

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi di Era sekarang sangatlah pesat, Terutama teknologi internet. Internet adalah inti dari komunikasi yang menghubungkan ribuan jaringan dari berbagai media komputer maupun handphone, yang menyediakan jumlah informasi yang luar biasa banyaknya. Perkembangan internet meyakinkan banyak penawaran yang menarik karena memuat warna, gerakan, suara, ketidakterbatasan informasi, dan kesegaran respon. Dibanding televisi yang memiliki efek mesamr. Internet memiliki kelebihan yang tidak terbatasnya waktu akses, interaktif, menantang dan variatif. Ketertarikan seseorang terhadap internet banyak bergantung kepada kepentingan minat dan kepribadian setiap individu, khususnya pada remaja masa kini, tidak sedikit remaja yang sering menggunakan internet sebagai sarana hiburan, Salah satunya yaitu *Game Online*.

Game Online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin – mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). Saat ini kecanggihan teknologi memungkinkan manusia berinteraksi secara bebas dalam skala Global. Sayangnya, kemajuan teknologi ini kerap kewaspadaan akan resiko penyalahgunaannya, banyaknya *Game Online* yang bisa dimainkan di *gadget* atau

handphone masing – masing setiap orang baik itu *Game Online* ataupun *Game Offline*.

Game Online yang diakses dengan menggunakan jaringan internet telah berkembang pesat dan digemari banyak kalangan, tidak terkecuali mahasiswa. Dalam batas penggunaan yang tidak berlebihan *Game Online* pada dasarnya dapat dikatakan sebagai sarana hiburan atau kegiatan pengisi waktu luang. Selain sebagai sarana hiburan *Game Online* juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game Online* mengajarkan sesuatu yang baru biasanya dikarenakan adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat, memperhatikan dan melakukan maka seseorang akan meniru adegan dalam permainan baik sadar maupun tidak, namun sosialisasi juga terjadi ketika seseorang sedang berinteraksi (*Chatting*) dengan pemain lainnya. Pada proses sosialisasi ini maka seseorang ada pada tahap meniru perilaku atau belajar sosial.

Namun ada pula pemain *Game Online* yang kesulitan mengendalikan kebiasaan bermain mereka hingga menjadi kecanduan. Kecanduan *Game Online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *Internet Addictive Disorder*. Seperti yang disebutkan young (dalam Azis, 2011:14) bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan bermain game). Fase kecanduan bermain *Game Online* merupakan kecanduan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut. Kecanduan *Game Online* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan, salah satu kerugiannya adalah pemain *Game Online* dapat menjadi lalai dengan

kehidupan nyatanya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut (Griffiths, 1995) pemain akan mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, mengorbankan kehidupan sosial, dan mengorbankan belajar ataupun bekerja. Selain itu, *Game Online* juga dapat mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur, sehingga akan mengganggu kesehatan.

Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun remaja sekarang cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan layar dan asik dalam permainan *Game Online*. Pengguna komputer terutama untuk permainan *Game Online* akan membawa seseorang menjadi kecanduan karena setiap permainan mempunyai sifat adiktif. Berdasarkan hasil studi pendahuluan Data siswa kelas 1 dan 2 adalah 244 siswa yang terdiri dari laki – laki sebanyak 128, dan perempuan sebanyak 116 mendapatkan 53 siswa yang gemar bermain *Game*. 36 siswa tidur kurang dari 8 jam/hari. Keterangan 4 siswa laki – laki bahwa bermain *Game* mulai pukul 19:00 – 02:00 (7 jam) dalam sehari (Sindhi, 2013, hal. 2).

Sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *Game Online*. Keempat aspek tersebut adalah kompulsif, penarikan diri, toleransi, dan masalah kesehatan dan hubungan interpersonal. Kompulsif adalah dorongan yang kuat dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dalam hal ini untuk bermain *Game Online*. Sedangkan penarikan diri maksudnya adalah orang yang kecanduan *Game Online* merasa tidak mampu menarik diri dari hal – hal yang berkenaan dengan *Game Online*. Kemudian toleransi, diartikan penerimaan diri

untuk melakukan sesuatu sepenuhnya dalam kecanduan *Game Online* berkenaan dengan waktu yang dihabiskan pemain untuk memainkan *Game Online* hingga merasa puas. Yang terakhir adalah masalah kesehatan dan hubungan interpersonal, dimana pecandu akan cenderung tidak memikirkan hubungan interpersonalnya karena hanya fokus pada *Game Online* saja.¹

Kerugian yang diakibatkan karena kecanduan *Game Online* yang sebenarnya pemain rasakan, akan tetapi mereka sulit melepaskan diri dari kecanduan *Game Online* dan mengalami kesulitan dalam mengarahkan waktu dan energinya untuk kegiatan – kegiatan yang lebih positif dan menguntungkan (Maysita, 2016, hal. 25). Mudahnya mengakses *Game Online* menimbulkan sedikit masalah bagi kalangan remaja sekarang. Salah satunya bisa menyebabkan malas belajar, malas berkomunikasi antar sesama teman, keluarga dan lain – lain. Pecandu *Game Online* lebih asik bermain *Game* dari pada berkomunikasi pada keluarganya di rumah.

