

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 4.4. Latar Belakang

Di zaman dengan teknologi yang sudah semakin canggih ini, telah memunculkan permainan yang di akses secara *online* atau biasa di sebut *game online*. *Game online* adalah permainan yang menggunakan jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti *game online* dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring. *Game online* telah menjadi sangat populer di kalangan orang-orang dari semua lapisan masyarakat mulai dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan hingga dewasa. Selain itu, *game online* dapat dengan mudah dimainkan di perangkat apa pun. Tidak heran jika dari segala kalangan usia dapat menguasai *game online* dan bahkan menjadi kecanduan.

Menurut Adams dan Rolings, *game online* adalah hasil dari teknologi dan yang terdiri dari berbagai jenis, dari *game* yang berbentuk sederhana hingga pada akhirnya menjadi *game* yang menggunakan grafik yang canggih dan menciptakan dunia *virtual* dengan jumlah pemain yang banyak. *Game online* memiliki dua elemen utama yaitu bagian *server* dan bagian *client*. *Server* akan bertugas untuk manajemen *game* dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* yang dapat dikatakan pengguna *game online* yang menggunakan fungsi *server*. (Pratama, 2017:9)

*Game online* bisa berkembang sangat cepat karena didukung oleh perkembangan *smartphone* yang semakin banyak digunakan. Pertumbuhan pengguna *smartphone* di Indonesia semakin bertambah pesat setiap tahunnya. Di Indonesia, netizen cenderung menghabiskan banyak waktunya di *mobile app* ketimbang di jaringan *mobile*. Sekitar 82% roaming Indonesia dilakukan melalui *mobile*, sedangkan 9% masing-masing menggunakan *mobile* dan desktop. Di Indonesia, mayoritas pengguna internet yang hanya menggunakan *smartphone* adalah anak muda. Usia 15-17, 80% di *smartphone* saja, selebihnya di komputer desktop atau kombinasi keduanya. Sementara itu, 75 persen anak usia 18-24 tahun dan 79 persen anak usia 25-34 tahun memiliki kebiasaan yang sama. (<http://dewina-journal.foutap.com>).

*Game online* merupakan sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet dan sangat digemari oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. *Game online* telah dijadikan idola oleh berbagai kalangan karena dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kepenatan setelah melakukan aktivitas sehari hari atau disebut *refreshing*. Namun, tidaklah semua orang mempunyai

kemampuan untuk mengontrolnya dengan baik sehingga munculnya rasa ketagihan dalam bermain *game online*. Akibatnya banyak dari pengguna game online ini dapat mengacuhkan kewajiban yang lain hanya untuk memainkan *game online* (Laili, 2015:2).

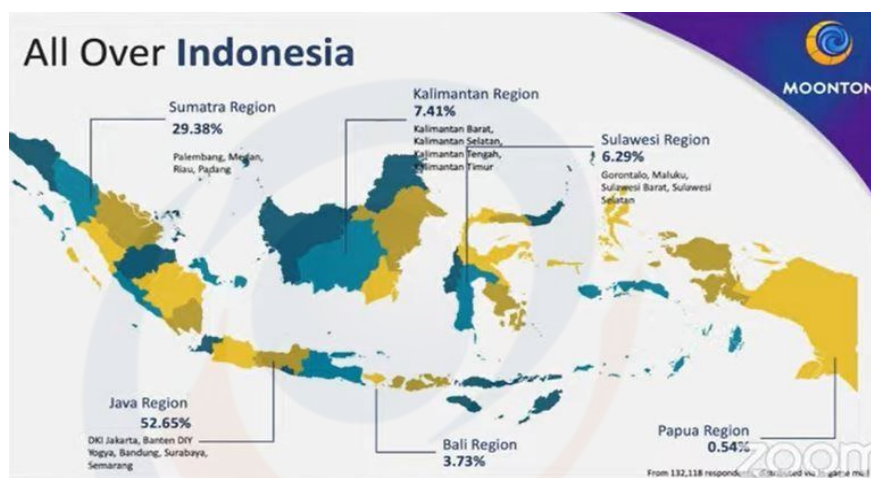
Menurut studi tahun 2016 oleh Pew Research Center (AS), bermain game *online* tidak memengaruhi hubungan keluarga (46%), tidur (44%), pekerjaan rumah (34%), dan hubungan dengan rekan yang bukan dari kalangan pengguna game online (33%) dan kegiatan ekstrakurikuler (31%). Berdasarkan penelitian ini terlihat bahwa efek bermain game *online* paling banyak mempengaruhi hubungan keluarga.

