

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi di zaman sekarang ini banyak bermunculan berbagai hal yang bisa dijalankan hanya dengan mengandalkan jaringan internet, salah satu nya adalah permainan online atau biasa disebut *game online*. *Game online* merupakan gabungan dari dua suku kata dalam bahasa Inggris yaitu *Game* yang memiliki arti Permainan dan *online* yang artinya dalam jaringan (Daring). Dengan demikian, makna dari *game online* sendiri yaitu permainan yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet.

Pada saat ini *game online* menjadi salah satu permainan yang banyak dimainkan di masyarakat. Perkembangan *game online* yang semakin hari semakin meningkat seakan menjadi konsumsi penting bagi masyarakat dari usia muda hingga dewasa. *Game online* kini menjadi salah satu media komunikasi yang digunakan para *gamers* dalam berinteraksi antar sesamanya. Munculnya *game online* ini telah mengurangi *interface* pelaku komunikasi, serta timbul maraknya interpasif. Bagaimana tidak? *Game online* menjadikan individu tertutup (*introvert*) dan hanya mementingkan kehidupan dunia mayanya, yaitu *game online*. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi komunikasi yang kian canggih dari masa ke masa.

Teknologi komunikasi saat ini di dunia sangat maju dengan pesat. Jika dulu pada abad ke-17 atau ke-18 nenek moyang kita masih menggunakan pos atau

surat menyurat secara fisik, namun pada abad ke-21 ini kita sudah dapat menikmati komunikasi yang dipengaruhi dengan teknologi, salah satunya adalah teknologi komunikasi. Pada awal abad ke-20 muncullah alat komunikasi seperti telepon rumah, radio, fax, dan beberapa alat komunikasi lainnya. Seiring dengan perkembangan zaman, beberapa alat komunikasi mengalami perkembangan. Seperti telepon yang mungkin sekarang mulai banyak ditinggalkan, karena sudah banyak orang yang beralih ke telepon genggam alias *Mobile Phone*. (<https://kharismapramundari.wordpress.com>) diakses pada tanggal 10 April 2019, pukul 19:30 WIB.

Mobile phone adalah satu benda yang dianggap penting oleh masyarakat di seluruh dunia. Membawa *mobile phone* menjadi prioritas yang tinggi, selain untuk komunikasi sebagai fungsi utama, *mobile phone* juga berfungsi sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang. Tidak hanya remaja saja yang suka bermain dengan *gadget* mereka, tetapi anak-anak dan orang dewasa juga gemar menghabiskan waktu dengan *gadget* yang dapat di bawa kemana-mana.

Pada tahun 2016 terdapat 66 juta dari 262 juta orang di Indonesia yang memiliki *mobile phone* dan 35% orang menggunakan secara intens perangkat *mobile phone* mereka untuk berkomunikasi maupun mengirimkan pesan singkat melalui perangkatnya masing-masing. Sementara pada tahun 2017 terjadi peningkatan yang cukup pesat yaitu terdapat 92 juta dari 297,1 juta orang sebagai pengguna *mobile phone* secara aktif. (wearesocial.org) diakses pada tanggal 10 April 2019, pukul 20:00 WIB.

Selain itu, saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga telah meningkat dengan cepat, terutama dalam hal jaringan komputer. Jaringan komputer mampu menghubungkan komputer satu dengan komputer lainnya, hal ini disebut dengan koneksi internet. Internet merupakan teknologi jaringan raksasa yang telah menjadi realitas dalam kebutuhan informasi dan komunikasi jutaan manusia di dunia ini. (<https://kharismapramundari.wordpress.com>) diakses pada tanggal 10 April 2019 pukul 20:00 WIB.

Pengguna internet di Indonesia terus meningkat, terutama jika dibandingkan dengan hasil riset APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2018 menunjukkan pengguna internet di Indonesia adalah 54,7% atau sekitar 143,26 juta pengguna di Indonesia. Sementara survei di Januari 2019 menunjukkan penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 56% atau sekitar 160,56 juta pengguna di Indonesia. (Kompas.com) diakses pada tanggal 11 April 2019, pukul 20:00 WIB

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2015 menyatakan perkembangan teknologi saat ini ditunjukkan dengan berbagai aspek dalam kehidupan. Salah satunya adalah dengan adanya internet. Internet saat ini telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari. Banyak kegiatan atau tujuan dalam penggunaan internet sendiri. Mulai dari jejaring sosial, *browsing*, *instant messanging*, mendapatkan berita terkini, bisnis jual-beli, *video streaming* dan bahkan bermain *game*. (Kompas.com) diakses pada tanggal 11 April 2019, pukul 20.00 WIB.

Adams & Rollings (2006:770) berpendapat bahwa teknologi internet memberikan dampak yang besar dan beragam terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai bidang. Salah satu dari teknologi internet yang dewasa ini berkembang sangat pesat adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dari seluruh dunia, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan.

Game online adalah sebuah permainan yang dimainkan dalam suatu jaringan yaitu internet. Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* merupakan cerminan dari pesatnya perkembangan teknologi dan internet. *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.

