

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Hari demi hari zaman semakin maju dan senantiasa berkembang sangat pesat di tiap tahun nya dengan itu seluruhnya mempermudah kita buat melaksanakan seluruh kegiatan dengan lebih singkat serta lebih kilat, tidak terkecuali dengan kemajuan suatu permainan ataupun game. Permainan ialah sesuatu game yang bisa dimainkan oleh siapapun dari mulai anak- anak sampai anak muda serta berusia, didalam game tersebut pastinya memiliki ketentuan sehingga terdapat yang menang serta terdapat yang kalah, sebab dengan bermain permainan orang- orang bisa menghibur dirinya pada dikala bermain, serta pula didalam permainan tentu terdapat sasaran yang mau dicapai oleh para pemainnya. Apalagi bermain video permainan dikala ini terdapat banyak orang yang menjadikan nya selaku profesi semacam pro player esports (electronic sport).

sampai mulai streaming video game, Di Indonesia sendiri, sangat banyak sekali peminat. mungkin dari semua jumlah penduduk di indonesia perkiraan 60-70% para penduduk bermain game online. baik menggunakan handpone atau komputer dan lain sebagainya.

Ada beberapa definisi mengenai game online diantaranya:

Rupita wulan psikologis asal Palembang menjelaskan dalam suatu harian UBD Palembang“ Permainan Online merupakan game yang bisa diakses oleh siapa saja ataupun pemain yang menggunakan sebuah mesin dan menghubungkannya kedalam internet. Bagi Chandra Zebah Aji pengamat teknologi mengungkapkan kalau Permainan Online merupakan suatu wujud game yang dihubungkan lewat jaringan internet, permainan online tidak akan terbatas dengan fitur yang digunakan, permainan online dapat dimainkan di komputer, mobile, playstation serta yang lain. Serta yang terakhir bagi Young kalau permainan online merupakan game yang dimainkan secara daring via internet. Memandang dari sebagian definisi di atas, hingga dapat dimengerti hingga game permainan online merupakan game yang menggunakan jaringan internet dimana para pengguna/pemakai dapat bermain secara online sesuka dan semau mereka (Muliarahmat & Prasetiawan, H. 2021, Agustus).

Game ataupun (Permainan Online) dikala ini sangat tumbuh dengan pesat, dapat dilihat dengan terdapatnya suatu internet yang mempermudah para pemakai bisa tersambung kedalam permainan online, ingin tidak ingin game ataupun Permainan Online itu sendiri terserang akibatnya. Internet di era saat ini sangat berdampingan dengan kehidupan sehari– hari diawali dari seseorang anak muda, berusia, sampai orang tua juga tidak luput selaku pengguna internet. khalayak meluncur ke dalam dunia internet untuk mempermudah serta menghubungkan dalam mengerjakan kegiatan manusia secara efektif serta efisien. Bila dulu game cuma dapat dimainkan dengan khalayak secara offline serta cuma dapat memainkan game yang jadul ataupun monoton, saat ini dengan terdapatnya

internet serta pertumbuhan teknologi yang luar biasa kasus tersebut bisa terselesaikan serta pertumbuhan Permainan Online itu sendiri tumbuh lebih maju.

Hari demi hari perkembangan internet sangat begitu cepat mulai dari, segi bidang pendidikan, sosial, politik, berita, informasi, youtube, budaya, bisnis, termasuk game online di dalamnya. Saat ini semua Negara berlomba – lomba untuk meningkatkan atau memperluas jaringan internet dengan tujuan untuk dapat mengakses wilayah yang lebih luas lagi. Dengan dukungan banyaknya sebuah teknologi modern serta lebih baru.

Di era/zaman sekarang sangat banyak perubahan dimulai cara memainkan video game, yang dimana awalnya para player atau pemain hanya dapat memainkan game online di perangkat, Ps (playstation), computer dan lain sebagainya. Dengan kemajuan teknologi muncul lah sebuah perangkat yaitu smartphone, atau handphone yang sudah modern. Smartphone ini tentunya sangat mudah dibawa oleh para pengguna karena bentuknya yang kecil sehingga dapat dimasukkan kedalam kantong atau saku celana. Dengan dukungan internet dan game-game online yang bermunculan tentunya semakin banyak para pengguna smartphone yang mengakses atau bermain game online di handphone.

Game atau permainan online adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh para pengguna secara daring atau tidak langsung, dengan menggunakan jaringan internet. Seperti yang terjadi di Desa Cigagak adanya masalah terhadap gaming disorder yang mengakibatkan para remaja di desa tersebut sehingga tidak

bisa terlepas dari bermain game online, karena memang dilingkungan tersebut mayoritas masyarakatnya senang bermain *game online*.

