

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Game saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan. Selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, *game* juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktifitas. Fitur serta *grafis* permainan yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya. apalagi *game* sekarang tidak lagi hanya dimainkan dengan pilihan *single player*, tetapi sekarang *game* bisa dimainkan secara *online (multiplayer)*. Dengan adanya kemajuan teknologi terutama jaringan internet, menjadi sesuatu yang menarik bagi para *gamers* atau sebutan bagi para maniak *game* untuk berkreasi di dunia *online* dengan *game* yang disukainya.

Game online menyediakan berbagai jenis (genre) permainan seperti; petualangan (*adventure*), perang (*war/action*), strategi, RPG (*Role Playing Game*), sport, dan sebagainya. Selain itu, salah satu contoh yang menjadi fokus saya ialah *game online mobile legend bang bang*, maraknya migrasi para *game developer* dari *platform PC* ke *mobile*, tak heran jika permainan *Mobile Legends* ini menjadi alternatif yang menarik bagi kamu yang ingin bermain *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* secara praktis dan mudah. Tidak seperti bermain di *PC* yang harus duduk di kursi ‘*gaming*’ dan menyiapkan *gear* pendukung.

Game pada zaman ini rata rata memanfaatkan jaringan komputer *LAN* (*Local Area Networking*) atau internet sebagai medianya, Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut, *game online* ini bisa dimainkan, dimana saja, dan kapan saja dengan menggunakan gawai ataupun komputer yang didukung dengan koneksi internet. Sehubungan dengan peminat *game online* yang sebagian besar adalah remaja. Kalau dulu gawai dan komputer adalah benda yang tidak di peruntukan bermain *game*, sekarang bahkan sudah ada gawai dan komputer yang di peruntukan bermain *game* dan mereka sudah sangat familiar dengan alat-alat elektronik seperti itu. Tidak hanya familiar tetapi kemampuan mereka dalam menggunakan perangkat-perangkatnya dalam bermain *game online* juga tidak kalah dengan profesional, Kemampuan (*skill*) mereka dalam menggunakan teknologi internet melalui gawai dan komputer memang bisa diacungi jempol.

Begitu dahsyatnya *game online* mengambil alih perhatian banyak remaja sehingga membawa sebuah perubahan besar terhadap jenis permainan anak sekarang ini, tentu perbedaan yang sangat jelas ketika mengingat anak-anak dahulu bermain kelereng, layangan, catur, yoyo, gasing dan bola, kemudian dibandingkan dengan sekarang yang hampir semua anak yang sudah mengenal *game online* tidak lagi tertarik untuk bermain permainan seperti tadi, terbukti pula dari pengalaman saya yang melihat teman teman saya yang sedang duduk di loby kampus dan tidak peduli dengan teman-temannya yang datang untuk mengajak mengobrol, si *gamer* bahkan tidak sempat menoleh untuk melihat temannya.

Mobile Legends dapat dimainkan dimana saja, baik di kamar, maupun ketika sedang bekerja atau mungkin pada saat sedang di kamar mandi. *Mobile Legends* menjadi *mobile game* yang paling populer saat ini di Indonesia, setiap hari ribuan pemain memainkan *game* ini. *Mobile legend* seakan telah menjadi candu tersendiri bagi para pemainnya, *Game online* ini membutuhkan waktu 10 menit sampai 30 menit untuk menyelesaikan satu permainannya, beberapa pemain bahkan menghabiskan waktu hingga berjam - jam , waktu yang sangat berlebihan hanya untuk dipakai dalam sebuah *game online*, hal ini dilakukan secara berkelanjutan hampir setiap hari dengan rentang waktu durasi bermain yang sama setiap harinya.

Game Mobile Legends Bang Bang saat ini menjadi salah satu *game* yang sedang naik daun, bersaing dengan *Arena of Valor* dan *game MOBA* lainnya. Namun, dengan *gameplay* yang mudah dan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami bagi para pemain yang baru mengenal *MOBA* membuat *Mobile Legends Bang Bang* menjadi lebih populer dan lebih diminati di banding *game MOBA* lainnya. *Game* ini juga bukan lagi hanya untuk hiburan semata, sudah banyak kompetisi yang diadakan baik di tingkat nasional maupun internasional. Dalam bermain *game* ini, pemain Indonesia mempunyai pamor yang cukup baik, terlihat dari dominasi pemain Indonesia pada *Leaderboard* untuk *Ranked Game*. Bahkan Moonton (pemilik *Mobile Legends Bang Bang*) membuat *hero* bernama “Gatot Kaca” sebagai penghargaan kepada pemain Indonesia. dan sekarang ini saya sering sekali menemuknkan mahasiswa Universitas Langlangbuana yang sedang bermain *game* ini di lobi kampus.

