

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia tidak bisa lepas dari teknologi didalam kehidupannya. Semakin berkembangnya teknologi yang ada di dunia maka akan semakin memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitas dan kebutuhan yang ada di kehidupannya. Berkembangnya tekonologi membantu segala hal yang dilakukan oleh manusia, Sehingga membuat manusia hidup berdekatan dan bergantung kepada teknologi.

Internet adalah salah satu teknologi yang paling banyak digunakan oleh manusia. Hampir semua kegiatan seperti pekerjaan ataupun kegiatan lainnya yang dilakukan oleh manusia membutuhkan internet. Internet terdapat begitu banyak platform ataupun tempat yang bisa digunakan oleh orang-orang untuk melakukan berbagai kegiatan yang mereka inginkan, salah satunya adalah *game online*.

*Game online* adalah bentuk hiburan yang banyak diminati oleh orang-orang, terlebih lagi sekarang bermain *game online* sangat mudah dengan hanya bermodalkan koneksi internet dan komputer ataupun *smartphone* yang kita miliki, Kita bisa menikmati *game online* dimanapun dan kapanpun. *Game online* mempunyai beragam jenis yang bisa dipilih, mulai dari *game* jenis *Casual*, *FPS (First Person Shooter)*, *Racing*, *Sports*, *Multiplayer Online Battle Arena*, *MMORPG*, dan masih banyak yang lainnya.

*Ayodance mobile* menjadi salah satu *game online casual music dance* yang diminati di Indonesia. *Ayodance mobile* memiliki berbagai fitur yang menarik didalamnya dan lagu-lagu yang terbaru, sehingga banyak orang tertarik untuk memainkan *game* ini, Salah satu fitur yang yang paling menarik di *game* ini yaitu *couple system*. Banyak pemain *ayodance* yang lanjut menjalin hubungan *real* dari

fitur *game* ini. Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas yang membuat peneliti tertarik untuk menganalisa perilaku interaksi dari *game audition ayodance mobile* dalam terjadinya hubungan *couple* menjadi *real*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat ditarik suatu rumusan masalah, yaitu “Bagaimana interaksi pemain, dan cara mereka untuk melanjutkan hubungan dari *game* ke dunia nyata?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pembahasan di atas, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku interaksi dari para pemain *audition ayodance mobile* dalam terjadinya hubungan *couple* menjadi *real*, Serta hubungan timbal balik antara *couple*

1. Untuk mengetahui bagaimana perilaku interaksi antar pemain *audition ayodance mobile* dalam terjadinya hubungan *couple* *game* menjadi *real*
2. Untuk mengetahui hubungan timbal balik antar *couple*
3. Untuk mengetahui perubahan psikologi atau sifat apa yang terjadi dan berubah disaat melakukan interaksi antar pemain

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui lebih jelas akar interaksi yang terjadi diantara sesama pemain dan pengaruh terhadap sifat atau psikologi antar pemain dengan harapan agar penelitian ini bisa bermanfaat bagi orang orang yang ingin belajar memahami perilaku interaksi manusia di dunia virtual khususnya di dalam *game*.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah gambaran dari isi skripsi dan bertujuan untuk memberikan arahan kepada pembaca tentang masalah yang dibahas. Berikut gambaran sistematika penulisan yang berjudul Perilaku Interaksi Dari

Pemain Game Audition Ayodance Mobile, Dalam Terjadinya Hubungan Couple Game Menjadi Real, Diantaranya :

**Bab I Pendahuluan :** Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**Bab II Tinjauan Pustaka :** Pada bab ini berisi landasan teori, Penelitian terdahulu. Dan Kerangka pemikiran yang terdiri dari tiga sub bab. Yaitu sub bab pertama membahas tentang landasan teori, yang kedua membahas tentang penelitian terlebih dahulu dan sub bab yang ketiga membahas kerangka pemikiran

**Bab III Metode Penelitian :** Pada bab ini terdiri dari enam sub bab, yaitu desain penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

**Bab IV Hasil Dan Pembahasan :** Pada bab ini terdiri dari dua sub bab, yaitu hasil dan pembahasan. Dalam hasil membahas tentang hasil wawancara dari Perilaku interaksi pemain audition ayodance mobile, dalam terjadinya hubungan couple menjadi real

**Bab V Penutup :** Bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan menyajikan inti dari isi skripsi serta hasil penelitian yang telah dilakukan.