

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Melihat pesatnya kemajuan teknologi yang sangat signifikan berdampak pula pada perkembangan informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi telah membawa perubahan pada informasi dan komunikasi khususnya dalam mencari atau mendapatkan informasi. Dimana saat ini kita sudah memasuki era digital, semua kegiatan komunikasi dan informasi dapat dilakukan menggunakan platform digital yang disambungkan dengan jaringan internet. Pada saat ini internet menjadi perubahan teknologi yang sangat digemari dan digunakan oleh publik, penggunaan internet pada saat ini telah menjadi sebuah kebutuhan manusia karena kemudahan dalam penggunaan dan pengaksesannya.

Berkat kehadiran internet dapat membawa perubahan pada pola hidup masyarakat yang tentunya berdampak pada perubahan pola hidup, perubahan sikap, perilaku masyarakat Indonesia. Selain kemunculan internet, perkembangan teknologi juga melahirkan sebuah media yang sering disebut sebagai media baru. Media baru memiliki karakteristik yaitu dapat dijangkau oleh khalayak luas tanpa adanya batas ruang, waktu dan jarak. Kehadiran media baru memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi informasi karena media baru memiliki jangkauan yang luas atau mendunia sehingga siapapun dapat terhubung jika mengakses media tersebut.

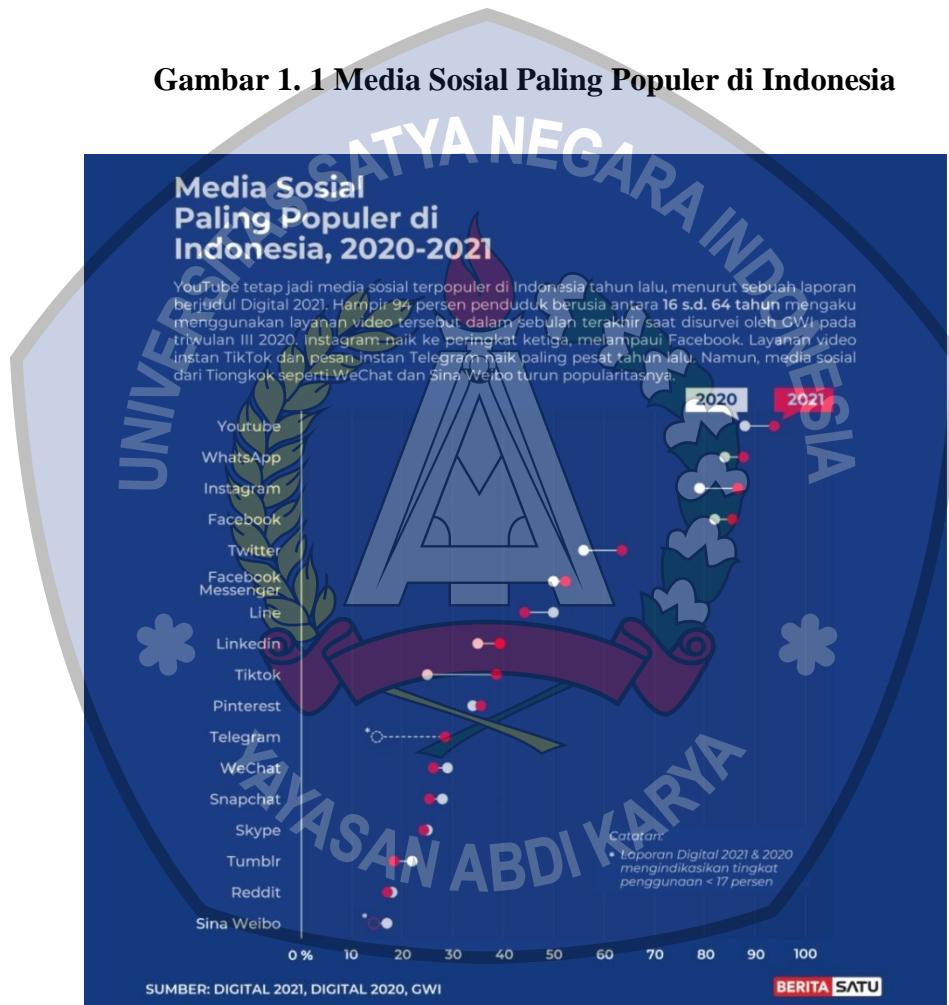
Media baru memiliki sifat interaktif, yang artinya khalayak tidak hanya menerima informasi namun media memberikan hak kepada khalayak untuk menjadi lebih aktif dari sekedar membaca dan menonton informasi yang disediakan oleh media. Media baru menyajikan sebuah bentuk informasi atau isi pesan berupa bentuk virtual, sehingga khalayak dapat mengakses, mencari dan memproduksi informasi menggunakan jaringan internet. Media baru memiliki beberapa bentuk yaitu situs web, blog, e-mail, media sosial, komunitas online dan lainnya. Media sosial merupakan salah satu media baru yang sangat populer, digemari dan paling banyak digunakan. Media sosial dapat menghubungkan banyak khalayak dari berbagai negara dan menjadikannya sebagai tempat melakukan interaksi sosial secara virtual. Media sosial terbagi menjadi beberapa bentuk yaitu Instagram, Facebook, Twitter, Youtube, Line, LinkedIn, Telegram, Tiktok dan masih banyak lagi.