Kecanduan *game online* seringkali mendominasi pikiran dan tingkah laku pemainnya, kegiatan-kegiatan di luar *game online* menjadi sering dilakukan pada saat bermain *game* seperti makan, mengerjakan tugas, bahkan sampai bergadang. Aktivitas dalam bermain *game online* terus meningkat setiap hari nya 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 lain. Memainkan secara berlebihan dan berlarut-larut tentu akan membuat pemain *game* tersebut mengarah pada adiksi atau kecanduan terhadap *mobile legend*.

Kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku pecandu atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol, hal ini menunjukkan kecenderungan ketidak mampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game online*. Para pecandu *game online* ini biasanya akan lupa dengan kegiatan primer nya sendiri seperti 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 di mainkan atau hanya akan berkomunikasi mengenai *game*, maka hubungan sosial dan komunikasi nya hanya akan sering terjalin pada sesama pemain *game online* saja. Saat ini bahkan *game online* menjadi sebuah dunia baru yang dapat membuat pemainnya melakukan interaksi di dalamnya.

Didalam *game online* tersebut, biasanya pemain yang masuk ke dalam dunia virtual akan membuat identitas yang berbeda saat berinteraksi dengan orang-orang didalam dunia virtual tersebut, dengan kata lain kini sebuah *game online* bisa menjadi media interaktif yang terjalin hanya dari teks yang dikirimkan oleh para pemainnya, interaktifnya sebuah teks merupakan kunci dasar dalam sebuah media baru dan budaya digital saat ini. Suatu teks jika digunakan semua istilah-istilahnya akan menjadi interaksi yang kompleks antara pemain dan *game online* nya. Interaksi yang dilakukan dalam sebuah jaringan komputer ini membuat hubungan interaksi antar manusia yang baru, para pemain *game online* akan membentuk suatu grup atau komunitas *online* untuk melakukan komunikasi dan interaksi satu sama lain.

Banyak interaksi di lakukan ketika di dalam dunia virtual membuat keterampilan dan interaksi dalam berkomunikasi dengan orang orang di luar pemain game pun menjadi berbeda maka suatu komunikasi interpersonal seseorang pecandu *game online mobile legend* menjadi sangat menarik dikarenakan kebiasaan yang di lakukan pecandu *game online* berbanding lurus dengan perilaku komunikasinya. Sekarang ini *game online* juga disajikan dengan audio dan visual yang menarik bahkan untuk game tertentu, karakter (*character*) yang muncul bisa terlihat seperti nyata dan hidup. Tidak hanya itu, sebagai permainan *multiplayer*, *game online* juga menyediakan layanan *online chat* sehingga para *gamer* dengan permainan yang sama bisa berinteraksi sebelum, setelah dan sementara permainan sedang berlangsung.

Dengan adanya *game online* pada zaman modern ini, kecenderungan memainkan *game online* hingga kecanduan dapat menurunkan suatu prestasi siswa-siswi di universitas langlang buana yang awalnya mendapatkan prestasi sangat bagus, sekarang prestasi tersebut menjadi pupus atau hilang dikarenakan kecanduan memainkan *game online* yang digemari. Bukan hanya prestasi yang menurun, kesehatan *gamers* itu sendiri pun menjadi *down* atau menurun. Seperti mata yang selalu menatap layar gawai, duduk hingga berjam-jam lamanya dan lain sebagainya. Hal ini tidaklah dibenarkan oleh para ahli kesehatan. Awalnya *game online* diberlakukan pemerintah untuk pelajar agar ketika membuka media internet mereka tidak terpapar konten negatif , dan pengguna internet tersebut lebih memilih *game online* daripada membuka situs-situs pornografi yang tersebar di dunia maya khususnya media internet, kecanduan *game online* merupakan fenomena yang ada dan banyak terjadi di masyarakat, tidak hanya di Indonesia, tapi juga di dunia. Bagi para pecandu, bermain *game online* adalah segala-galanya, mereka kadang lupa melakukan tugas utama mereka, misalnya bekerja atau belajar, dan yang lebih parah lagi, mereka lupa untuk merawat diri mereka sendiri.

Terlalu asyik bermain *game online* menyebabkan pecandunya menjadi lupa mandi, makan, bahkan tidur, kecanduan *game online* atau internet *gaming disorder*, yang artinya kondisi kecanduan *game online* membutuhkan penelitian lebih lanjut untuk menyusun kriteria gangguan ini. kecemasan dan kegelisahan bila tidak bermain *game online*.

Dari kecanduan *game online* yang paling menonjol, khususnya di kalangan anak-anak yaitu perilaku yang cenderung mengarah pada perilaku anti sosial, perkembangan teknologi dan penggunaan secara terus menerus akan menyebabkan mahasiswa menjadi berperilaku apatis atau anti sosial yang tidak memiliki kepedulian terhadap sekelilingnya. Selain itu, hubungan antara norma sosial yang dimiliki mahasiswa ataupun teman-teman seusianya menjadi renggang sehingga interaksi antara orang tua dengan anak juga mengalami kekacauan. Mereka juga akan lebih menyukai dan memilih untuk berinteraksi serta menjalin hubungannya dengan orang-orang baru melalui dunia virtualnya.

