

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

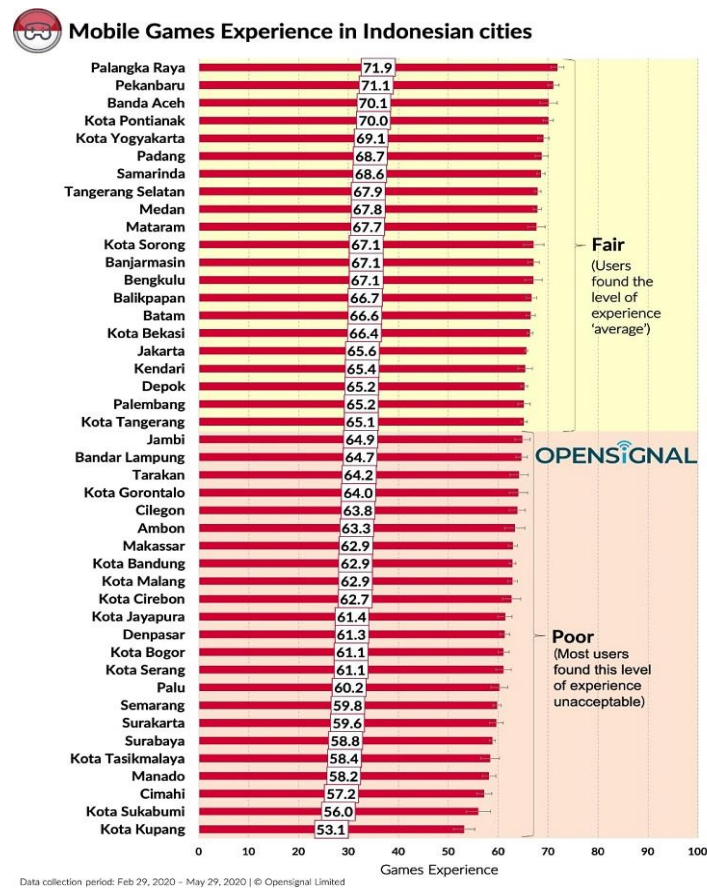
Game online merupakan satu dari beberapa jenis permainan. Jenis permainan yang menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone*, komputer, dan laptop. Biasanya game online ini perlu menggunakan jaringan komputer. Jaringan internet yang biasa digunakan untuk memainkan game online. Dan semakin berkembangnya jaman, game online mulai mengikuti teknologi yang ada pada saat ini.

Game online sendiri merupakan sebuah permainan yang isinya bisa melibatkan aktivitas-aktivitas yang terjadi di dunia nyata, bermain peran, atau bisa saja memiliki konteks pura-pura tetapi bisa terlihat realitas. Memainkan game online ini, bertujuan untuk meraih kemenangan. Yang biasanya, dalam suatu kemenangan akan mendapatkan sebuah penghargaan.

Indonesia menjadi negara ketiga terbesar di dunia dengan gamers terbanyak setelah Philipina dan Thailand. Indonesia juga merupakan negara dengan pasar industri game terbesar di dunia, terutama game mobile dan permainan video yang dimainkan memakai telepon seluler atau komputer tablet. (katadata,2022).

Berikut merupakan data pemain game online dari berbagai kota di Indonesia.

Gambar 1.1
Jumlah Pengguna Game Online Di Berbagai kota di Indonesia



Sumber : medcom.id

Dari banyak nya jenis game online yang diminati oleh masyarakat saat ini, Game PUBG Mobile merupakan salah satu game yang banyak digemari berbagai kalangan, baik anak-anak hingga dewasa. Dan baik pria maupun wanita. Dari kalangan SD hingga SMA, maupun orang yang sudah bekerja.

PUBG Mobile merupakan jenis game bertahan hidup, berperang, dan berpetualang yang pada tiap tim nya beranggotakan empat pemain dengan total

jumlah pemain daring seratus orang. Orang terakhir atau team yang bisa bertahan hiduplah yang menjadi pemenangnya.

Permainan bertahan hidup atau yang sering disebut battle royale ini bukanlah game yang mudah, game ini sangat menantang. Karena, pada awal di mulainya game tersebut, para pemain hanya diberikan peralatan seadanya yang membuat game ini penuh dengan tantangan. Berbagai peralatan dan kebutuhan yang nantinya dimiliki oleh pemain juga mempengaruhi berhasil atau tidaknya mereka bertahan hidup selama mungkin.

Permainan ini juga memiliki berbagai versi. Versi pertama itu adalah PUBG PC yang hanya bisa dimainkan di komputer atau laptop yang memadai. Lalu di keluarkan versi mobile supaya jangkauan yang bisa memainkan game tersebut lebih luas, karena pada era sekarang. Tiap individu pasti memiliki gadget yang memadai. Selain itu, game ini memiliki beberapa tipe map yaitu Erangle, Miramar, Sanhok, Vikendi, Livik, dan satu map terbaru yang baru dirilis pada tahun 2022 yaitu Nusa.