Di Negara kita Indonesia game atau permainan online sudah tidak asing dan bahkan sudah banyak yang mengalami kecanduan dalam hal tersebut sangat banyak anak-anak muda bahkan anak sd pun ada beberapa yang seperti itu. Meskipun suatu fenomena baru yang terjadi di Indonesia kecanduan terhadap game online sepertinya harus lebih dicegah atau diberi aturan mungkin lebih baiknya orang tua sendiri yang mencegah serta mengawasi anak-anak tersebut. Jika anak tersebut tidak bisa lepas dalam bermain game setidaknya selaku orang tua memberi aturan kepada anaknya agar tidak terus menerus bermain game online. Karena jika tidak ada suatu pencegahan dari orang tua sendiri anak akan lebih menjadi-jadi dalam bermain game online. Yang akan terjadi ketika anak-anak, remaja, orang tua atau para pengguna lainnya sudah kecanduan, mereka akan sangat sulit melakukan kegiatan diluar atau kegiatan-kegiatan lainnya, karena otomatis mereka sudah memprioritaskan game didalam kehidupan sehari-harinya.

Game online yang sangat populer di era saat ini yaitu MOBA salah satu game yang di minati oleh masyarakat. Moba merupakan singkatan dari Multiplayer Online Battle Arena yang memiliki genre pertarungan didalam sebuah arena. Game MOBA memiliki algoritma dengan basic pertarungan 5 vs 5 pemain. Yang mengandalkan suatu kerja sama tim guna memenangkan permainan tersebut dengan durasi paling lama dalam bermain satu game yaitu 30-40 menit tentunya bukan durasi yang singkat untuk memainkan permainan tersebut. Di dalam game

ini para pemain sangat-sangat dibutuhkan skill, kecerdasan, dan strategi dalam mengatur jalannya permainan itu sendiri. dalam game ini satu pemain hanya dapat menggunakan satu hero saja dari banyaknya semua hero yang sudah disediakan oleh game tersebut. Dalam game Moba terdapat role dan skill yang berbeda inilah yang menjadikan sebuah keunikan dan tingkat kesulitan dalam bermain game ini. Game MOBA yang saat ini sangat ramai dan diminati tentunya Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) game ini sangat banyak penggunanya hingga 500jt lebih pengunduh (Bangun, D. P., & Harahap, E. I. S. S. (2021).

Mobile legends merupakan game online yang bergenre Moba dan paling banyak di mainkan oleh anak-anak, remaja, sampai orang dewasa dengan basic hanya menggunakan handphone dan internet para pemain sudah dapat memainkannya sesuka dan semau mereka. Game ini merupakan game yang paling laris di pasar Indonesia ini sendiri dan juga di Negara-negara Asia (Bangun, D. P., & Harahap, E. I. S. S. (2021).

Bermain game online, tentunya sangat dibutuhkan komunikasi atau interaksi agar tim dapat bermain dengan sempurna. Komunikasi disini sebagai sebuah sarana atau alat pengiriman dan penerima pesan dari pemain satu tim. Game online *Mobile Legends* sudah menyediakan fitur-fitur komunikasi untuk para penggunanya, fitur tersebut sudah sangat cukup banyak guna menjadikan alat komunikasi para tim yang bermain. Fitur tersebut meliputi global chatting, team chatting, personal chatting, dan voice team, serta all voice, di fitur ini jika para pemain kekurangan personal dalam tim nya mereka bisa mencari dengan cara global chatting dimana global chatting itu sendiri terdapat para semua player yang

sedang bermain Mobile Legends juga, untuk kegunaan team chatting para pemain yang sudah memiliki team dapat secara langsung berkomunikasi dengan para player satu team nya sendiri dengan sangat mudah, personal chatting fitur ini dapat digunakan jika para player ingin mengirim pesan kepada satu orang saja, dan voice chatting ini merupakan fitur dimana kita bisa saling mengobrol dengan menggunakan suara kita masing-masing.

Peran komunikasi sangat begitu penting guna menjalankan aktivitas sehari-hari untuk halnya seperti bermain game. Dalam bermain game yaitu menggunakan sebuah komunikasi virtual atau Virtual Communication merupakan bentuk komunikasi yang digunakan para player dalam memainkan sebuah game online, komunikasi virtual inilah yang menjadikan interaksi lewat dunia maya terjadi.

Terlalu sering bermain permainan atau game online akan menyebabkan suatu kecanduan yang sangat sulit untuk dikontrol, atau sering disebut dengan istilah gaming disorder, gaming disorder merupakan perilaku seseorang yang selalu bermain game online dengan adanya gangguan control sehingga para pecandu sangat sulit melakukan aktivitas lain selain bermain game online dengan kata lain bermain game sudah menjadi dunianya sendiri. seperti fenomena yang terjadi dimasyarakat desa cigagak sekumpulan remaja tengah bermain game online mobile legends disetiap harinya dengan sebuah pemahaman yang luas sehingga mereka memiliki suatu pikiran bahwa bermain game merupakan suatu hal yang menyenangkan. Bermain game ini membutuhkan komunikasi guna mencapai kemenangan, namun komunikasi yang mereka gunakan adalah bahasa-bahasa toxic dan diiringi dengan sebuah reaksi atau tindakan yang seharusnya tidak