Di dalam *game*, para *gamer* akan menemukan berbagai *level* yang beragam dengan tingkat *skill* yang juga beragam, hal ini menjadi daya tarik terbesar di dalam *game*. Setiap orang akan membutuhkan *skill* tertentu untuk bisa menaklukkan *level-level* di dalam *game*, dan akan mendapatkan kepuasan sesaat setelah menaklukkan *level* tersebut, namun tidak hanya sampai di situ saja, sejumlah rasa penasaran juga akan hadir setelahnya, di mana yang bersangkutan akan begitu tertantang untuk mengalahkan *level-level* berikutnya, Emosi yang beragam berbagai tantangan di dalam *game* tentu akan menimbulkan berbagai bentuk emosi bagi para *gamer* yang memainkannya. Rasa tegang, cemas, marah, atau bahkan bahagia bisa saja muncul. Dalam beberapa kondisi berbagai perasaan ini bisa saja mempengaruhi kehidupan para *gamer*, sehingga kondisi emosi justru tidak stabil, Bukan hanya ketika bermain *game*, seorang *gamer* yang kecanduan bisa saja merasa gelisah atau bahkan cemas ketika tidak bisa bermain *game* yang diminatinya.

Beberapa *game* memungkinkan pemainnya untuk membentuk karakter sesuai dengan keinginannya. Hal ini tentu menyenangkan, namun sekaligus bisa menjadi wadah pelarian bagi para gamer, di mana mereka merasa menemukan sebuah dunia kecil yang sesuai dengan keinginan mereka. Berbagai games ini bisa saja membuat mereka “tenggelam” dengan berbagai imajinasi terhadap karakter-karakter ini, bahkan menjadi tempat pelarian bagi mereka.

Apabila mereka dilarang untuk menggunakan gawai atau bermain *game online*, mereka menjadi gelisah dan mudah marah. Pecandu seringkali bermain dalam waktu lama tanpa makan dan tidur. Kegiatan sehari-hari seperti sekolah, bekerja, atau pekerjaan rumah tangga terbengkalai. *Game online* yang biasa dimainkan oleh pecandu biasanya adalah jenis *game* yang berkelanjutan dan dimainkan secara berkelompok selama berjam-jam. Pemain dapat berasal dari berbagai negara yang terhubung secara *online*, mereka membentuk tim dan menyusun strategi, sehingga terbentuk interaksi sosial yang sifatnya *virtual* namun signifikan selama permainan berlangsung. Di sisi lain, aktivitas ini memutus interaksi sosial pemain dengan orang-orang di lingkungan sekitarnya. Akibatnya banyak pecandu *game online* yang mengalami kegagalan dalam pendekatan sosial.

Faktor risiko yang berpengaruh antara lain ketersediaan koneksi internet yang memungkinkan akses *game online*, remaja, dan laki-laki. Masih perlu dilakukan penelitian mengenai keterlibatan genetik maupun faktor lainnya. Setelah mengadakan observasi di salah satu universitas, peneliti mendapatkan informasi dari beberapa narasumber bahwa adanya dampak *game online* terhadap prestasi

mahasiswa di kampus. Akan tetapi, banyak penyalahgunaan *game online* ini terhadap pelajar zaman sekarang, khususnya pelajar yang lebih sering atau bahkan lebih memilih bermain *game online* dibandingkan memilih belajar yang telah menjadi kewajiban mereka. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan tambahan seperti UKM (unit kegiatan mahasiswa) maupun kegiatan tambahan lainnya agar mahasiswa tersebut sedikit melupakan game yang sering dimainkan.

Selain itu, diperlukan pengawasan dan pengarahan dari orang tua si-pecandu *game online* dan terdapat koordinasi antara dosen dengan orang tua. Pada umumnya jasa penyedia *online game* selalu ramai dipenuhi oleh kalangan pelajar yang datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game online* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk kuliah (bolos) hanyademi bermain *game online* tersebut. Tidak hanya itu, bahwa apa yang dilakukan pelajar tersebut terkadang tanpa diketahui oleh orang tua mereka, ada saja alasan mereka untuk meyakinkan orang tuanya, entah itu belajar di rumah teman atau ada acara kampus. Dalam hal ini seharusnya para orang tua harus lebih memperhatikan lagi anak-anak mereka, paling tidak mengetahui apa kegiatan mereka setelah pulang kuliah.