Game PUBG Mobile sendiri memiliki berbagai macam jenis pertempuran, seperti Classic, Arena, Ranked, Unranked, dan Arcade. Setiap jenis nya memiliki perbedaan map, jumlah pemain, serta peta pertempuran nya. Selain itu, yang menarik dari game ini adalah bisa melakukan koneksi antar pemain contoh nya sebagai pasangan atau sahabat.

Game PUBG Mobile ini telah sukses menjadi salah satu fenomena di berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, bahkan orang dewasa yang sudah mempunyai pekerjaan, memainkan game ini untuk selingan

atau hiburan. Tetapi dibalik itu semua tentunya ada sisi baik dan buruknya. Game ini bisa membuat seseorang kecanduan hingga merusak pola hidup mereka, seperti jam tidur yang tidak teratur, makan yang tidak teratur, menjadi malas belajar, dan bisa melupakan orang-orang sekitar karena terlalu fokus dengan game tersebut. Bahkan saat ini banyak ditemukan pemain game PUBG Mobile bermain di sekolah, kampus, tempat kerja atau tempat nongkrong seperti cafe. Menjadikan interaksi secara langsung bersama teman-teman di kehidupan nyata berkurang, karna lebih senang bermain dengan teman-teman virtual.

Meskipun banyaknya dampak buruk yang ditimbulkan karena bermain game online seperti PUBG Mobile. Tentunya, game inipun memiliki dampak baik untuk pemain nya. Yang pertama, game ini sudah di resmikan sebagai *esport* atau olahraga yang menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone*, komputer, laptop, maupun tablet. *Esport* sendiri yaitu suatu industri yang saat ini banyak digemari oleh generasi muda untuk merintis karir.

Dunia *esport* saat ini sudah sangat berkembang pesat, sudah banyak sekali atlet dibidang *esport* yang sukses berkarier dan menjadi *role* model untuk generasi muda. Di Indonesia, *esport* sudah resmi diakui keberadaannya sebagai olahraga prestasi dibawah KONI dan dinaungi oleh PB ESI atau Pengurus Besar *Esport* Indonesia. Oleh karena itu, game PUBG Mobile ini sudah bisa diikuti sertakan pada kompetisi-kompetisi resmi tingkat nasional seperti Pekan Olahraga Nasional (PON).

Selain itu, atlet *esport* biasanya melakukan siaran langsung dengan memainkan game PUBG Mobile di suatu aplikasi tertentu, dan bisa meningkatkan

popularitas dan meningkatkan pendapatan mereka dari hasil hadiah yang diberikan penonton pada saat melakukan siaran langsung tersebut. Atlet *esport* juga bisa sangat berperan penting untuk membawa bangga kebangsaan Indonesia, seperti contohnya pada SEA Games 2022. Atlet *esport* kebangsaan Indonesia divisi game PUBG Mobile bisa meraih peringkat pertama yaitu emas melawan beberapa negara di Asia.

Fenomena bermain game saat ini sudah sering kita jumpai di lingkungan sekitar kita, seperti saat sedang berkumpul bersama teman-teman, dan bermain game ini sudah dijadikan bukan sebagai hobi atau pengisi waktu luang. Tetapi, dijadikan sarana atau jalur untuk meraih prestasi, dan mencari nafkah.

Fenomena game online ini sudah cukup meresahkan masyarakat juga, khususnya para orang tua. Karena, banyak orangtua yang belum mengerti akan hal-hal positif yang bisa dihasilkan dari bermain game. Sebagai orang awam, yang para orang tua ketahui hanyalah efek buruk ketika anak kecanduan bermain game seperti menurunnya semangat belajar.

Fenomena sendiri merupakan suatu peristiwa yang ingin menjadi pusat perhatian dan dilirik oleh orang banyak yang bertujuan untuk memberikan dampak sesuai peristiwa yang terjadi. Dampak nya bisa berdampak buruk atau bisa juga berdampak baik. Semuanya tergantung dari bagaimana setiap individu melakukannya. Fenomena juga merupakan suatu hal atau peristiwa yang biasanya terjadi karena individu tersebut memiliki rasa penasaran atau ingin mengikuti orang lain.

Fenomena juga memiliki makna tertentu. Maknanya akan berbeda di setiap fenomena tergantung keadaan. Fenomena merupakan hal-hal yang bisa dirasakan oleh pancaindra juga dapat dijelaskan juga dinilai secara ilmiah. Bisa dinyatakan seperti nama seseorang, benda, tempat, kegiatan, atau semua yang dibendakan.

Fenomena game PUBG Mobile yang akan diteliti sangat menarik perhatian peneliti. Karena peneliti ingin mengetahui lebih lanjut apa saja hal yang menarik, bagaimana peristiwa yang sebenarnya terjadi, dan kemampuan apa saja yang dihasilkan, serta dampak apa saja yang dihasilkan dari bermain game tersebut.

