**BAB 1
PENDAHULUAN**

* 1. **Konteks Penelitian**

Pesatnya kemajuan teknologi komunikasi sangat berpengaruh pada kondisi sosial dan budaya. Pada ranah sosial, perkembangan teknologi membuat komunikasi antar manusia semakin mudah. Aktivitas berkomunikasi secara langsung bisa dilakukan tanpa harus bertemu satu sama lain.

Marshall McLuhan pada tahun 1962 melalui tulisannya The Guttenberg Galaxy : The Making of Typographic Man mencetuskan sebuah teori Technological Determinism. Ide dasar teori ini terletak pada keberadaan teknologi yang dipastikan akan mempengaruhi kondisi sosial manusianya. Teori ini menjelaskan bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi menjadi pemicu yang akan membentuk cara berpikir, berperilaku, dan bergerak manusia tersebut ke abad teknologi selanjutnya di dalam kehidupannya.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi maka berbagai sosial mediapun dibuat untuk memudahkan mengetahui berbagai informasi dan berita lewat jejaring sosial. Jejaring sosial (*social network*) adalah situs yang menjadi tempat orang-orang berkomunikasi denan teman-teman mereka, yang mereka kenal di dunia nyata dan dunia maya.

Para produsen teknologi mulai mendalami untuk memutakhirkan produk mereka yang berkaitan dengan bidang teknologi informasi dan komunikasi yaitu *gadget*, mengikuti permintaan pasar yang semakin besar terhadap perkembangan ponsel ini agar bisa menjadi ponsel yang multi fungsi, selang beberapa tahun kegunaan ponsel ini bertambah penting bagi sebagian besar masyarakat terutama di wilayah perkotaan hingga dianggap sebagai prioritas. *Gadget* ini berganti sebutan menjadi *smartphone* karena bisa digunakan untuk berbagai macam aktivitas bukan sekedar untuk berkomunikasi saja.

Para penggila media sosial tentunya mencari berbagai cara untuk berkomunikasi di dunia maya dengan mudah, hal ini didukung dengan maraknya *gadget smartphone* yang beredar di pasaran yang menyediakan akses cepat dan berbagai macam layanan yang mendukung kebutuhan masyarakat. Contohnya seperti smartphone bermerek iPhone, Samsung, Zenfone, Oppo dan Xiaomi yang sangat laris di pasaran yang didalamnya terdapat aplikasi yang menunjang masyarakat untuk komunikasi, mencari informasi dan sarana hiburan.

Peneliti akan fokus pada sarana hiburan yang bisa dimainkan di *smartphone* dalam konteks permainan yaitu *Playerunknown’s Battlegrounds*. Seiring berjalannya waktu game perang beraliran FPS (*First Person Shooter*) ini menjadi fenomenal hingga saat ini, dijadikan sebagai salah satu referensi hiburan utama dalam kepenatan dan kesibukan masyarakat karena bisa di mainkan di ponsel yang terkesan *simple* karena bisa dimainkan dimana saja, grafiknya bagus dan bisa dimainkan bersama teman.

Sebuah *game* yang sebenarnya masih berada dalam tahap *Early-Access*, namun terus mendapatkan perhatian dan popularitas yang tak terbendung. Banyak yang merasa bahwa fakta ia jadi salah satu game “favorit” banyak *Youtuber* raksasa berkontribusi signifikan untuk hal tersebut, walaupun tidak hanya itu saja alasannya. *Gameplay* adiktif dan solid untuk sebuah *game* yang belum rampung juga menjadi roda pendorong yang efektif.

Hasil pengamatan peneliti beberapa waktu terakhir di lingkungan sekitar, fenomena *game playerunknown’s battlegrounds* yang selanjutnya akan disingkat menjadi *pubg* ini juga terjadi di lingkungan mahasiswa diberbagai daerah walaupun memang ada pula anak sekolahan maupun pekerja kantor yang memainkan *game* tersebut disini peneliti hanya berfokus pada mahasiswa. Hampir kebanyakan mahasiswa terutama laki – laki mengetahui apa itu *pubg*, bahkan kebanyakan memiliki aplikasi permainan ini di ponselnya. Ketika peneliti berjalan di sekitar perguruan tinggi di kota Bandung maupun Cimahi, selalu ada saja mahasiswa – mahasiswa yang sedang berkumpul dan memainkan *game* tersebut di area kampus seperti ruang kelas, koridor, kantin bahkan diluar area kampus seperti di warung – warung kopi di pinggir jalan, kafe, mall, kos – kosan hingga ditaman umum kota.

