

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Game adalah suatu permainan dengan aturan yang sudah tertentu sehingga dalam permainan ada yang menang dan ada yang kalah. Game bertujuan untuk menghibur diri ketika mereka sedang mengalami stress akibat banyaknya aktivitas-aktivitas seperti banyaknya tugas-tugas yang diberikan dosen. Biasanya game banyak disukai oleh kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Game sebenarnya penting dalam perkembangan otak karena untuk game dapat meningkatkan konsentrasi dan melatih ketangkasan dalam bermain. Salah satu game yang terkenal dan populer adalah game mobile legend. Fenomena game mobile legend sudah tidak asing lagi karena game ini sudah tersebar luas. Game ini sangat membuat para pemainnya menjadi ambisius pada saat bermain. Dengan bermain *game mobile legend* terus menerus yang dimainkan dengan memanfaatkan media elektronik seperti handpone, laptop ataupun komputer dapat menyebabkan radiasi pada mata sehingga mata menjadi lelah dan terasa kering akibat dari sinar handpone, laptop dan komputer.

*Mobile Legend* adalah Game yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton developer dalam sebuah permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) merupakan perwujudan dari perkembangan teknologi elektronik. *Mobile Legend* merupakan salah satu game yang menyediakan media komunikasi bagi penggunanya. Bentuk komunikasi dalam ini adalah komunikasi secara virtual. Dalam game *Mobile Legend* ada fitur Squad dan grub yang memungkinkan membuat para pengguna membentuk sebuah komunitas untuk bermain bersama, saling membantu dan saling berinteraksi. Dan dengan kesuksesan dan kepopuleran game *Mobile Legend* ini, membuat permainan digital ini menjadi salah satu cabang olahraga esport yang diselenggarakan oleh pihak *Mobile Legend* dan juga diselenggarakan oleh pemerintah.

Dibalik kepopulerannya, *game online Mobile Legends* menyimpan berbagai potensi dan dampak negatif yang bisa merugikan bagi penggunanya. Bermain *Mobile Legend* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya dalam

bermain game mobile legend yaitu mendapatkan teman baru, mengasah kemampuan berbahasa inggris, belajar tentang kekompakan dan kerja sama, menghilangkan rasa bosan atau stress akibat banyaknya kegiatan aktivitas belajar, dan bermain game mobile legend bisa menghasilkan uang. Sedangkan dampak negatifnya dalam bermain game mobile legend yaitu kesehatan menurun, merusak mata, lupa waktu belajar, menjadi kecanduan dalam bermain game, dan menurunkan tingkat prestasi pendidikan(Panday, 2019).

Berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan peneliti melihat banyak sekali remaja yang kecanduan memainkan *game online Mobile Legends*, baik itu saat sedang berada di rumah, di sekolah, dan yang paling banyak yaitu bermain di kedai-kedai kopi. Salah satu penyimpangan sosial yang dilakukan anakanak, dan anak usia remaja saat ini akibat kecanduan game online antara lain masalah perilaku komunikasi penggunaanya(Aziz, 2016).

Apabila terjadi kekalahan akan membuat pemain *game online* ini merasa kesal dan tidak segan-segan untuk mengucapkan kata-kata kasar dan kotor walaupun mereka sedang berada ditempat yang ramai seperti dikedai kopi, sehingga pengunjung dan pemilik kedai kopi merasa terganggu dan tidak nyaman dengan kata-kata kotor yang diucapkan. Bahkan perkataan kotor dan kasar tidak hanya diucapkan di dunia nyata saja namun di dalam game ini juga terdapat fitur *chat* sehingga mereka juga melakukan tindakan saling mengejek dan menghina dengan team lawan.

Dalam memainkan *game online Mobile Legends* ini, pemain bahkan tidak bisa diganggu, apabila mereka tidak fokus ke *handphone* maka permainan tersebut akan terjeda dan akan membuat pemain tersebut akan kalah karena hero di dalam pertarungan tidak bergerak, hal ini membuat pemain *game online Mobile Legends* ini sangat susah untuk di ajak berbicara sehingga mereka menjadi orang yang anti sosial dan tidak peduli akan hal yang terjadi di lingkungannya. Karena sudah kecanduan akan *game online Mobile Legends* juga membuat pemain sangat sulit untuk diajak teman melakukan aktifitas lain.

Ambai Cafe adalah salahsatu tempat nongkrongan yang diminati remaja di Medan. Dari pengamatan yang sudah dilakukan bahwa mayoritas pengunjung selain untuk ningkrong tetapi juga sebagai tujuan untuk tempat bermain. Para

pengguna *game online* ini menganggap game hanya sekedar hiburan atau sekedar hobi karena mereka menyukai game tersebut. Dan juga mereka menganggap dengan bermain *game online* bisa mendapatkan banyak teman yang belum dikenal sebelumnya atau bahkan mendapatkan teman dari berbeda lokasi. Banyak hal yang menjadi alasan khususnya pengguna *game online* dikalangan remaja. Hal ini tentu akan berbeda terhadap perilaku komunikasi pengguna *game online* tergantung dari sudut pandang tiap penggunanya. Tetapi banyak penyebab yang ditimbulkan akibat *game online* yang mendorong seseorang memiliki perilaku komunikasi tertentu. Dari berbagai motif yang mendorong dalam penggunaan *game online* yang menimbulkan suatu perubahan dalam perilaku berkomunikasi pada *game online* ini yang ditimbulkan oleh faktor-faktor personal dan faktor-faktor situasional yang memberi perubahan perilaku dalam berkomunikasi. Dan tentunya dengan kelebihan dan kekurangan dari *game online* tersebut, yang akan membawa dampak buruk dalam lingkungan sekitar dikalangan remaja itu sendiri.

Berdasarkan kajian literatur tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Di Ambai Cafe Kota Medan**”).

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan bahwa pertanyaan penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana interaksi komunikasi pengguna *game online Mobile Legends* di dalam dunia virtual (*online*)? Dan realitas diluar lingkup dunia virtual (*offline*)?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini, antara lain :

1. Untuk mengetahui interaksi komunikasi pengguna *game online Mobile Legends* di dalam dunia virtual (*online*), Dan realitas diluar lingkup dunia virtual (*offline*)?

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua, antara lain :

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu komunikasi secara umum. Khususnya yang berkaitan dengan pengembangan studi mengenai perilaku interpersonal pecandu *game online*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan informasi mengenai apa yang menjadi motivasi bermain seorang pecandu *game online Mobile Legends* serta bagaimana interaksi yang dilakukan pecandu *game online Mobile Legends* ketika didalam dunia virtual (*online*) dan diluar dunia virtual (*offline*)

**E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini, disusun sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN** : Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dan sistematika pembahasan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA** : Bagian ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan untuk menganalisis masalah penelitian..

**BAB III: METODOLOGI PENELITIAN**: Bab ini menjelaskan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik keabsahan data.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN** : Bagian ini berisi analisis dari hasil pengolahan data dan pembahasan mengenai perilaku komunikasi pengguna *game online mobile legend* pengunjung Ambai Cafe.

**BAB V KESIMPULAN**: Pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan dari hasil penelitian.