

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai makhluk sosial, manusia melakukan interaksi dengan manusia lain yang menjadi bagian kehidupan setiap manusia. Komunikasi memiliki peran penting didalam kehidupan manusia karena komunikasi mempengaruhi setiap tindakan manusia baik dalam berpikir dan mengambil keputusan atas apa yang akan dilakukannya. West dan Turner mengemukakan komunikasi adalah proses sosial dimana setiap individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka (2008: 125-126).

Terdapat dua tahapan dalam proses komunikasi, yang pertama primer dan kedua adalah sekunder. Tahapan yang pertama dengan menyampaikan pesan untuk komunikasi menggunakan simbol sebagai perantara penyampaian pesan. Tahapan yang selanjutnya yaitu dengan memakai alat untuk mengirimkan pesan kepada komunikasi. Media yang digunakan dalam komunikasi ini biasanya, internet, televisi, radio, media cetak seperti koran dan majalah serta yang lainnya. Media-media ini biasa digunakan karena antara komunikator dan komunikasi tidak berada ditempat yang sama dan *relative* jauh, maka media dapat membantu efektivitas dalam berkomunikasi.

Salah satu media dalam menunjang proses komunikasi tersebut adalah internet. Pada era globalisasi seperti saat ini, dunia kita tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa dampak perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan jaman teknologi internet semakin berkembang pesat. Secara umum internet dapat berfungsi sebagai media informasi, alat komunikasi, sarana pendukung kegiatan pendidikan dan ekonomi, serta sarana hiburan. Salah satu sarana hiburan yang menggunakan internet adalah permainan *video game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut yang dikenal sebagai *game online*. *Game online* menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*). Pada jaringan komputer yang berdekatan (*Lokal Area Network*), kini pemain

game sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan antar negara. *Game online* ini memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang dibarengi dengan bermain *game*. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *online* seperti *Word Of Warcraft*, *Ragnarok Online*, *Risk Your Life*, dan *GunBond*.

Dengan kemajuan teknologi, *game online* sekarang tidak hanya dimainkan di komputer saja tetapi pada saat ini *smartphone* telah menyediakan game berbasis online, salah satunya adalah *Mobile Legends Bang Bang*. Game ini banyak di bicarakan dan dimainkan mulai dari kalangan anak-anak, remaja hingga orang dewasa. *Game* ini mudah dimainkan di *smartphone*, laptop atau komputer. Keunggulan lain dari *game* ini adalah dapat bermain bersama teman untuk bekerja sama memenangkan pertandingan karena dilengkapi dengan fitur *microphone* dan *chat in game* sehingga tetap bisa berkomunikasi dengan rekan satu tim maupun tim lawan.

Fenomena *Mobile Legends: Bang Bang* juga terjadi di lingkungan kampus Telkom University. Terlihat para mahasiswa yang bermain di lingkungan kampus untuk sekedar mengisi jam kosong ataupun bermain untuk menaikan *ranked* mereka. Pengguna *game* ini tidak hanya bermain saja untuk mengalahkan tim lain, akan tetapi *game* ini juga menjadi alat komunikasi dengan pengguna lainnya. Tidak hanya komunikasi dengan satu tim tetapi juga berkomunikasi dengan tim lawan. Komunikasi yang dilakukan pengguna *game* ini bisa menambahkan pertemanan antara pengguna. *Game* ini juga menjadi ajang eksistensi dikalangan pengguna *Mobile Legends: Bang Bang* antar mahasiswa. Perkembangan teknologi informasi menyebabkan masuknya budaya-budaya baru dengan nilai-nilai dan norma-norma baru memberikan pilihan lebih banyak bagi para penggunanya dalam berinteraksi sosial (bergaul). Terutama di perkotaan yang mengalami perkembangan lebih cepat akibat globalisasi. Fenomena maraknya *game online* juga bisa dilihat dengan munculnya video game di tengah-tengah laju teknologi yang telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi anak remaja hingga orang dewasa. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar, telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain game. Bahkan tidak sedikit anak-anak yang gemar bermain game mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal.