terjadi. Secara tidak sadar waktu bermain yang digunakan pecandu game paling singkat 7-8 jam perhari. Tentunya mereka mengikuti perkembangan teknologi dan juga perkembangan game online. Banyak sekali dari mereka yang kecanduan game online Mobile Legends itu sendiri, sampai – sampai mereka selalu begadang untuk mendapatkan rank tertinggi di game tersebut, hal itu juga berpengaruh kepada kehidupan sehari – hari dimana mereka hanya mementingkan bermain game dibandingkan melakukan aktivitas lainnya. Frekuensi dalam bermain game pun sudah melewati batas yang sangat wajar dimana anak-anak, remaja, hingga orang dewasa pun sudah mengalami kecanduan dalam bermain game online tersebut sehingga mereka sangat tergila-gila dalam memainkannya dengan kata lain mereka dapat memainkan game tersebut tak kenal waktu. Efek dari semua itu sangatlah berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari yang dimana orang-orang melakukan aktivitas yang positif kini mereka terus saja bermain game online, dan juga sangat mengganggu hubungan sosial dimasyarakat, yang biasanya mereka lakukan dengan langsung kini para pecandu lebih banyak berdiam dirumah menikmati game tersebut. Efek dari kecanduan game atau gaming disorder tidak hanya itu dengan kata lain dapat mengganggu sebuah pekerjaan, pendidikan. Kesehatan pun akan terganggu jika sudah mengalami gaming disorder karena dimana sudah bermain game maka makan pun akan terlupakan sehingga terlalu asik dalam memainkannya.

Tetntunya sikap para pemain yang sudah kecanduan akan sangat berbeda jika mereka sudah mengalami kecanduan hal tersebut dapat dilihat dari 3 aspek sikap yaitu kognitif merupakan sebuah pandangan, keyakinan, pengetahuan yang

berhubungan dengan bagaimana seseorang mempersepsikan terhadap sesuatu, afektif merupakan sebuah aspek emosional, atau sebuah perasaan yang melekat pada seseorang, kemudian konatif merupakan sebuah aspek kecenderungan berperilaku yang tentunya sesuai sikap yang dimiliki oleh seseorang, aspek ini merupakan sebuah kecenderungan untuk bertindak dan bereaksi terhadap sesuatu.

Selain secara fisik, para pemain game online yang sudah kecanduan tentunya akan sangat terganggu psikologisnya jika terus dibiarkan dengan tidak adanya pengawasan dari orang tua masing-masing. Maka dari itu disini sangat dibutuhkan peranan orang tua dalam mengawasi anak-anaknya guna mencegah hal tersebut, dan perlu diketahui hal ini sangatlah berpengaruh atau mendapatkan dampak yang amat buruk kepada remaja atau para pecandu lainnya. Sehingga dapat menyebabkan kemalasan dalam melakukan kegiatan atau aktivitas lainnya.

Berdasarkan uraian yang telah peneliti tulis diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk menganalisis permasalahan tersebut dengan menggunakan studi Deskriptif Kualitatif dengan judul “SIKAP PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGEND DIMASYARAKAT DESA CIGAGAK”.

1.2 Fokus Penelitian / Pernyataan Masalah

Berkaitan dengan Latar belakang atau konteks penelitian di atas yaitu perkembangan teknologi, komunikasi, dan game online serta kecanduan. Maka dari itu penelitian ini berfokus pada bagaimana. *Sikap pecandu game online mobile legends.*

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus atau pernyataan penelitian yang telah dijabarkan diatas, maka pertanyaan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kognitif *pecandu Game Online Mobile Legends* di masyarakat desa cigagak ?
2. Bagaimana afektif *pecandu Game Online Mobile Legends* di masyarakat desa cigagak ?
3. Bagaimana konatif *pecandu Game Online Mobile Legends* di masyarakat desa cigagak?

1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini dengan kata lain yaitu sebagai syarat memperoleh gelar sarjana S1 Ilmu Komunikasi, serta ingin memperluas wawasan dan mendapatkan pengetahuan juga penemuan baru. Sedangkan kegunaan penelitian ini besar harapan peneliti yaitu guna mendapatkan manfaat, ilmu, dan pengalaman baru peneliti.

1.4.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui kognitif *pecandu Game Online Mobile Legends* dimasyarakat Desa Cigagak.

2. Untuk mengetahui afektif pecandu Game Online Mobile Legends dimasyarakat Desa Cigagak.

3. Untuk mengetahui konatif pecandu Game Online Mobile Legends dimasyarakat Desa Cigagak.

1.4.2 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat untuk pihak – pihak terkait yang membutuhkannya, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1.4.2.1 Kegunaan Teoritis

Kegunaan penelitian secara teoritis ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan mengenai Sikap *Pecandu Game Online Mobile Legends* serta diharapkan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan secara teoritis.

1.4.2.2 Kegunaan Praktis

Berikut adalah kegunaan secara praktis :

1. Bagi peneliti, penelitian ini sangat diharapkan mampu menjadikan wadah guna memberikan kegunaan serta manfaat mengenai pemahaman peneliti tentang sikap *pecandu*.

2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori penelitian selanjutnya mengenai sikap *Pecandu Game Online*.

3. Bagi para pengguna Game Online Mobile Legends, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan dan manfaat yaitu mengetahui gambaran sikap Pecandu Game Online, serta mengetahui dampak yang timbul dari hal tersebut.