Di era modernisasi saat ini, perkembangan teknologi semakin banyak meluncurkan inovasi-inovasi baru yang lebih canggih. Selain itu, perkembangan teknologi juga beriringan dengan kemajuan teknologi internet. Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat di era sekarang, tentunya hal tersebut pasti berpengaruh pada kondisi sosial dan budaya.

Teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih bergati dan lebih sejahtera. Jadi sejak awal peradaban sebenarnya telah ada teknologi, meskipun istilah "teknologi" belum digunakan. Istilah "teknologi" berasal dari "*techne*" atau cara dan "*logos*" atau pengetahuan. Jadi secara harfiah teknologi dapat diartikan pengetahuan tentang cara. Pengertian teknologi sendiri menurutnya adalah cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan akal dan alat, sehingga seakan-akan

memperpanjang, memperkuat atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, pancaindra dan otak manusia. (Iskandar Alisyahbana, 1980)

Salah satu perkembangan teknologi adalah *smartphone*, pada saat ini penggunaan hp tidak hanya sebagai alat komunikasi saja. Perkembangan teknologi hp ini sangatlah pesat. Pada jaman sekarang masyarakat mengenalnya dengan sebutan *smartphone* atau telepon pintar. *Smartphone* adalah perangkat telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan tingkat yang sangat tinggi. Bagi masyarakat jaman sekarang, *smartphone* merupakan satu barang yang harus dimiliki. Karena *smartphone* sangatlah multifungsi. Bisa digunakan untuk membantu kegiatan atau aktifitas sehari-hari. Seperti untuk bekerja, untuk belajar dan masih banyak hal-hal yang bisa dipermudah dengan menggunakan *smartphone* ini.

Salah satu kegunaan atau manfaat dari *smartphone* saat ini adalah perangkat ini bisa digunakan sebagai sarana menyalurkan hobi dan bakat saat ini. Di jaman sekarang, bermain game online dengan kapasitas game yang besar, tentunya membutuhkan perangkat *smartphone* yang memadai. Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi untuk perangkat telepon pintar ini sangatlah beragam. Sudah banyak inovasi-inovasi dengan mengeluarkan berbagai hal-hal baru yang sebelumnya tidak dimiliki oleh perangkat ponsel tersebut.

Sama seperti perkembangan teknologi, di era modernisasi saat ini perkembangan game-game online sangatlah pesat. Game online saat ini sangat digemari tidak hanya oleh suatu kelompok tertentu tetapi dari berbagai kalangan, baik pria maupun wanita. Mulai dari anak kecil, remaja, hingga dewasa sekalipun.

Karna saat ini game online memiliki banyak sekali jenis atau genre yang bisa di mainkan siapa saja dan kapan saja.

Berdasarkan hal yang sudah dipaparkan diatas, maka peneliti berminat untuk meneliti serta mendalami lebih lanjut mengenai fenomena tersebut dengan judul **“FENOMENA GAME PUBG MOBILE DIKALANGAN ESI KOTA BANDUNG”**.

1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, peneliti akan memfokuskan penelitian ini pada : *“Bagaimana Fenomena Game PUBG Mobile di Kalangan Esi Kota Bandung ? “*

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Dari fokus penelitian diatas, maka muncul pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Motif permainan pubg mobile dikalangan Esi Kota Bandung.
2. Bagaimana Tindakan penggunaan permainan pubg mobile dikalangan Esi Kota Bandung.
3. Bagaimana cara Makna permainan pubg mobile dikalangan ESI Kota Bandung.

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab semua pertanyaan yang sudah dipaparkan diatas sebagai masalah yang harus dicari gambarannya dan tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui motif permainan pubg mobile dikalangan ESI Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui tindakan penggunaan pemainan pubg mobile dikalangan ESI Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui makna permainan pubg mobile dikalangan ESI Kota Bandung

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat untuk perkembangan ilmu sosial. Berdasarkan judul penelitian, maka penelitian ini terbagi menjadi dua kegunaan yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yang dimana secara umum diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pengembang ilmu komunikasi,

1.3.2.1 Kegunaan Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan berbagai informasi di dalam kajian ilmu komunikasi mengenai fenomena permainan pubg mobile dikalangan ESI Kota Bandung
2. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi kepustakaan tentang fenomena permainan pubg mobile dikalangan ESI Kota Bandung.

1.3.2.2 Kegunaan Praktis

1. Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah acuan peneliti untuk bisa mengetahui. Se jauh mana fenomena permainan pubg mobile dikalangan ESI Kota Bandung
2. Penelitian ini diharapkan bisa berguna untuk para pemain game Pubg Mobile dikalangan ESI Kota Bandung sebagai literatur bagi peneliti selanjutnya.