Ketergantungan *game online* yang dialami penggunanya, dapat menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya mempengaruhi aspek sosial pengguna game dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan kurangnya berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Seiring perkembangan game, akan membawa pengaruh terhadap pengguna game itu sendiri. Game online memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh para pemain di dunia nyata. Game online akan membuat para pemain jadi kecanduan, karena para gamers mampu duduk berlama-lama demi *game online* dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu mengganggu konsentrasinya dalam bermain game online tersebut. Walaupun terwujud dalam bentuk yang dapat bernilai positif ataupun negatif.

Maraknya game online di Indonesia membuat fenomena baru di kalangan penggemar game dari berperilaku agresif yang hidupnya kacau, hingga anak sekolah atau anak kuliah yang tidak lulus. Bermain game mempunyai dua sisi yaitu negatif dan positif. Game online ini berbahaya karena ketergantungan pada aktivitas pemain game. Penggemar *game online* yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan lingkungan sosial mereka. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan pengguna game akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana pengguna tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. *Game* memberikan kenyataan dimana para pemainnya memiliki dua dunia yang berbeda yaitu dunia offline dan dunia online. *Dunia offline* yaitu ketika orang berada di lingkungan seperti lingkungan kampung, sekolah, keluarga, pasar, jalan raya yang nyata, sedangkan dunia *online* adalah ketika orang berada di depan

pesawat komputer yang tersambung dengan jaringan internet, dimana dengan jaringan komputer tersebut mereka berinteraksi dengan teman-teman *virtual*-nya. Kenyataan yang terjadi didunia internet tersebut membuat semakin kompleksnya kajian yang dihadapi oleh ilmuwan sosial, karena ada dua macam konteks kenyataan yaitu kehidupan sehari-hari dan ruang virtual yang mempunyai efek yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Fenomena *game online* yang sampai saat ini belum banyak dibahas dan mendapat perhatian khusus diIndonesia. Hal ini dapat menjadi bahaya bagi para remaja khususnya mahasiswa. Mahasiswa yang umumnya bertempat tinggal di daerah perkotaan ini lebih rentan terhadap bahaya kecanduan game ini. Ditambah lagi mahasiswa ini kebanyakan adalah urbanis-urbanis dengan gejala muda dan jauh dari pengawasan keluarga. Memang mahasiswa yang telah masuk masa remaja akhir ini lebih mendapat kebebasan dalam menentukan sebagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Tentu saja banyak alasan yang mendasari mengapa para remaja mau berlama-lama duduk didepan komputer, lebih menyukai menjalani kehidupan dalam dunia maya mereka daripada dunia nyatanya sendiri. Karena banyaknya waktu yang tersita untuk bermain game mengakibatkan mahasiswa kurang berinteraksi dengan kehidupan sosialnya di kehidupan sehari-hari. Proses interaksi yang melibatkan mahasiswa, terjadi proses sosialisasi yang tujuannya agar pengguna game bertindak sesuai dengan kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku serta agar yang bersangkutan menghargainya. Proses belajar atau proses sosialisasi yang pertama diterima setiap individu adalah dalam lingkungan keluarga.