Permainan *game online* terjadi hampir di seluruh belahan dunia baik di negara Barat maupun di negara Asia, dan Indonesia termasuk didalamnya. Bahkan *game online* di kalangan remaja menjadi gaya hidup tersendiri. *Game online* ini muncul sebagai salah satu bentuk penggunaan internet yang sudah semakin variatif. Hal tersebut dialami oleh sebagian kota besar di Indonesia, termasuk kota Jakarta.

Akibat fenomena ini muncul berbagai macam komunitas pencinta *game online*, salah satunya komunitas pencinta *Game Online Mobile Legend*. Dengan

terbentuknya komunitas tersebut, maka setiap *player* akan memiliki pengalaman dan pandangan terhadap kesukaannya akan bermain *Game Online Mobile Legend*, baik sebelum hingga setelah menjadi *player Game Online Mobile Legend*.

Game Online Mobile Legend ini berasal dari China dan dikembangkan oleh Moonton, namun permainan ini lebih terkenal di luar negeri, seperti Indonesia, Malaysia, Korea, dan sebagainya dibandingkan negara asalnya, yaitu China. *Game* ini berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dimana pemain memainkan satu karakter dalam *game* dan harus mengutamakan kerjasama *team* dan strategi yang baik. Kedua *team* berjuang untuk mencapai dan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base mereka sendiri untuk mencapai kemenangan dengan mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle*, dan *bottom* yang menghubungkan dengan base mereka. (https://wikipedia.org/wiki.org/History/Mobile_Legends) diakses pada tanggal 10 April 2019, pukul 20:33 WIB.

Aplikasi *game Mobile Legends* saat ini sedang menjadi *game* ponsel favorit bagi masyarakat Indonesia. Kita dapat menjumpai banyak orang yang memainkan *game* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) ini di mana saja. Masih jadi *Top Free Game* di *Google Play Store*, tak aneh jika jumlah pemainnya ada sangat banyak di Indonesia sekarang ini. *Country Manager Moonton* Indonesia (pengembang *game Mobile Legends*), Fendy Tan, mengungkapkan angka pengguna aktif harian *Mobile Legends* di Tanah Air mencapai angka 8 juta pemain. (kumparan.com) diakses pada tanggal 11 April 2019, pukul 22:34 WIB.

Pada Desember 2017, Fendy Tan menyatakan aplikasi *Mobile Legends* sudah diunduh sebanyak 35 juta kali dan ada 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia. Jumlah pemain aktif itu ditargetkan terus tumbuh seiring dengan inovasi dan fitur baru yang dirilis Moonton di Indonesia, baik dari segi *Hero*, *Map*, ataupun *event* yang diadakan oleh Moonton. (kumparan.com) diakses pada tanggal 11 April 2019, pukul 22:34 WIB)

Fenomena *game online Mobile Legends* pun menjadi perilaku yang lumrah di kalangan penggunanya dari berbagai tingkat usia, terutama ketika penggunanya sedang jenuh. Akan tetapi, bermain *game* secara berlebihan dan tidak sewajarnya tentu akan menimbulkan hal-hal negatif bagi penggunanya. Weinstein (2010: 36) mengungkapkan bahwa *video game addiction* akan mengganggu kehidupan atau kelangsungan hidup seseorang yang dimana itu menyangkut hubungan interpersonal, *physical appearance*, *disability*, *coping* dan lain-lain.

Bermain *game online* biasanya didasari dengan kesengajaan pemain itu sendiri. Banyak faktor yang membuat orang-orang dengan sengaja melibatkan diri terhadap sesuatu peristiwa ataupun objek yang berada di sekitarnya antara lain ketertarikan, persepsi, memori, harapan, dan lain-lain. Kesengajaan selalu berhubungan dengan kesadaran noema dan noesis. Kesengajaan adalah proses internal dalam diri manusia yang berhubungan dengan objek tertentu. Noema merupakan deskriptif objektif, tergantung bagaimana objek itu terlihat oleh panca indera, sedangkan noesis merupakan sisi ideal dalam pemikiran manusia, bukan objek yang sebenarnya. Jadi, banyak orang-orang yang sengaja melakukan sesuatu, hal tersebut tentu didasari karena mereka sadar dengan melakukan

tindakan kesengajaan. Begitu juga dalam *game online Mobile Legends*, para pemain sengaja terlibat dalam *game online* tersebut. Mereka dengan sengaja ikut memainkan *game* ini atas dasar ketertarikan dan kesenangan mereka. (Kuswano, 2009:40).

Dengan munculnya permainan *game online* membuat para pemain terbiasa dengan dunia maya, umumnya akan mengalami kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, dan juga teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan oleh mereka yang telah mengalami kecanduan terhadap permainan tersebut.