Dalam jurnal Dona Febriandari dkk (2015), telah melakukan study awal melalui metode wawancara dan observasi kepada 10 remaja di dua warung internet (warnet) penyedia *Game Online* di Kelurahan Labuh baru Barat didapatkan data bahwa pengunjung warnet lebih banyak adalah berusia 10 – 16 tahun dan didominasi oleh remaja laki – laki. Hal yang paling banyak dilakukan remaja tersebut adalah bermain *Game Online*. Remaja tersebut mengatakan lebih suka bermain *Game Online* di warnet daripada berkumpul dengan teman –

¹ Azis Ragil, Skripsi : *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers Di Kecamatan Lowokmaru Kota Malang. 2011.*

temannya dengan alasan bermain *Game Online* lebih menyenangkan. Dapat menghilangkan rasa bosan dan melampiaskan kekesalan mereka di kehidupan nyata. 8 dari 10 remaja mengatakan merasakan ada sesuatu yang hilang atau bosan jika tidak bermain *Game Online* dalam sehari dan akan timbul perasaan senang saat bermula bermain *Game Online* kembali. Semua remaja menghabiskan waktu bermain *Game Online* lebih dari 3 jam/hari dan biasanya meningkat setiap harinya.

Pemain *Game Online* sendiri tidak mungkin lepas dari berkomunikasi dengan teman, keluarga bahkan sesama pemain *Game Online* lainnya di dalam *Game Online* yang mereka mainkan. Komunikasi yang pemain *Game Online* lakukan pun terkadang terpengaruh oleh alasan mereka bermain dari interaksi *sharing* tentang *Build Item*, *Hero*, dan jualan *Skin*. Komunikasi yang dilakukan oleh pemain *Game Online* ini bisa terjadi karena adanya fasilitas untuk melakukan komunikasi secara real time dengan pemain lain yang terhubung melalui *chatting* dalam *Game Online* dengan tampilan tokoh maya (*avatar*) yang di gunakan oleh pemain. Melalui komunikasi yang mereka lakukan, banyak pemain yang mendapatkan teman baru selama bermain *Game Online* dan tidak jarang pertemanan tersebut terus berlanjut hingga ke kehidupan nyata.

“Menurut (Triatna, 2017) *Pengaruh chatting pada Game Online bahkan ada orang jakarta datang kesini cuman sekedar untuk main bareng Game Online Mobile Legend, jadi dalam permainan ini kita bisa mendapatkan teman baru.*”

Pemain *Game Online* pun tidak hanya mendapatkan teman dari *Game Online* yang mereka mainkan saja, tetapi juga dari tempat mereka bermain *Game*

Online, biasanya di Kampus. Untuk itu, selain pemain *Game Online* melakukan komunikasi di luar *Game Online*, yaitu dengan teman – teman mereka.

Banyak pilihan *Game Online* yang dapat dimainkan di *smartphone*. Namun, tak sedikit penggemar *Game Online* yang menemukan pemain yang sesuai dengan selera, banyak perbandingan antara pengguna *Gamer* yang diinginkan dengan selera *Gamer*, seperti halnya dari segi *Visual*, *Genre*, dan *story*. Salah satu *Game Online* terpopuler saat ini adalah Mobile Legend, Mobile Legend merupakan permainan yang berbasis menggunakan data internet untuk menjalankan koneksi, dan populer dimana hubungan sosial, seperti keanggotaan yang sama dalam sebuah tim bahkan persahabatan yang dapat meningkatkan pengalaman dalam bermain *Game*. Mobile Legend adalah permainan dua tim yang masing – masing terdiri dari lima anggota. Permainan independen yang dimainkan oleh dua tim peserta dari lima anggota pemain.

Mobile Legend merupakan *Game Online* yang berjenis MOBA (*Massive Online Battle Arena*), dimana setiap pemain mengontrol pahlawan atau karakter yang dimainkan. Setiap tim memiliki tujuan untuk menaklukan lawan dan menghancurkan bangunan atau benteng utama milik lawan. Popularitas Mobile Legend di Indonesia masih sangat tinggi, terbukti dengan diadakannya beberapa turnamen Mobile Legend.