Menurut penelitian Rika Agustina tahun 2016, *game online* dapat membuat pengguna merasakan sesuatu yang seru dan menyenangkan, hal ini membuat pengguna ketagihan dan tenggelam dalam situasi ini. Fenomena ini sudah ada sejak lama, namun sepertinya belum mendapat perhatian serius. Masalah muncul ketika sesuatu dilakukan terlalu banyak dan mengurangi keefektifan komunikasi interpersonal antara pemain dan pemain lain dan bahkan dengan orang-orang di sekitar mereka. Komunikasi menjadi dasar game online untuk menghubungkan pemain, dan juga merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sosial.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aloysius Bagus Pradipta Irianto dkk pada tahun 2019, mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap komunikasi antar individu dalam keluarga. Ditemukan bahwa 52,8% individu sering bermain game lebih lama daripada bertemu dan bermain dengan anggota keluarga. Fakta lainnya adalah 58,5% individu lebih banyak menyendiri daripada berinteraksi dengan lingkungan. Sebaliknya, 71,7% mengatakan bahwa individu telah mengalami perubahan sikap mereka karena game, dan 28,3% mengatakan bahwa individu tidak mengalami perubahan sikap karena game *online*. Kemudian, sebanyak 58,5% orang tua mengatakan bahwa komunikasi mereka dengan anak tidak berkurang setelah bermain game *online*, dan 41,5% mengatakan bahwa komunikasi menurun karena game *online*.

Kemudian menurut penelitian yang dilakukan oleh Daniel.L.King dan Paul.H.Delfabbro pada tahun 2016 dengan membandingkan remaja yang masalah kecanduan dengan *game online* dan remaja yang tidak memiliki masalah dengan *game online*, mendapatkan hasil bahwa remaja yang memiliki masalah dengan game online cenderung mengalami kurangnya kepercayaan dan komunikasi dalam hubungan alienasinya dengan orang tua dibandingkan remaja yang tidak memiliki masalah dengan *game online*. Kemudian remaja yang terkena gangguan terhadap *game online* cenderung lebih banyak waktu bermain *game online* dan dengan orang asing. (Daniel.L.King & Paul.H.Delfabbro. 2016. *Features of Parent-Child Relationships in Adolescents with Internet Gaming Disorder*)

Game *online* yang sangat populer saat ini adalah *Mobile Legends*. Permainan ini sangat dinikmati oleh berbagai kalangan di seluruh dunia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. *Mobile Legends* adalah game *online* yang diterbitkan oleh Moonton yang biasa dimainkan oleh perangkat Android dan IOS. Game ini terbagi menjadi 2 tim dan tiap tim beranggotakan 5 pemain dan berlangsung selama 15 hingga 20 menit. Setiap player dapat menggunakan satu hero dari banyaknya daftar *hero* yang disediakan. Berbeda dengan komputer yang mengharuskan kita duduk di “kursi gaming” dan menyiapkan perlengkapan pendukung. *Mobile Legends* hingga saat ini menjadi game *mobile* paling diminati di Indonesia, dengan ribuan *player* yang memainkan game ini setiap harinya. Bahkan telah lebih dari 100 juta orang yang telah mengunduh aplikasi tersebut.



**Gambar 1.1** Jumlah Pemain *Mobile Legends* di Indonesia (Suara.com)

Gambar 1.1 adalah gambar yang dikutip dari situs “*Suara.com*” pada Kamis, 12 Agustus 2021, menunjukkan populasi pemain *Mobile Legends* yang ada di Indonesia yang terbagi dari berbagai provinsi yakni sebanyak 52 persen pemain *Mobile Legends* datang dari Pulau Jawa sementara 29,38 persen datang dari Pulau Sumatera. Sedangkan Sebaran di pulau lain termasuk Kalimantan (7,41 persen), Sulawesi (6,29 persen), Bali (3,73 persen) dan Papua (0,54 persen).

Bahkan di era modern saat ini telah muncul kompetisi olahraga yang dimana termasuk permainan *online* di *smartphone* atau PC yang dikenal dengan e-sport atau olahraga singkatnya. *Esports* adalah kompetisi game antar individu atau tim untuk memperebutkan gelar juara, dan Perlombaan game tersebut dapat dilakukan di PC atau *smartphone*. Perkembangan esports di Indonesia cukup baik dan berkembang pesat selama ini yang tentunya hal ini dicapai dengan di dukung oleh talenta-talenta muda Indonesia yang kreatif dan inovatif di bidang industri *Esport*. Bakat-bakat ini disalurkan melalui berbagai jenis karir seperti pengembang game, penerbit game, tim profesional, dan banyak profesi lainnya. *Mobile Legends* adalah salah satu game *online* yang merupakan bagian dari kompetisi e-sport dan dalam kompetisi e-sport tersebut memiliki jadwal praktis yang mencakup turnamen kecil di tingkat nasional

dan bahkan kejuaraan dunia yang pada akhirnya akan membawa peserta ke acara tersebut akan mendapatkan hadiah berupa ratusan juta atau milyaran rupiah (Esports.id, 16 Desember 2020)