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki catatan sebagai pengguna media sosial tersebar ke 10, dengan jumlah pengguna media atau internet mencapai 202,6 juta. Beberapa aplikasi yang paling banyak digunakan oleh orang Indonesia diantaranya seperti *Youtube*, *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook* dan *Twitter* (<https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/08050027/riset-ungkap-lebih-dari-separuh-penduduk-indonesia-melek-media-sosial>, diakses pada 27 Mei 2021).

Youtube merupakan salah satu media sosial yang paling populer dikalangan masyarakat pada saat ini. Rata-rata orang yang mengakses media *youtube* merupakan anak-anak sampai orang dewasa, di Indonesia sendiri *youtube*

memiliki banyak manfaat dalam mencari informasi maupun hiburan sehingga persentase angka pengguna *youtube* terus bertambah setiap tahunnya dan saat ini berkisar 94 persen orang yang telah mengakses media *youtube* (<https://www.beritasatu.com/digital/733355/data-ini-media-sosial-paling-populer-di-indonesia-20202021>, diakses pada 31 Maret 2021).

Gambar 1. 1 Media Sosial Paling Populer di Indonesia



(sumber: <https://www.beritasatu.com/digital/733355/data-ini-media-sosial-paling-populer-di-indonesia-20202021>)

Youtube memberikan kebebasan bagi para penggunanya untuk mengunggah atau menikmati tontonan konten seperti tutorial, komedi, berita,

dari pengaruh positif adapula pengaruh negatif yang tidak bisa dihindari karena semakin banyak konten bermunculan yang tidak memiliki nilai informasi didalamnya, terlebih tidak ada batasan umur dalam mengakses media youtube. Selain sebagai media penyedia informasi berupa video, *youtube* juga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi seperti konten *gaming* atau *youtube gaming*. Konten *gaming* ini banyak digemari dan diminati oleh banyak *audience* khususnya bagi remaja penggemar game. Biasanya konten *gaming* ini disajikan oleh para pemain profesional itu sendiri.

Pada tahun 1960 muncul game online pertama yang bertemakan peperangan dan terus berkembang pesat hingga saat ini keseluruhan penjuru dunia hingga perkembangan game yang saat ini dapat dinikmati menggunakan sebuah jaringan yang disebut internet. Game online muncul dan berkembang di Indonesia sendiri pada tahun 2001 dan memiliki berbagai jenis genre (<https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>, diakses pada 31 Maret 2021).

