

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah menyebabkan *game online* banyak digunakan oleh masyarakat, terutama adanya internet dan komputer. *Game online* merupakan jenis permainan yang mengandalkan jaringan internet untuk bisa memainkannya, selain itu *game online* bisa dimainkan di komputer atau handphone. *Game online* di Indonesia pertama kali muncul yaitu pada tahun 2001. Di Indonesia perkembangan *game online* sangat cepat, ditambah adanya internet yang memadai sehingga masyarakat di Indonesia semakin banyak yang bermain *game online*.

Pada saat ini *game online* juga dapat diakses melalui gadget, dahulu *game online* hanya bisa menggunakan komputer yang terhubung dengan internet saja, tetapi disaat gadget sudah bisa terkoneksi ke jaringan internet maka sangat mudah untuk mengakses *game online*. Saat ini *game online* pada gadget mudah diunduh secara gratis *Google Play Store* dan *App Store*. Disana orang bisa menginstal berbagai jenis *game online* ataupun *offline*.

Game online memiliki beberapa jenis, sesuai dengan minat seseorang untuk memilih selera *game online* yang mana. *Game online* memiliki banyak jenis seperti permainan perang hingga permainan petualangan. (Ramdhani, 2013)

menjelaskan ada beberapa tipe *game online*, yaitu (*FPS*) *Frist Person Shooter* jenis game ini menonjolkan pertarungan hingga kekerasan. Jenis game ini juga bermain menggunakan senjata. Selanjutnya jenis game (*RPG*) *Role Plyaing Game*, jenis game ini bisa berkomunikasi dengan pemain lain, game ini lebih menonjolkan berhubungan dengan kemampuan bertempur untuk melawan musuh. Jenis game selanjutnya (*RTS*) *Real Time Strategy* , game ini merupakan game computer yang menggabungkan *Real Time Strategy* permainan yang bersamaan, jenis game ini misalnya, pembuatan gedung, teknologi, dan pengelolaan sumber daya alam.

(Bahfiarti, 2020) menjelaskan Pengguna internet di Indonesia terdapat 50 persen atau 143 juta orang sejak tahun 2017. Hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menyatakan bahwa mayoritas pengguna internet yaitu masyarakat perkotaan (*urban*) yang telah menggunakan fasilitas internet yaitu sebanyak 72, 41 persen. Dengan hadirnya internet telah mengubah hidup manusia dalam berkomunikasi, bisnis, transportasi dan lain-lain. Di Indonesia yang telah memaksimalkan internet mayoritas di pulau jawa yaitu sekitar 57,70 persen. Pulau lain seperti Kalimantan 7,97 peres, Sulawesi 6,73 persen, Sumatra 19,09 persen, Bali-Nusa 5,63 persen dan Papau-Malaku 2,49 persen. Untuk kategori umur pengguna internet yaitu sekitar 19 sampai 34 tahun.

Menurut (Gannika, 2020) Pengguna *game online* yang di keluarkan oleh *Newzoo (Global Games Market Report)* pada tahun 2018 pengguna *game online* didunia sebanyak 2,3 miliar, kemudia pengguna game di asia pasifik mencapai 1,2 miliar atau sekiatar 50 persen dari total populasi didunia. Di Indonesia sendiri

pengguna *game online* mencapai 82 juta jiwa dan di Indonesia pernah menepati peringkat ke 17 di dunia dengan pendapatan melalui *game online*.

Populasi pemain *game online* sangat pesat perkembangannya, terutama di Indonesia anak-anak hingga orang dewasa sudah tidak asing dengan keberadaan *game online*. Salah satu *game online* paling populer saat ini yaitu *game online free fire*, Furqan (2020:3) *game online free fire* adalah game yang sangat banyak diminati. *Game free fire* ini di terbitkan oleh Garena, dimana Garena adalah platform hiburan digital, yang mengembangkan dan menerbitkan PC (*Personal Computer*) dan konten digital di seluruh Asia Tenggara dan Taiwan, yang didirikan di Singapura pada tahun 2009 oleh Chaiman dan Group.