Pengambilan lokasi penelitian ini diambil di kawasan kampus Telkom University Bandung. Alasan mengapa peneliti tertarik untuk meneliti mahasiswa Telkom University Bandung, karena peneliti melihat banyak mahasiswa yang ketagihan dan merasa ketergantungan dalam menggunakan *game online Mobile Legend: Bang Bang* sebagai sarana hiburan (observasi peneliti). Fenomena *game online Mobile Legend: Bang Bang* sudah merambah ke seluruh mahasiswa, sehingga hanya sebagian kecil saja mahasiswa yang tidak kenal dengan yang namanya *game Mobile Legend*. Penulis mengatakan demikian karena penulis bisa merasakan dan melihat langsung aktivitas para mahasiswa tersebut ketika mereka berkumpul dan bermain *game Mobile Legend*.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk meneliti fenomena yang terjadi dan dialami oleh pemain *game Mobile Legends: Bang Bang* di kalangan mahasiswa Telkom University. Penulis ingin menggali seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan oleh *game Mobile Legends: Bang Bang* terhadap perilaku setiap individunya di kehidupan sosial mereka. Selain itu tidak sedikit pula mahasiswa yang kecanduan dengan game ini hingga sering melupakan hal yang sebenarnya lebih penting dari bermain game yang notabennya hanya untuk sarana hiburan. Akhirnya penulis memilih penelitian dengan judul “**Fenomena Game Online Mobile Legends: Bang Bang (Studi tentang Perilaku Mahasiswa sebagai Penggemar Game Online di Telkom University)**”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perilaku yang timbul dari mahasiswa sebagai penggemar setelah bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang*?
2. Apakah motif mahasiswa bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang*?

1.3 Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan yang dilakukan dalam penelitian ini:

1. Untuk mengetahui perilaku yang timbul dari mahasiswa sebagai penggemar game setelah bermain *Mobile Legends: Bang Bang*
2. Untuk mengetahui motif mahasiswa bermain *game Mobile Legends: Bang Bang*

1.4 Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada masalah *Fenomena Game Online Mobile Legends: Bang Bang* (Studi tentang Perilaku Mahasiswa sebagai Penggemar Game Online di Telkom University)

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis Penulis dapat menerapkan ilmu dan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan melalui penelitian ini serta hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam pemahaman pola perilaku dan komunikasi yang timbul dari mahasiswa yang bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang*.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi pemikiran, pengetahuan, informasi dan gambaran bagaimana komunikasi menjadi faktor penentu seseorang dalam mengambil keputusan (studi pada mahasiswa Telkom University yang bermain *game Mobile Legends: Bang Bang*)
2. Untuk memberikan informasi bagaimana interaksi dan komunikasi yang terjadi pada kalangan mahasiswa yang bermain *game online* serta dapat memahami perilaku mahasiswa sebagai penggemar *game online*.

1.6 Tahapan Penelitian

Empat tahap ketika melakukan penelitian dari, Moleong (2007:127-148) agar pelaksanaan dapat terarah dan sistematis. Tahapan penelitian antara lain:

1. Pra-lapangan

Penulis melakukan peninjauan terlebih dahulu dengan menelusuri subjek sebagai informan. Ketika melakukan peninjauan penulis menjajaki lapangan (*field study*) kepada situasi penulisan, pencarian informan mengenai mahasiswa Telkom University yang bermain *Mobile Legends: Bang Bang*. Dan keterangan untuk mendukung penelitian, peneliti melakukan usaha pembuktian ilmiah dengan menelusuri literatur dan referensi penelitian.

2. Pekerjaan lapangan

Penulis mengambil dan mendalami konteks penelitian sebagai upaya dalam mengumpulkan data.

3. Analisis data

Penulis menganalisis data yang telah dikumpulkan kemudian dideskripsikan pada proses data kualitatif dan melakukan teknik triangulasi data untuk membandingkan dengan pendapat kepustakaan.

4. Evaluasi dan pelaporan

Penulis melaksanakan konsultasi kemudian melaporkan hasil penelitian yang telah dianalisis kepada dosen pembimbing.

1.7 Lokasi Dan Waktu Penelitian

1.7.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan disekitar Kawasan Pendidikan Telkom University. Dengan melakukan wawancara secara langsung dengan lokasi pertemuan yang telah ditentukan secara bersama oleh informan dan peneliti.

1.7.2 Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan peneliti dalam rentang waktu September hingga Februari 2019.

Tabel 1.1
Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	2018-2019					
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1.	Pengajuan judul proposal	■	■	■	■		
2.	Penyusunan proposal	■	■	■	■		
3.	Tahap <i>desk information</i>			■	■		
4.	Penelitian			■	■		
5.	Pendaftaran sidang akhir						■