Berkat antusiasme yang begitu besar dari pengguna game di Indonesia, game online terus berkembang dan mendapat pasar yang besar. Pada tahun 2000-an game online mendapat masa jaya karena game online sangat digemari seperti game DOTA, Ragnarok, League of Legends yang mengalami perkembangan pesat (<https://kumparan.com/kumparantech/perkembangan-game-online-dari-hobi-jadi-peluang-menjanjikan-1uyzq22lrgF>, diakses pada 31 Maret 2021). Jika dulu game online hanya dapat dimainkan di perangkat komputer atau PC, saat ini game online telah dapat dimainkan pada perangkat smartphone atau lebih dikenal

dengan istilah *mobile game*. Era *mobile game* dimulai pada tahun 2015, *mobile game* yang paling banyak dimainkan pada saat itu merupakan permainan *Clash of Clan*. Lalu *mobile game* berpecah lagi menjadi genre MOBA dan Battle Royal, di Indonesia sendiri terdapat beberapa *mobile game* yang populer dikalangan para gamer diantaranya yaitu Mobile Legends, PUBG Mobile, Free Fire.

PUBG Mobile dirilis pada tahun 2018 yang didirikan oleh Tencent, sejak perilisannya tersebut PUBG Mobile banyak menarik perhatian para pemain game dan digandrungi oleh para remaja di negara-negara Asia. PUBG Mobile merupakan salah satu game mobile terpopuler dan banyak digemari di dunia. PUBG Mobile sendiri merupakan game yang bergenre Battle Royale yaitu game yang memadukan *skill survival, shooting, multiplayer* dan *open world*. Aplikasi PUBG Mobile dapat diunduh secara gratis, setelah satu tahun perilisannya PUBG Mobile mampu menembus angka 200.000.000 kali unduhan sekaligus mencetak rekor baru dalam sejarah game mobile (<https://hybrid.co.id/post/data-fakta-pubg-mobile-satu-tahun-pertama>, diakses pada 31 Maret 2021).

Gambar 1. 3 Aplikasi Mobile yang Paling Banyak Digunakan per Januari 2020



(sumber: <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/10100027/ini-dia-10-game-mobile-terpopuler-di-indonesia?page=all>)

Indonesia secara resmi menetapkan Esports sebagai salah satu cabang olahraga pada tahun 2018. *Esports* merupakan sebutan untuk kompetisi permainan video *multiplayer* yang berisikan para gamer profesional. *Esports* sendiri di Indonesia telah lama hadir sejak sebelum tahun 2018, melihat kemungkinan besar sebuah *game* dapat dijadikan sebagai pekerjaan maka dunia *esports* telah diakui. Sebelum *Asian Games*, terdapat beberapa pertandingan *mobile game* yang diselenggarakan namun memang bukan pertandingan *official*. Beberapa nama *esports* yang bertengger dan populer di Indonesia diantaranya yaitu Bigetron *Esports*, RRQ, Evos *Esports*, Onic *Esports*, Alter Ego *Esports*, Boom *Esports* dan masih banyak lagi.

Dalam sebuah *esports* terdapat beberapa divisi *game*, baik *mobile game* maupun *game komputer* atau *pc* yang dibagi, seperti yang dilakukan Bigetron

Esports yang didirikan pada tahun 2017, didalamnya terdapat divisi Mobile Legends, divisi PUBG Mobile, divisi Free fire, divisi Valorant, divisi Apex Legends. Bigetron Esports menjadi esports paling digemari berkat keberhasilan dan pencapaian salah satu divisinya yaitu divisi PUBG Mobile. Dalam divisi PUBG Mobile terdapat 2 team yaitu 1 team laki-laki dan 1 team wanita yang masing-masing team berisikan 5 orang player, 4 player utama dan 1 player cadangan. Team tersebut bernama Bigetron Red Aliens dan Belletron Ace, Bigetron Red Aliens berhasil menaikan nama Bigetron Esports dengan pencapaian mereka sebagai Juara Dunia PUBG Mobile dalam perlombaan PMCO Fall split 2019 yang diadakan di Malaysia yang diikuti oleh beberapa negara.