Dengan adanya ajang turnamen Esports maka dapat membuat para pemain *game online* termasuk pemain dari pemain Mobile Legends yang dapat dikatakan sangat menekuni *game online* tersebut akan saling berlomba lomba untuk menjadi tim yang terbaik satu sama lain dalam ajang Esports tersebut dan karena juga bermain Mobile Legends memang merupakan passion dari para pemainnya sehingga bukan tidak mungkin bahwa akan membuat Esports tersebut menjadi salah satu sarana bagi para pemainnya untuk dijadikan sebagai profesi mereka untuk karir atau pekerjaan di masa depan sehingga mereka akan cenderung memprioritaskan *game online* tersebut dalam kehidupan mereka sehari hari.

Dengan perilaku tersebut dapat memicu gangguan pada hubungan pengguna game tersebut dengan keluarganya yang tentunya dapat disebabkan oleh seseorang yang sudah candu dengan *game online* cenderung akan terus bermain *game online* yang merupakan hobinya dengan tujuan untuk memuaskan dirinya sendiri dan menambah relasi pertemanan dengan individu dengan minat yang sama. Akibat hal tersebut seseorang tersebut secara tidak langsung tidak akan mepedulikan kondisi sekitarnya atau terjadinya perubahan pada perilaku dalam proses komunikasinya yang dapat terjadi di lingkungan keluarga yang selama ini menjadi orang terdekat dalam kehidupan setiap individu.

Oleh karena itu maka menurut peneliti, perilaku komunikasi pada kelompok dari *game online* Mobile Legends ini sangat menarik untuk di teliti, karena fenomena saat ini mengenai kebiasaan yang dilakukan pecandu *game online* yang terlebih lagi tergabung dalam sebuah kelompok atau komunitas *game* yang akan membuat seorang individu akan cenderung mengabdikan waktunya untuk bermain dengan teman yang memiliki hobi yang sama tersebut sehingga terkadang dapat membuat perilaku atau pola komunikasi individu tersebut tidak berbanding lurus dengan perilaku komunikasinya diluar lingkungan *game online* seperti dengan keluarganya yang dapat menurunkan kualitas hubungan dalam keluarga ataupun perubahan perilaku.

Kelompok *game online* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan kelompok *game online* Mobile Legends yang bernama IES (Indonesia Elite Squad) yang berasal dari wilayah Citra Raya, Tangerang. Kelompok ini merupakan *game online* kecil yang hanya berjumlah 5 orang yang beranggotakan mahasiswa dan juga ada yang sudah memasuki dunia kerja.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang paling banyak dilakukan oleh manusia sebagai makhluk sosial dalam kegiatan sehari-hari. Di bandingkan

dengan komunikasi lainnya, komunikasi interpersonal dinilai paling ampuh karena komunikasi ini biasanya bersifat langsung diantara pelaku komunikasinya. Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti berusaha mencari tahu bagaimana perilaku komunikasi pada setiap individu dengan keluarganya dari anggota komunitas pecandu game *online* Mobile Legends yang berada di wilayah Citra Raya.

Komunikasi interpersonal atau secara ringkas berkomunikasi, merupakan sebuah kebutuhan bagi setiap manusia. Manusia selalu membutuhkan dan berusaha untuk membuka diri dan menjalin komunikasi atau hubungan satu sama lain. Apalagi dalam kehidupan sebuah keluarga yang di kesehariannya selalu bersama, disini tentunya terdapat pesan-pesan dengan bentuk berbeda yang disampaikan setiap anggota keluarga dalam interaksinya satu sama lain.

Menurut Mulyana, komunikasi interpersonal adalah interaksi komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau mungkin lebih, dan dapat dilakukan secara langsung maupun secara tidak langsung, dengan tujuan untuk mengkomunikasikan suatu pesan dan membangun relasi hubungan (Mulyana, 2017:81).

Komunikasi interpersonal, di sisi lain adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau dalam sebuah kelompok dengan sekelompok kecil orang dengan beberapa pengaruh dan umpan balik langsung. Komunikasi interpersonal dapat berlangsung tidak hanya antara dua orang, tetapi juga dalam kelompok kecil seperti keluarga. (Ahmad & Harapan, 2014:4).

