**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Teknologi adalah alat atau barang-barang dari keseluruhan sarana yang digunakan untuk kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi sudah berkembang sangat cepat dari tahun ke tahun. Perkembangan teknologi yang paling tampak adalah telepon, komputer, dan internet. Ketiga ini telah memperkecil hambatan fisik terhadap komunikasi dan memungkin manusia untuk berkomunikasi secara bebas dan global.

Pada era modernisasi sekarang , perkembangan teknologi sudah semakin canggih. Perkembangan teknologi juga telah diiringi oleh kemajuan teknologi internet. Perkembangan teknologi juga tidak lepas kaitannya dengan perkembangan jaringan komputer itu sendiri. Sekarang ini sudah ada teknologi smartphone yang di dalamnya terdapat aplikasi game online yang mudah sekali untuk didownload dan dimainkan. Jadi, permainan dengan menggunakan jaringan komputer saat ini tidak harus dilakukan di dalam rumah. (Effendi, 2014; Ramadhani, 2013).

Internet (interconnection-networking) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol) untuk melayani dan menghubungkanjutaan bahkan miliaran pengguna di seluruh dunia. Internet telah memunculkan berbagai kesenangan baru yang bisa dinikmati pula sebagai sarana komunikasi dan penyaluran identitas bagi penggunanya. Sekarang ini penggunaan internet sudah sangat semakin mudah dengan adanya fasilitas-fasilitas yang di sediakan oleh pemerintah maupun perusahaan-perusahaan tertentu. Internet dapat dipakai jika sebuah tempat sudah mendukung jaringan yang sudah di sediakan oleh operator-operator yang ada di suatu Negara.

Jumlah pengguna Internet yang besar dan semakin berkembang, telah mewujudkan budaya Internet. Internet juga mempunyai pengaruh yang besar atas ilmu, dan pandangan dunia. Hanya dengan berpandukan mesin pencari seperti Google, pengguna di seluruh dunia mempunyai akses Internet yang mudah atas bermacam-macam informasi.

Ponsel cerdas (smartphone) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan pengunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke manamana membuat kemajuan besar dalam pemroses, memori, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini. Sudah banyak beredar ponsel-ponsel cerdas yang mempunyai keunggulan di masingmasing sisi. Mulai dari kamera, prosesor, ram, layar, dan ketipisan sebuah ponsel pintar. Namun, dari semua keunggulan itu peneliti melihat bahwa penggunaa ponsel pintar di Indonesia lebih condong memilih ponsel cerdas dengan keunggulan kamera dan processor. Hal ini tidak lepas dari kebutuhan pengguna ponsel cerdas saat ini yang hanya digunakan sebagai sarana untuk berfoto dan melakukan aktivitas-aktivitas ringan seperti berselancar di media sosial dan gaming.

Kehadiran ponsel cerdas yang fungsinya hampir menyerupai komputer semakin lama semakin banyak diminati. Ponsel cerdas juga mempermudah manusia saling terhubung dan berkomunikasi secara bebas.

Perkembangan ponsel pintar saat ini yang sudah menjadi penunjang aktivitas sehari-hari membuat para pengembang aplikasi berlomba-lomba menciptakan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan dan mempermudah manusia khususnya dalam hal komunikasi. Sudah banyak di jumpai aplikasi-aplikasi yang dapat menunjang aktivitas dan mempermudah manusia dalam hal komunikasi. Namun, disisi lain, para pengembang aplikasi juga menciptakan aplikasi game atau permainan sebagai sarana hiburan.

Satu smartphone bisa digunakan untuk menjalani banyak aktivitas, misalnya seperti game online. Online game atau game online adalah permainan yang hanya bisa dimainkan disaat kita terhubung ke jaringan internet/LAN, jadi tanpa penggunaan jaringan internet /LAN seseorang tidak akan bisa bermain game online baik itu melalui komputer mapun melalui ponsel pintar (smartphone).