Bigetron Red Aliens juga dijuluki sebagai team terkuat di dunia karena pencapaian mereka yang begitu banyak. Anggota Bigetron Red Aliens yaitu Made Bagas Pramudita (Zuxxy), Made Bagus Prabaswara (Luxxy), Muhammad Albi (Ryzen), Leander Deusfiel (Liquid) dan Galang Yoga Adhitama (Kingzz). Dalam PUBG Mobile terdapat peran bagi masing-masing player seperti *leader* atau *in game leader*, *rusher*, *sniper*, *support*, *scouter*. Berbagai prestasi yang telah dicetak oleh Bigetron Red Aliens yaitu juara nasional PMPL ID season 1 dan 2, juara PMPL SEA finals season 2, juara PMWL EAST season zero 2020, juara dunia PMCO Fall Split 2019. Prestasi-prestasi tersebut merupakan prestasi dari perlombaan resmi yang diadakan oleh Tencent, masih banyak prestasi perlombaan yang didapat Red Aliend dari turnamen kecil.

Berprofesi sebagai gamer profesional mereka dituntut untuk berlatih bermain game minimal 5 jam sehari, selain itu mereka juga harus melakukan live

streaming setiap bulannya dengan jam kejar 30 jam dalam sebulan. Live streaming merupakan kegiatan yang serupa dengan membuat konten video secara live dimana penonton dapat berinteraksi dengan si pembuat konten dan pengguna lainnya di media sosial. Setiap member Red Aliens juga memiliki channel *youtube* pribadi yang dibuat untuk membagikan konten *game* PUBG Mobile. Red Aliens merupakan nama sebuah tim divisi PUBG Mobile yang berada di bawah naungan Bigetron Esports.

Salah satunya Made Bagas Prabaswara atau lebih dikenal dengan sebutan Zuxxy, ia memiliki channel youtube yang diberi nama “Zuxxy Gaming” dan telah memiliki 1,67 juta subscribers dan mengunggah video sebanyak 210. Channel youtube dapat diartikan sebagai wadah atau media bagi para pembuat konten video untuk membagikan informasi dalam bentuk video. Video yang diunggah tentunya berisikan konten PUBG Mobile, seperti video tips dan trick, video saat scrim atau latihan PUBG Mobile bersama BTR RA, video gatcha atau membeli skin.

Gambar 1. 4 Channel Youtube Zuxxy Gaming

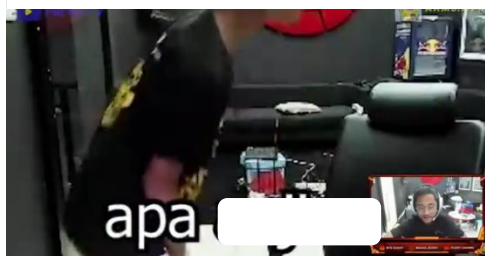


(sumber: Channel Zuxxy Gaming)

BTR Zuxxy sendiri merupakan seorang in game leader sekaligus scouter dalam timnya. Ia dikenal dengan kehebatannya dalam menentukan strategi rotasi dalam game sekaligus mengarahkan timnya. Bukan hanya mendapat prestasi sebagai tim Bigetron Red Aliens namun Zuxxy juga mendapatkan prestasi sebagai pemain MVP dalam PMCO Fall Split 2019 sehingga banyak remaja yang mengidolakannya dan menjadikannya sebagai panutan dalam bermain PUBG Mobile. Zuxxy kerap disebut sebagai cerminan anak muda yang sukses karena ia mampu menghasilkan uang sendiri dengan bermain game pada umur 15 tahun, sehingga banyak anak muda yang ingin menjadi seperti zuxxy.