Furqan (2020:3) Menjelaskan, bahwa *game online free fire* ini memiliki banyak fitur, pertama, *game online free fire* ini menyediakan fitur *cahtting*, dimana sesama pemain *game online free fire* bisa menggunakan fitur chatting untuk berkomunikasi. Kedua, *game online free fire* ini memiliki tiga mode, pertama mode solo (sendiri), mode ini seseorang memainkannya dengan sendiri untuk melawan musuhnya. Kedua mode duo, mode ini bermain beranggota 2 pemain. Ketiga, mode squad, mode squad ini yang beranggota 4 pemain dan bisa juga mode squad ini diisikan 3 pemain. Fitur ketiga yaitu, adanya fitur transaksi, dimana pemain bisa jual/beli barang yang ada di *game online free fire* Keempat, karakter dalam *game online free fire* ini berbeda-beda, seperti karakter Antonio, Miguel, Paloma, Maxim, Kelly, Andrew dan masih banyak yang lain. Keenam, *game online free fire* bisa menggunakan fitur *voice chat*, dimana sesama pemain *free fire* bisa berinteraksi didalam squad yang berjumlah 4 orang.

Pada dasarnya *game online* sangat berdampak pada perilaku seseorang. Perilaku seseorang bisa berubah pada faktor lingkungan sekitarnya, terutama dalam perilaku komunikasi dalam bermain game. Perilaku komunikasi merupakan perubahan individu seseorang dalam tingkah lakunya yang disebabkan oleh lingkungannya sehari-hari. Perilaku komunikasi ini terbentuk pada kelompok atau individu jika kelompok atau individu baik dalam berkomunikasi maka akan baik juga dalam berkomunikasinya. Dengan begitu perilaku komunikasi sangat berpengaruh serta dukungan motivasi lingkungannya.

Pada umumnya perilaku mempunyai beberapa faktor, menurut Lawrence Green faktor perilaku komunikasi dilihat dari segi sikap seseorang dalam komunikasi. Selain itu faktor pendorong juga sangat berpengaruh terhadap komunikasi seseorang karena faktor pendorong ini melibatkan kelompok atau individu untuk berkomunikasi. Selanjutnya faktor pendukung, faktor ini berpengaruh pada perilaku komunikasi karena faktor pendukung ini melibatkan fasilitas untuk berkomunikasi. Misalnya komunikasi jarak jauh kita memerlukan smart atau handphone untuk menyampaikan pesan kepada komunikator.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak pernah lepas dari komunikasi. Komunikasi merupakan penyampaian pesan atau gagasan yang melibatkan banyak orang, dengan adanya komunikasi seseorang bisa saling berinteraksi satu sama lain dan bisa saling bertukar informasi yang dibutuhkan. Penyampaian dalam komunikasi tidak hanya secara langsung melainkan bisa juga komunikasi secara tidak langsung, seperti melalui surat, telepon dan lain-lain.

Komunikasi sangat penting dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat. Pada dasarnya komunikasi adalah proses interaksi antara komunikator dan komunikan. Proses komunikasi itu sendiri dimulai dari komunikator salah satu pemberi informasi atau pesan, setelah itu disampaikan kepada komunikan sebagai penerima pesan. Penyampaian pesan pun ada beberapa macam, ada verbal dan non-verbal. Bentuk dari komunikasi itu dapat melalui Bahasa, sikap dan perilaku.

(Wardhani, 2005) menjelaskan pada umumnya perilaku komunikasi merupakan bagian dari perilaku pada umumnya yang merupakan aktivitas baik yang tampak maupun tidak tampak dan bersifat operan. Sebagian besar perilaku manusia berupa perilaku operan, yakni perilaku yang dibentuk atau dipelajari sedangkan perilaku alami merupakan gerakan refleks, insting atau pembawaan yang berkaitan dengan kepribadian yang dibawa sejak lahir walaupun hal ini dapat diubah Menurut Skinner (Wahyuni, 2015) Perilaku komunikasi merupakan respon atau Tindakan seseorang untuk menunjukkan apa yang diperbuat oleh seseorang disituasi tertentu. Perilaku juga dapat membawa dua pengaruh yang pertama peristiwa yang mengikuti perilaku, yang kedua disebut peristiwa yang mendahului perilaku. (Kurnia, 2015) menyatakan bahwa perilaku komunikasi bisa menjadi faktor berubahnya perilaku individu. Kegiatan sehari-hari terutama dalam komunikasi dengan orang lain dapat mempengaruhi perilaku seseorang, tergantung kita menetapkan dengan siapa kita berkomunikasi. Untuk menghindari perilaku komunikasi yang buruk, seseorang harus memilih lingkungan yang baik. Menurut (Khairil, 2012) perilaku komunikasi terbentuk dari kelompoknya atau

lingkungan sosialnya, jadi perilaku komunikasi sangat berpengaruh serta dukungan motivasi lingkungannya.