Game online bisa berkembang sangat pesat karena didukung dengan perkembangan ponsel cerdas yang semakin banyak digunakan. Pertumbuhan pengguna ponsel cerdas di Indonesia semakin bertambah pesat setiap tahunnya. Di Indonesia, netizen (sebutan untuk pengguna internet) menghabiskan banyak waktunya di mobile app ketimbang mobile web. Sekitar 82% netizen di Indonesia mengakses mobile web, sementara 9% masing-masing mengakses di mobile web dan melalui desktop. Populasi netizen di Indonesia yang mengakses hanya melalui smartphone, mayoritas berasal dari usia muda. Di usia 15-17 tahun saja, 80% mengakses hanya melalui smartphone, sisanya melalui desktop atau gabungan keduanya. Sementara 75% dari usia 18-24 tahun dan 79% dari usia 25-34 pun punya habit yang sama (<http://dewina-journal.foutap.com>).

Di Indonesia sendiri penggemar game online mencapai 6 juta orang yang kebanyakan adalah usia remaja atau sekitar 40% yang ternyata memberikan dampak negatif pada mereka yang tidak mampu untuk berhenti bermain. Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang berusia 12-22 tahun yang bermain game online menyatakan mereka kecanduan terhadap game online (Putro, 2012; Feprinca, 2014)

Game online banyak diminati oleh berbagai kalangan mulai dari anak, remaja maupun sebagian kecil dari orang dewasa. Provider game online juga semakin banyak berkembang di Indonesia salah satunya yang berpusat di Jakarta seperti PT. Lyto Datarindo Fortuna yang mengembangkan game Crazy Kart, Cross Fire, Idol Street dan Perfect World (Nilwan, 2008; Ramadhani, 2013).

Meledaknya skala game online merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Bahkan dengan semakin banyaknya game online, game tradisional sekarang sudah sedikit peminatnya. Padahal game tradisional dapat dikemas lebih menarik dengan adanya pemandu permainan untuk melatih anak-anak menjadi lebih kompak, kuat jasmani, kuat mental, pantang menyerah dan tumbuhnya rasa senang terhadap tantangan (Melwin, 2017; Ramadhani, 2013).

Aplikasi Mobile Legends: Bang Bang sudah diunduh sebanyak 35 juta kali dan ada 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia. Jumlah pemain aktif itu ditargetkan terus tumbuh seiring dengan inovasi dan fitur baru yang dirilis Moonton di Indonesia ([https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesiamobile-legends-dimainkan-8-juta-pengguna-aktif](https://kumparan.com/%40kumparantech/di-indonesiamobile-legends-dimainkan-8-juta-pengguna-aktif)).

Peneliti menulis skripsi ini, pengguna game online sedang di landa hingar bingar dengan datangnya game yang dinamakan Mobile Legend Bang Bang. Game ini adalah game strategi yang mempertemukan lima orang melawan lima orang (5 vs 5) sesama pengguna game Mobile Legend di seluruh dunia. Pengguna harus memiliki jaringan internet yang stabil agar tidak mengganggu pemain saat bermain di dalam game. Game ini sangat sering disebut orang mirip dota yang digunakan di komputer/PC. Pengumpulan bintang adalah salah satu tujuan dari game ini untuk memenuhi tingkat-tingkat level di dalam permainan.

Game *mobile legends* dimulai dengan setiap pemain memilih 1 *hero*/karakter dari daftar *hero* yang bisa diakses oleh pemain. *Hero* yang tersedia adalah *hero* yang telah dibeli dan hero yang sedang ‘dipinjamkan’ secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua *hero* dapat langsung dimainkan.

Game *Mobile Legends* saat ini sedang menjadi game ponsel favorit bagi masyarakat Indonesia. Kita dapat menjumpai banyak orang yang memainkan game bergenre *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* ini di mana saja.