Adapun perbandingan antara beberapa *Game Online* yang sedang populer saat ini sepertihalnya *Game Online* Arena Of Valor (AOV), Clash Of Clans, Point Blank: Strike, dan Fornite Battle Royale, yaitu perbedaan dari segi ukuran grafik

(*visual*) yang semakin jernih grafik visual yang diberikan pada pemain, dan lebih berani memberikan warna – warna tertentu pada kontennya untuk memudahkan menyerang lawan, sedangkan dari segi jenis permainan (*genre*) Mobile Legend lebih mengedepankan strategi tim yang dimana pemain harus pandai dalam membuat strategi untuk menyerang lawan, dan yang terakhir adalah cerita (*story*) kebanyakan dimana setiap karakter itu terinspirasi dari beberapa pahlawan dari beberapa negara, seperti halnya Pahlawan Gatot Kaca dari kisah pahlawan yang ada di Indonesia.

Bedasarkan hasil pengamatan peneliti, adapun data terkait pengguna *Game Online*.

Tabel 1.1
Jumlah Pengguna Game Online

NO	JENIS GAME	USER	SUMBER
1	Mobile Legend	50 Juta User	Okezone Techno
2	Clash Of Clans	30 Juta User	Detik inet
3	Fornite Battle Royale	3.7 Juta User	Dunia Games
4	Point Blank: Strike	1 Juta User	GameDaim
5	Arena Of Valor (AOV)	100 Ribu User	Kaskus

Sumber : Hasil Penelitian Peneliti Pada Beberapa Sumber

Pada tabel 1.1 dapat melihat jumlah pengguna *Game Online* terbanyak. Dapat dijelaskan *Game Online* Mobile Legend *Game* terpopuler saat ini dengan jumlah pengguna 50 juta *user*.

Adapun alasan peneliti memilih objek pecandu *Game Online* dengan komunitas - komunitas yang mempunyai beragam selera Karakter ataupun *Hero*. Salah satunya ada beberapa sekelompok pecandu *Game Online* di Universitas Garut yang memiliki karakteristik gaya hidup sosial yang beda dibandingkan dengan komunitas di sekitar, Pecandu menjadi gaya hidup sehari – hari yang pecandu butuhkan.

Dalam penelitian, peneliti memfokuskan diri kepada perilaku komunikasi pecandu *Game Online* dalam hal perubahan sikap di beberapa komunitas. Semakin banyak pecandu *Game Online* yang semakin meluas sehingga menjadi sorotan bahwa pecandu *Game Online* menjadi kebutuhan hidup seseorang. Hal ini terbukti dengan maraknya orang – orang yang memainkan beberapa *Game Online*, salah satunya adalah *Game Online Mobile Legend*.

Dari gambaran diatas peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian pada pemain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* dan di hubungkan dengan perilaku komunikasi dengan judul “*PERILAKU KOMUNIKASI DALAM PERUBAHAN SIKAP KOMUNIKASI PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGEND (Studi Deskriptif Kualitatif Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Mobile Legend Pada Komunitas – Komunitas)*”

1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada konteks penelitian, maka fokus penelitian ini adalah Bagaimana Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* Mobile Legend Pada Komunitas – Komunitas ?

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perilaku komunikasi pecandu *Game Online* terhadap *Self-Image* ?
2. Bagaimana perilaku komunikasi pecandu *Game Online* terhadap *The Image of The Others* ?
3. Bagaimana perilaku komunikasi pecandu *Game Online* terhadap *Lingkungan Sosial* ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini bertujuan dengan maksud untuk mengetahui dan menjelaskan bagaimana perilaku komunikasi pecandu *Game Online* Mobile Legend Pada Komunitas – Komunitas.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perilaku komunikasi pecandu *Game Online* terhadap *Self-Image*.

2. Untuk mengetahui perilaku komunikasi pecandu *Game Online* terhadap *The Image of The Others*.
3. Untuk mengetahui perilaku komunikasi pecandu *Game Online* terhadap *Lingkungan Sosial*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka manfaat penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoretis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam perkembangan ilmu komunikasi khususnya dalam berinteraksi .
2. Penelitian ini dapat berguna untuk perkembangan ilmu dalam psikologi perkembangan dan psikologi klinis.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para mahasiswa/i yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Bagi mahasiswa

Penelitian ini diharapkan bisa berguna bagi mahasiswa Universitas Garut secara umum, dan khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi sebagai literatur atau sumber tambahan dalam memperoleh informasi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang sama.

2. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang Perilaku Pecandu Game Online terhadap kehidupan sosial.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi peneliti selanjutnya dan dapat digunakan sebagai referensi dalam mengkaji tentang Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Mobile Legend.