Mobile Legends seakan telah menjadi candu tersendiri bagi pemainnya. *Game online* ini membutuhkan waktu 15 menit sampai 45 menit untuk menyelesaikan satu permainannya. Beberapa pemain bahkan menghabiskan waktu 3 sampai 10 jam sehari. Waktu yang berlebihan hanya untuk dipakai dalam sebuah permainan online. Hal ini dilakukan secara berkelanjutan hampir setiap hari dengan rentang waktu durasi bermain yang sama setiap harinya. Kecanduan terhadap *game online* seringkali mendominasi pikiran dan tingkah laku pemainnya, kegiatan-kegiatan di luar *game online* menjadi sering diabaikan oleh pemainnya seperti mengerjakan tugas, makan dan sebagainya. Mereka cenderung lebih banyak menghabiskan waktu didalam kamarnya saja.

Aktivitas dalam bermain *game online* terus meningkat setiap harinya dikarenakan setiap pemainnya mengakui bahwa mereka mencari satu kepuasan

tersendiri ketika memenangkan permainan. Dengan kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus seperti itu tentu akan menimbulkan dampak buruk bagi pemainnya, contohnya membuat pemainnya menjadi apatis dengan lingkungan sekitar dan tidak produktif terhadap kegiatan yang lain. Memainkan secara berlebihan dan berlarut-larut tentu akan membuat pemain game tersebut mengarah pada adiksi atau kecanduan terhadap *game Mobile Legends*.

Seseorang dapat dikatakan adiksi atau kecanduan game online apabila memenuhi tiga dari enam kriteria yang diungkapkan oleh Brown yaitu, (a) *Saliency*, menunjukkan dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan tingkah laku. *Cognitive Saliency*: dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran; *behavioral Saliency*: dominasi aktivitas bermain game dalam tingkah laku. (b) *Euphoria*, mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain game. (c) *Conflict*, pertentangan yang muncul antara pecandu dengan orang-orang yang ada disekitarnya dan juga dengan dirinya sendiri. (d) *Tolerance*, aktivitas bermain game online mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapat efek kepuasan. (e) *Withdrawal*, perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktivitas bermain game. (f) *Relapse and Reinstatement*, kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku pecandu atau bahkan menjadi parah walaupun setelah bertahun-bertahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain game online. (Jurnal Brown, I. 1997. *Addicted to crime? : John Wiley*).

Seperti yang dikutip dari jurnal berjudul *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents* halaman 358 oleh Kimberly Young, mengatakan bahwa para pecandu game online *Mobile Legends* ini biasanya akan dengan kegiatan primernya sendiri makan, mandi, tidur bahkan untuk berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya pun akan malas untuk dilakukan. Mereka cenderung akan fokus untuk menyelesaikan satu sesi permainan yang sedang dimainkan atau hanya berkomunikasi mengena game, maka hubungann sosial dan komunikasinya hanya akan sering terjalin pada sesama pemain game online saja. (Jurnal Kimberly, K.S. 2009 *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. The American Journal of Family Therapy*, 355-372).

Banyaknya interaksi yang dilakukan ketika didalam dunia virtual membuat keterampilan dan interaksi dalam berkomunikasi dengan orang-orang di luar pemain *game online* pun menjadi berbeda. Suatu perilaku komunikasi interpersonal seorang pemain *game online Mobile Legends* menjadi sangat menarik dikarenakan kebiasaan yang dilakukan pemain *game online* tidak berbanding lurus dengan perilaku komunikasinya. Komunikasi interpersonal sendiri didefinisikan oleh Josep A. Devito sebagai “proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau di antara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik”. Pentingnya komunikasi ialah karena prosesnya memungkinkan berlangsung secara dialogis maksudnya yaitu menunjukkan terjadinya interaksi secara langsung. (Sihabudin, 2012:109)

Komunikasi interpersonal merupakan kegiatan komunikasi yang paling banyak dilakukan manusia sebagai makhluk sosial dalam kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, komunikasi yang baik dan efektif ditandai dengan bagaimana pemain *game online Mobile Legends* tersebut melakukan perilaku komunikasi interpersonalnya. Dalam komunikasi interpersonal pengamatan terhadap seseorang dilakukan melalui perilakunya dengan mendasarkan pada persepsi orang yang mengamati perilaku tersebut. Dibandingkan bentuk komunikasi lainnya, komunikasi interpersonal dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikasi, alasannya komunikasi ini biasanya bersifat langsung antara komunikator dan komunikannya.

Dari gambaran diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada pemain *Game Online Mobile Legends* dengan judul “*Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Mobile Legends dikalangan Mahasiswa FISIP Universitas Satya Negara Indonesia Angkatan 2016)*”

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan bahwa pertanyaan penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana interaksi pecandu *game online Mobile Legends* di dalam dunia virtual (*online*)? Dan realitas diluar lingkup dunia virtual (*offline*)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini, antara lain :

1. Untuk mengetahui interaksi pecandu *game online Mobile Legends* di dalam dunia virtual (*online*), Dan realitas diluar lingkup dunia virtual (*offline*)?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua, antara lain :

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu komunikasi secara umum. Khususnya yang berkaitan dengan pengembangan studi mengenai perilaku interpersonal pecandu *game online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan informasi mengenai apa yang menjadi motivasi bermain seorang pecandu *game online Mobile Legends* serta bagaimana interaksi yang dilakukan pecandu *game online Mobile Legends* ketika didalam dunia virtual (*online*) dan diluar dunia virtual (*offline*)