Komunikasi interpersonal dalam kaitannya dengan pendekatan kelompok game *online* ini, memiliki tujuan yaitu untuk menganalisis sikap dan perilaku komunikasi seseorang yang cenderung menghabiskan banyak waktu untuk bermain game *online* bersama komunitas/kelompoknya. Karena komunikasi pada hakekatnya adalah fenomena, setiap fenomena dapat memberikan arti khusus mengenai bagaimana seseorang berperilaku berbeda dengan orang lain dalam komunikasinya.

Cara seseorang dalam berperilaku maupun berkomunikasi tentunya tidak terlepas dari Konsep diri (*Self Concept*) yang terdapat pada setiap individu. Konsep diri berpengaruh pada proses komunikasi interpersonal. Hal ini seperti pendapat Suranto yang mengatakan bahwa konsep diri merupakan faktor yang dapat menjadi penentu dalam komunikasi interpersonal, karena setiap individu berperilaku atau bertindak berlandaskan dari konsep dirinya (Suranto, 2011:69).

Seorang *game addict* yang memiliki konsep diri yang dapat dikatakan negatif, tidak terkecuali dapat mempengaruhi proses komunikasi dalam keluarga. Karena keluarga dan komunikasi keluarga merupakan bagian penting dalam kehidupan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Harlock berpendapat bahwa komunikasi keluarga merupakan pembentukan cara hidup, dengan unsur-unsur perkembangan individu, sikap, dan perilaku yang berpengaruh pada perkembangan pribadi dalam

keluarga. Modernitas bukan tidak mungkin akan mengubah banyak aspek kehidupan dalam sebuah keluarga dan dapat berakibat perubahan dramatis dalam hubungan keluarga. (Tuti Bahfiarti, 2016:70).

Untuk metode penelitian ini sendiri menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Menurut Imam, pendekatan studi kasus adalah suatu penelitian yang dilakukan terhadap sebuah fenomena yang dimana fenomena tersebut disebut sebagai kasus dan dilakukan secara lebih menyeluruh dan mendalam dengan menggunakan berbagai sumber data penelitian. (Tohirin, 2012:19).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sebelumnya telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perilaku komunikasi anggota Kelompok game IES dengan keluarganya dalam sehari-hari dan apakah penyebab dari penerapan perilaku komunikasi dari anggota Kelompok game IES tersebut dengan keluarganya?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya memiliki satu gender dalam key informan utama yakni laki-laki.
2. Penelitian ini hanya tertuju pada narasumber/informan dari Kelompok Mobile Legends yang bersangkutan beserta keluarganya
3. Penelitian ini hanya meliputi informasi seputar pola perilaku komunikasi dari anggota Kelompok IES dengan keluarganya

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini sendiri ditujukan untuk mengetahui perilaku komunikasi dari oleh anggota dari Kelompok game online tersebut dalam kehidupan kesehariannya dengan keluarganya dan juga untuk meneliti mengenai penyebab dalam pembentukan perilaku komunikasi individu dari Kelompok game online IES tersebut.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1. Manfaat Praktis

###### a. Untuk keluarga/orang tua :

Setelahnya, peneliti ingin agar nantinya penelitian ini dapat menjadi informasi tambahan terhadap bagaimana kualitas dari komunikasi interpersonal individu tersebut dari kelompok game yang bersangkutan dengan keluarganya. Kemudian, nantinya penelitian ini juga akan memberikan *guidance* bagi para orang tua dan keluarga *gamers* untuk meningkatkan ikatan dalam hubungan keluarga atau memiliki *emotional bonding* yang lebih baik melalui proses komunikasi yang terjadi diantara mereka dalam sebuah keluarga.

###### b. Untuk gamers :

Sedangkan untuk pecandu *game* atau *gamers*, nantinya penelitian ini akan menjadi pedoman agar meskipun *game online* tersebut sudah menjadi kebutuhan untuk memuaskan diri dalam sehari hari tetapi penggunaanya harus dapat membagi waktu dengan sebaik mungkin antara berada di lingkup game dan juga lingkungan sosial karena bermain *game online* dengan durasi yang berlebih cenderung akan berdampak pada hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya yang lain dan juga pada perilaku dari *gamers* itu sendiri.

###### c. Untuk masyarakat :

Nantinya hasil dari penelitian ini juga akan membekali masyarakat luas agar tidak cepat menghakimi para *gamers* dan juga dapat menjadi pen jembatan apabila *gamers* mengalami masalah dengan keluarganya dalam pola komunikasi yang terjadi.

## 2. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini nantinya akan memberikan sebuah gambaran untuk peneliti lain mengenai kualitas komunikasi interpersonal pecandu game online dengan keluarganya jika nantinya peneliti lain ingin meneliti hal serupa dan juga dapat mengembangkannya lebih dalam lagi