Menurut Lawrence Green dalam (Ndraha, 1997) pada dasarnya perilaku komunikasi dipengaruhi beberapa faktor, pertama yaitu faktor sikap dan perilaku hal ini dapat terwujud dalam komunikasi seseorang, untuk mendapatkan keyakinan. Kedua faktor pendukung, faktor pendukung ini melibatkan fasilitas-fasilitas dalam lingkungan. Misalnya fasilitas pelayanan bank, komunikasi akan berjalan baik apabila fasilitas bank itu baik. Ketiga yaitu faktor pendorong, faktor ini melibatkan kelompok dan perilaku masyarakat.

Devito (1997) menjelaskan komunikasi interpersonal yaitu komunikasi secara tatap, yang memungkinkan setiap orang menangkap reaksi secara langsung, baik verbal maupun nonverbal. Bentuk khusus dari komunikasi interpersonal yaitu komunikasi yang melibatkan hanya dua orang, seperti dua sahabat atau dua rekan kerja. Komunikasi interpersonal sebagai komunikasi antara komunikator dengan komunikan dianggap sebagai jenis komunikasi yang paling efektif dalam upaya mengubah sikap, pendapat atau perilaku seseorang. Devito (1997) Komunikasi interpersonal memiliki ciri-ciri, ciri-cirinya sebagai berikut:

Pertama komunikasi interpersonal meliputi perilaku verbal dan non verbal. Pada dasarnya komunikasi interpersonal komunikasi yang pesanya dikemas dan diungkapkan dalam bentuk verbal dan non verbal. Hal ini mencakup isi pesan dan bagaimana isi pesan dikatakan atau diungkapkan. Kedua komunikasi interpersonal meliputi berdasarkan perilaku spontan, perilaku kebiasaan dan perilaku kesadaran. Ketiga komunikasi interpersonal tidak statis tetapi berkembang, karena

dalam komunikasi interpersonal proses komunikasinya berkembang, yang berbeda-beda tergantung tingkat hubungan atau pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi. Keempat, komunikasi interpersonal mencakup umpan balik pribadi, interaksi dan kohesi. Dalam komunikasi interpersonal harus ada timbal balik dan harus ada pengirim pesan atau penerima pesan untuk mempengaruhi perasaan, perilaku dan pengetahuan. Kelima, komunikasi interpersonal merupakan suatu aktivitas, komunikasi yang memiliki timbal balik antar pengirim dan penerima pesan. Terakhir, komunikasi interpersonal berperan untuk saling mengubah dan mengembangkan. Melalui interaksi dalam komunikasi, pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi dapat memberikan inspirasi, dorongan dan motivasi untuk mengubah pemikiran, perasaan dan sikap.

Komunikasi interpersonal juga dapat dijadikan berbagai tujuan. Devito menjelaskan bahwa semua orang dapat terlibat dalam komunikasi interpersonal memiliki berbagai tujuan, seperti, untuk mengenal diri, mengetahui dunia luar, untuk memelihara hubungan dan merubah sikap serta perilaku seseorang. Dengan adanya komunikasi interpersonal kita dapat belajar sejauh mana kita belajar tentang bagaimana dan sejauh mana kita harus membuka diri pada orang lain serta dapat membantu kita mengetahui nilai, perilaku dan sikap orang lain, sehingga kita dapat memberi tanggapan secara tepat terhadap tindakan orang lain.

Komunikasi interpersonal kegiatan komunikasi sering digunakan manusia, karena manusia sebagai makhluk sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu bagaimana siswa pengguna *game online* tersebut untuk melakukan komunikasi interpersonalnya. Komunikasi interpersonal melibatkan banyak orang

sehingga perilaku seseorang dapat dinilai dari cara berkomunikasi. Perbedaan dengan komunikasi lainnya, komunikasi interpersonal dinilai lebih mengubah sikap, perilaku, kepercayaan dan opini komunikan, karen sifat komunikasi ini secara langsung antara komunikator dan kounikannya.