Berdasarkan hal tersebut di atas jelas menunjukkan bahwa *game online* secara tidak langsung membentuk perilaku remaja menjadi kurang memperhatikan pendidikan mereka. Terlebih lagi pernyataan tadi juga menunjukkan adanya pengaruh dari orang tua yang bisa dibidang kurang memberi perhatian terhadap anak-anak mereka sehingga anak-anak ini dengan mudah berbohong dan menyalahgunakan waktu mereka yang semestinya digunakan untuk belajar di kampus. Maka dari itu, diharapkan supaya penelitian ini bisa membantu para

orang tua untuk mengetahui mengenai *game online* dan hubungannya dengan perilaku sosial dan prestasi belajar.

Penelitian ini juga dilakukan karena didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan kemudian menuntut remaja untuk sebaiknya mengenal teknologi sesuai dengan fungsinya. Namun, ketika mereka hanya bisa menggunakan teknologi untuk hal yang akan merugikan diri mereka sendiri maka penting kiranya bagi anak remaja ini memperoleh perhatian lebih dari orang tua, masyarakat, akademisi, dan pihak yang terkait. Kemudian alasan lain yang menjadi salah satu faktor pendukung untuk melakukan penelitian ini yaitu agar semua pihak yang terkait dapat mengetahui mengenai perkembangan pemahaman remaja yang dihasilkan dari bermain *game online*. Hal ini berkaitan pula dengan bagaimana sebaiknya mengarahkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki anak-anak ini menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat.

Adapun pihak terkait yang dimaksud salah satunya yaitu para pebisnis yang sedang menjalankan bisnis *game* di mana mereka selaku pihak yang juga memberi pengaruh terhadap anak-anak dan teknologi *game online*. Sangat diharapkan dengan adanya penelitian ini para pebisnis dapat memahami kekhawatiran yang diakibatkan dari *game online* dan bisa membantu mengurangi kekhawatiran tersebut. Berdasarkan dari uraian di atas, maka sebagai seorang mahasiswa yang peduli terhadap perkembangan pendidikan terutama dibidang komunikasi sekaligus membantu mengurangi penyalahgunaan teknologi oleh para gamer, penulis mencoba membahas penelitian ini dalam judul “ Perilaku Komunikasi Kecanduan *Game Online Mobile Legend Bangbang*”.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka peneliti memformulasikan sebuah fokus penelitian sebagai berikut: **“Bagaimana Perilaku Komunikasi Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang Bang?”** (Studi Fenomenologi Pada Mahasiswa Universitas Langlangbuana Bandung).

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian dan fokus penelitian, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motif penyebab perilaku kecanduan *Game Online Mobile Legend Bang Bang*?
2. Bagaimana motif tujuan mahasiswa bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang*?

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud diadakanya penelitian ini, yaitu untuk menjawab fokus penelitian yang di paparkan sebelumnya, yaitu untuk mengetahui Perilaku komunikasi kecanduan *Game Oline Mobile Legend Bang Bang* (Studi Fenomenologi Pada Mahasiswa Universitas Langlang Buana Bandung).

1.4.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan di adakanya penelitian ini, untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dipaparkan sebelumnya yaitu:

1. Mengetahui motif penyebab perilaku kecanduan *Game Mobile Online Legend Bang Bang*.
2. Mengetahui motif tujuan mahasiswa bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang*.

1.5. Manfaat penelitian

1.5.1. Manfaat Filosofis

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain yaitu :

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu perubahan pandangan negatif masyarakat terhadap pemain *Game Online Mobile Legend Bang Bang*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu pengetahuan kepada masyarakat terhadap pemain yang kecanduan akan *Game Online Mobile Legend Bang Bang*
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah inspirasi kepada masyarakat agar bisa mengembangkan potensinya dalam bidang *game online Mobile Legend Bang Bang*

1.5.2. Manfaat Akademis

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain yaitu :

1. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap ilmu pengetahuan. Khususnya ilmu komunikasi dalam menghadapi permasalahan yang muncul di tengah-tengah masyarakat.
2. Penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan dan juga acuan untuk jurusan ilmu komunikasi, serta mampu menjadi referensi dan pemahaman tambahan mengenai komunikasi antarpribadi.

1.5.3. Manfaat Praktis

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain yaitu :

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menerapkan ilmu yang telah didapat di bangku perkuliahan baik secara teori maupun kuliah lapangan dan mengembangkan rasa peduli terhadap pemain yang kecanduan *Game online mobile legend bang bang*.
2. Bagi pemain *Game mobile legend bang bang*, penelitian ini diharapkan dapat menemukan permasalahan yang terjadi pada pemain *game online* yang mengalami gangguan komunikasi, dan dapat membuat mereka percayadiri untuk bersosialisasi.
3. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu acuan untuk masyarakat agar memandang sama dengan mereka yang menjadi pemain *Game Mobile Legend Bang Bang*, sebagai manusia kita harus menghargai.