Peneliti sangat tertarik untuk membahas permainan ini karena peneliti ingin tahu bagaimana permainan ini bisa *booming* dan sangat mudah diterima oleh mahasiswa dan dalam sekejap mengalahkan dominasi *game* *mobile legend* yang beberapa waktu lalu sangat digandrungi oleh masyarakat dilihat dari peringat dan *download*nya di *playstore* maupun *appstore*. Besarnya antusiasme mahasiswa terhadap permainan ini dibandingkan permainan yang lain mungkin dikarenakan *pubg* termasuk salah satu *game* yang paling sempurna dari berbagai aspek dalam lingkup *game mobile* atau permainan di ponsel.

Terkait dengan konteks penelitian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengamati juga meneliti lebih dalam untuk mengambil judul **“FENOMENA *GAME PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS* DI KALANGAN MAHASISWA BANDUNG”** untuk memenuhi salah satu syarat guna mendapatkan Gelar Sarjana pada program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan Bandung.

* 1. **Fokus Penelitian dan Pertanyaan Masalah**
		1. **Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka peneliti tertarik untuk memfokuskan penelitian ini pada : **“Bagaimana Fenomena *Game Playerunknown’s Battlegrounds* Dikalangan Mahasiswa Bandung”**.

* + 1. **Pertanyaan Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan dalam fokus penelitian, maka peneliti mengajukan pertanyaan yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motif penggunaan *Game Playerunknown’s Battlegrounds* dikalangan mahasiswa di Kota Bandung.
2. Bagaimana tindakan penggunaan *Game Playerunknown’s Battlegrounds* dikalangan mahasiswa di Kota Bandung.
3. Bagaimana makna penggunaan *Game Playerunknown’s Battlegrounds* dikalangan mahasiswa di Kota Bandung.

**1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

**1.3.1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dimaksudkan dan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai penggunaan *game Playerunknown’s Battlegrounds* oleh sebagian para penggunanya, juga mengetahui respon masyarakat akan fenomena yang sedang terjadi ini. Dan untuk memperoleh data juga informasi yang diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program strata satu (S1) konsentrasi Jurnalistik Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan.

Sementara untuk tujuan penelitian ini didasarkan pada rincian pertanyaan penelitian yang telah diuraikan, yaitu :

1. Untuk mengetahui motif penggunaan *Game Playerunknown’s Battlegrounds* di kalangan mahasiswa di Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui tindakan penggunaan *Game Playerunknown’s Battlegrounds* di kalangan mahasiswa di Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui makna penggunaan *Game Playerunknown’s Battlegrounds* di kalangan mahasiswa di Kota Bandung.

**1.3.2. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan studi ilmu sosial. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana penelitian ini bersifat teoritis tetapi tidak menolak manfaat praktis yang didapat dalam penelitian untuk memecahkan suatu masalah. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat tidak hanya bagi praktikan tetapi bagi pembaca lainnya juga. kegunaan penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Teoritis

1. Sebagai pengembangan Ilmu Komunikasi, Khususnya bidang kajian hubungan masyarakat menjadi kajian studi fenomenologi.
2. Hasil penelitian ini diharapkan bisa melengkapi kepustakaan dalam bidang hubungan masyarakat tentang studi fenomenologi.
3. Menjadi bahan informasi dan referensi bagi pihak yang membutuhkan, khususnya akademisi dan praktisi.

2. Kegunaan Praktis

1. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam menyikapi fenomena *Game Playerunknown’s Battlegrounds* khususnya dikalangan mahasiswa.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan berusaha menjadi bahan pertimbangan dalam bahan referensi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan fenomena *Game Playerunknown’s Battlegrounds.*
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan, pemikiran, dan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.