensosialisasikan olahraga Melalui Media Sosial Intagram @esi\_kab\_oku ?

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### 1.4.1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkaya teoritik mengenai strategi komunikasi kepada masyarakat untuk melakukan kampanye dan memberikan pengetahuan tentang E-Sports di Indonesia
- b. Menjadi referensi bagi penelitian mahasiswa berikutnya terkait strategi humas dalam mengkampanyekan suatu objek penelitian dan tentang e-Sports di Indonesia

### 1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi ESI (E-Sport Indonesia) untuk meningkatkan kegiatan kampanye E-Sports di Baturaja