Pengguna *game online* dan *gadget* pada siswa terbilang banyak, terutama di SD Negeri Perintis Kabupaten Bogor. Banyak siswa yang sudah mempunyai *gadeget* entah untuk keperluan pembelajaran atau hanya sekedar bermain *game online*. Penggunaan *game online* dari kalangan anak-anak atau siswa semakin pesat perkembanganya, apa lagi pasca wabah Covid-19 sedang marak di Indonesia sehingga anak-anak atau siswa harus belajar secara *daring*, adanya sekolah secara *daring* maka otomatis siswa belajar menggunakan gadget. Oleh karena itu semenjak siswa belajar menggunakan *gadget* penggunaan *game online* semakin banyak pada anak-anak. Banyak yang faktor yang mempengaruhi siswa terhadap penggunaan *game online*, diantaranya yaitu faktor yang berasal dari diri seseorang atau dari lingkungannya.

Peneliti melakukan survey penelitian ini pada tahun 2022, di lingkup SD Negeri Perintis Kabupaten Bogor. Alasan peneliti melakukan penelitian ini karena siswa pada saat ini banyak yang bermain *game online* dan juga menghasilkan dampak negative atau positif kepada siswa, terutama dalam perilaku. Aspek dari perilaku yaitu kecenderungan seseorang untuk bertindak atau bereaksi terhadap sesuatu dengan cara tertentu seperti pengetahuan, motivasi, kecenderunagn dan emosional . Kebiasaan bermain *game online* secara terus menerus tanpa sadar siswa cendrung menjadi individualis, komunikasi berjalan tidak efektif, acuh pada

kejadian-kejadian yang ada disekitar dan tidak mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan akibat hanya berfokus pada permainannya sendiri. Selain itu aspek motivasi pengguna *game online free fire* ini mempunyai tujuan tertentu seperti ingin menjadi *gamer* profesional

Alasan peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Perintis, karena peneliti melihat secara langsung fenomena dimana banyak siswa dikelilingi SD Negeri Perintis yang bermain *game online*, terutama *game online free fire*. Selain itu peneliti ini juga dekat dengan rumah peneliti sehingga proses penelitian ini dilakukan berjalan lebih terjangkau dan efektif.

Berdasarkan latar belakang diatas memberikan suatu inspirasi kepada peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pengguna *Game online free fire* Pada Siswa Di SD Negeri Perintis Kabupaten Bogor”

1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas maka fokus penelitian ini yaitu “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pengguna *Game online free fire* Pada Siswa Di SD Negeri Perintis Kabupaten Bogor”

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka penelitian ini Menyusun penelitian sebagai berikut :

1. Apa faktor eksternal perilaku siswa dalam menggunakan *game online free fire* di SD Negeri Perintis?
2. Apa faktor internal perilaku siswa dalam menggunakan *game online free fire* di SD Negeri Perintis?

1.3 Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas maka peneliti mempunyai tujuan, yaitu:

1. Untuk mengetahui faktor eksternal perilaku siswa dalam menggunakan *game online free fire* di SD Negeri Perintis.
2. Untuk mengetahui faktor internal perilaku siswa dalam menggunakan *game online free fire* di SD Negeri Perintis.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini untuk dapat memberikan manfaat bagi pengembang suatu ilmu. Berkaitan dengan judul penelitian, maka penelitian ini menjadi kegunaan praktis, kegunaan akademik dan kegunaan terotitis, yang mampu memberikan manfaat bagi pengembang Ilmu Komunikasi.

1. Kegunaan Praktis

Bagi peneliti hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan, terutama mengenai perilaku komunikasi interpersonal pengguna *game online free fire* pada siswa SD Negeri Perintis.

2. Kegunaan Akademis

Penelitian mengenai perilaku komunikasi interpersonal pengguna *game online free fire* pada siswa SD Negeri Perintis, diharapkan bagi perguruan tinggi dapat menjadi dokumen dan dapat dijadikan acuan bagi aktivis akademis.

3. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi manfaat dan menambah pengetahuan serta menambah wawasan tentang aplikasi teori-teori dalam komunikasi yang peneliti dapat selama perkuliahan. Selain itu penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi dan referensi bagi penelitian lain berkaitan dengan penelitian ini.