Konten game yang ia unggah biasanya berisikan tutorial, selama permainan biasanya para player saling berkomunikasi sesuai gaya bermain mereka masing-masing. Biasanya komunikasi dilakukan dengan menggunakan bahasa sehari-hari seperti yang zuxxy lakukan, namun sering dijumpai dalam konten zuxxy terdapat perilaku yang tidak sepatasnya dilakukan dan diunggah ke dalam akun youtubanya. Banyak dari konten zuxxy yang menampilkan emosi tidak terkontrol sehingga bahasa yang dipakai pun menjadi bahasa kotor, serta perilaku agresif zuxxy lainnya atau bisa disebut toxic.

Gambar 1. 5 Perilaku dan bahasa toxic Zuxxy dalam Konten Reaction



Jenis Game online yang mengandung kekerasan atau kejahatan memiliki kemungkinan besar efek negatif bagi penggunanya. Selain karena game itu sendiri, faktor internal yang memicu efek negatif yaitu terletak pada kepribadian si pemain yang ditunjukkan saat bermain game seperti secara tidak sadar perilaku agresif akan muncul sebagaimana yang telah dijelaskan oleh psikolog anak dan keluarga yaitu Anna Surti Ariani (<https://www.merdeka.com/teknologi/dianggap-keras-psikolog-justru-sebut-pubg-bukan-sumber-kekerasan.html>, diakses pada 3 Mei 2021).

Gambar 1. 6 Kolom Komentar Dengan Bahasa Kotor pada Konten Zuxxy



Kolom komentar pada konten Zuxxy yang dominan diisi dengan komentar menggunakan bahasa kotor sebagai candaan dan respon dari perilaku Zuxxy pada konten reaction tersebut.

PUBG Mobile merupakan game perang yang memiliki unsur kekerasan dimana tidak ada batasan umur bagi orang yang ingin memainkannya, rata-rata pemain PUBG merupakan seorang anak-anak atau remaja yang bisa dibilang belum memiliki kepribadian dan emosi yang stabil sehingga ia cenderung mudah terpengaruh oleh apa yang dimainkannya. Mengonsumsi game, tayangan game ataupun segala bentuk informasi yang menyangkut game tersebut bisa mempengaruhi perilakunya di kehidupan nyata sehari-hari (<https://metro.sindonews.com/berita/1388859/170/psikolog-game-pubg-berdampak-negatif-bagi-perkembangan-anak>, diakses pada 3 Mei 2021).

Gambar 1. 7 Perngakuan Pengikut Bahwa Zuxxy Toxic dalam Kolom Komentar



Zuxxy merupakan publik figur atau gamer muda yang memiliki penggemar cukup banyak, tidak sedikit remaja yang suka menonton konten zuxxy tersebut. Dalam beberapa konten video yang diunggah di channel youtubanya Zuxxy cenderung memperlihatkan atau menunjukkan perilaku agresifnya ketika sedang bermain PUBG Mobile. Bagi orang yang mengidolakan sosok Zuxxy atau menjadikan Zuxxy sebagai role model cenderung meniru perilaku idola mereka melalui konten video yang ditonton secara berkala atau terus-menerus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Ada Pengaruh Tayangan *Game* PUBG Mobile Pada Channel *Youtube* Zuxxy Gaming Terhadap Perilaku Imitasi Remaja (Survei pada Remaja Rw 009 Larangan Indah)?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya Pengaruh Tayangan *Game* PUBG Mobile Pada Channel *Youtube* Zuxxy Gaming Terhadap Perilaku Imitasi Remaja (Survei pada Remaja Rw 009 Larangan Indah).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan tentang kajian ilmu komunikasi khususnya jurnalistik mengenai ada atau tidak adanya pengaruh tayangan *game* PUBG Mobile pada channel *youtube* zuxxy gaming terhadap perilaku imitasi khalayak.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat ilmiah dan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya untuk kemudian dapat dikembangkan lebih dalam lagi.