Game ini sukses menjadi fenomena di kalangan anak-anak, remaja, dan mahasiswa. Mobile legend dapat menimbulkan kecanduan yang sangat parah bagi penggunanya karena game ini menyuguhkan keseruan dan rasa penasaran yang mendalam bagi para generasi-generasi muda. Mahasiwa dapat berjam-jam duduk dan bermain dengan game ini. Para pecandu game ini bahkan sampai melupakan lingkungan sekitar yang seharusnya diajak berkomunikasi malah terabaikan karena kehadiran game ini. Bahkan sekarang ini banyak ditemukan mahasiswa yang sedang asik bermain game online Mobile Legend di tempat nongkrong seperti café. Banyak juga mahasiswa yang bermain game ini di kampus dan di sela-sela waktu luang saat menunggu dosen atau teman. Game ini tidak hanya di mainkan oleh para lelaki, tapi para perempuan (mahasiswi) juga tidak jarang di jumpai bermain game Mobile Legend. Selain kemudahan yang ditawarkan karena game ini digunakan di ponsel cerdas, sepertinya memang game ini membuat kecanduan orang-orang yang memainkannya.

Fenomena merupakan suatu hal yang ingin diketahui oleh banyak orang dengan berbagai alasan seperti rasa penasaran akan hal tersebut atau mungkin mengikuti orang lain. Cara mengikuti orang lain ini menjadi salah satu alasan bagi masyarakat sehingga membuat hal tersebut menjadi tanpa disadari secara langsung oleh masyarakat.

Fenomena merupakan hal-hal yang ingin diketahui orang banyak dan menjadi pusat perhatian dari masyarakat sehingga memberikan dampak kepada masyarakat. Dampak kepada masyarakat bisa sebuah dampak yang baik maupun dampak yang buruk bagi masyarakat, semua tergantung kepada hal-hal yang menjadi fenomena.

Fenomena memiliki makna yang berbeda tergantung keadaan, hal tersebut bisa menyatakan dari nama seseorang, tempat, semua benda atau segala yang dibendakan. Fenomena dapat memiliki makna seperti suatu hal yang dapat disaksikan oleh pancaindera dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah.

Fenomena yang akan diteliti oleh peneliti merupakan suatu hal yang tak bisa diabaikan keberadaannya. Mendapatkan perhatian lebih dari masyarakat sehingga membuat hal yang membangkitkan rasa antusias yang tinggi membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini.

Berdasarkan konteks penelitian yang dikemukakan diatas peneliti tertarik dan merasa penting untuk meneliti analisa ini dengan mengambil judul, “**Fenomena *Game MOBA* *(Multiplayer Online Battle Arena)* *Mobile Legends* Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas** ”.

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

Berdasarkan uraian pada konteks penelitian, maka permasalahan yang menjadi perhatian utama adalah: *“****Bagaimana******Fenomena Game Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas”***

* + 1. **Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana Motif permainan mobile legends dikalangan Mahasiswa Fisip Unpas.

2. Bagaimana Interaksi sosial permainan mobile legends dikalangan Mahasiswa Fisip Unpas.

3. Bagaimana mahasiswa memahami makna permainan mobile legend dikalangan Fisip Unpas.

* 1. **Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

**1.3.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai syarat ujian sidang strata satu (S1), dan mengetahui secara lebih mendalam tentang latar belakang Game Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas

1. Untuk mengetahui motif permainan mobile legend dikalangan Mahasiswa Fisip Unpas.

2. Untuk mengetahui interaksi sosial permainan mobile legend dikalangan Mahasiswa Fisip Unpas.

3. Untuk memahami makna permainan mobile legend dikalangan Mahasiswa Fisip Unpas.

**1.3.2 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu sosial. Berkaitan dengan judul penelitian, maka penelitian ini terbagi menjadi kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yang secara umum diharapkan mampu mendatangkan manfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi.

**1.3.2.1 Kegunaan Teoritis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam kajian ilmu komunikasi tentang fenomena permainan mobile legend dikalangan Mahasiswa Fisip Unpas.yang sebenarnya.

2. Penelitian ini dapat melengkapi kepustakaan mengenai fenomena permainan mobile legend dikalangan Mahasiswa Fisip Unpas.

**1.3.2.2 Kegunaan Praktis**

1.Penelitian ini diharapkan menjadi acuan peneliti untuk mengetahui sejauh mana Game Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas

2. Penelitian ini berguna bagi mahasiswa UNPAS khususnya program studi Ilmu Komunikasi sebagai *literature* bagi peneliti selanjutnya.