

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di era modern ini berkembang dengan sangat pesat, sehingga selalu menghasilkan suatu produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Dengan adanya teknologi sudah banyak membantu kehidupan manusia hingga saat ini dari berbagai aspek seperti pada bidang kesehatan, pendidikan, hiburan dan lain sebagainya. Salah satu produk teknologi yang sampai saat ini digemari oleh berbagai kalangan masyarakat adalah *game online*. *Game online* merupakan suatu perkembangan teknologi yang bertujuan sebagai hiburan dengan menggunakan koneksi internet atau jaringan komputer untuk memainkannya. Jika dahulu *game online* hanya dapat dimainkan menggunakan stik saja namun sekarang *game online* sudah dapat dimainkan melalui perangkat *smartphone*. Tujuan awal dibuatnya *smartphone* adalah untuk mempermudah kegiatan di kehidupan sehari-hari, namun penggunaan *smartphone* yang berlebihan justru membuat penggunanya lupa waktu bahkan dinilai dapat melakukan hal yang tidak bermanfaat, salah satunya adalah menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*. Sebenarnya penggunaan *smartphone* untuk bermain *game* tidak sepenuhnya buruk, akan menjadi buruk apabila memainkannya setiap hari tanpa memikirkan waktu dan sekitar.

Game Mobile Legend merupakan salah satu *game online* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) di mana pada game ini dilakukan oleh beberapa pemain *online* di dunia maya. Pemain dapat memilih satu karakter dan bergabung dengan timnya yang berjumlah lima orang lalu bertarung melawan tim dari pemain lainnya dengan tujuan untuk menghancurkan struktur utama (*turret*) pada tim lawan. Apabila berhasil memenangkan pertandingan maka peringkat akun pemain

akan naik yang ditandai oleh pemberian bintang pada setiap kemenangan. Hal ini yang menyebabkan pemain ingin terus memainkannya untuk meningkatkan bintang pada akun *mobile legends* miliknya. Di zaman sekarang ini *game online* tidak hanya bertujuan sebagai hiburan saja, namun juga dapat menghasilkan pundi-pundi rupiah melalui perlombaan atau turnamen. Apabila pemain tersebut dapat memenangkan perlombaan maka akan memperoleh hadiah mulai dari piala, uang ratusan, jutaan hingga milyaran rupiah. Tidak hanya itu, bahkan pemenang turnamen jika sudah sering memenangkan perlombaan dan berlanjut pada turnamen ke tingkatan yang lebih tinggi maka dapat disebut dengan *pro player*. Sehingga, *pro player* yang sudah memenangkan banyak turnamen dan sudah dianggap jago dapat memanfaatkan keterampilannya untuk melakukan streaming di aplikasi *online* seperti Youtube untuk menambah penghasilan melalui *AdSense* juga menambah kepopulerannya. Tidak semua pemain *Mobile Legends* menginginkan untuk menjadi *pro player*. Namun, terkadang meskipun memainkan *game Mobile Legends* hanya untuk hiburan saja, tidak sedikit pemain yang merasa kesal saat mengalami kekalahan, dan biasanya pemain akan terus melakukan *match* (pertandingan) hingga kemenangan datang dan pemain merasa puas. Hal ini bisa disebut dengan kecanduan. Kecanduan bermain *game online* bagi pemain ini disebut dengan *internet gaming disorder*. Menurut Morahan-Martin & Schumacher dalam Charlton dan Danforth, pada tahun 2010, menjelaskan bahwa *internet gaming disorder* merupakan salah satu bentuk penggunaan internet yang dilakukan secara berulang-ulang yang berhubungan dengan penggunaan internet bersifat patologis atau perilaku yang dianggap tidak wajar. Di dalam buku DSM-5 yang ditulis oleh Asosiasi Psikiatris Amerika pada tahun 2013, menjelaskan bahwa *internet gaming disorder* berkaitan dengan berbagai macam dampak negatif, di antaranya adalah menyebabkan rusaknya hubungan dengan orang di sekitar dan dapat mengganggu aktivitas sehari-hari. Perasaan tidak puas yang menyebabkan pemain ingin terus memainkan *game* membuat kurangnya interaksi dengan orang sekitar di kehidupan nyata, kurangnya perhatian, agresif, stress, prestasi akademik

menjadi rendah, rusaknya memori di masa lalu, perasaan kesendirian, dan ketidakbahagiaan. Selain itu, dampak psikosomatis yang dapat terjadi adalah jam tidur yang berantakan. Kecanduan *game online Mobile Legends* merupakan tindakan yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri terhadap permainan dengan mengandalkan internet hingga dapat menimbulkan masalah pada kehidupan sehari-hari. Tindakan seperti membanting handphone dan merasa marah ketika mengalami kekalahan sering terjadi. Apabila hal ini terus berlanjut maka dikhawatirkan dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa yang mungkin bisa berpengaruh juga dalam berinteraksi sosial di kehidupan nyata.

Berdasarkan pengamatan penulis, mahasiswa di daerah Sleman, Yogyakarta banyak memainkan *game online Mobile Legends* dibandingkan dengan memainkan *game online* yang lain. Mereka biasanya memainkan *game Mobile Legends* ketika sedang berkumpul bersama teman di dalam *cafe* maupun di tempat yang sekiranya menurut mereka nyaman digunakan untuk bermain *game*. Bahkan, terkadang untuk memainkannya mereka sering begadang hingga dini hari. Hal ini justru dianggap wajar, padahal yang sebenarnya hal tersebut adalah hal yang negatif karena berdampak buruk terhadap kehidupan sehari-harinya. Ketika pemain sedang memainkan *game Mobile Legends*, maka pemain akan fokus terhadap *game* yang sedang dimainkannya dan akan mengabaikan hal-hal yang ada di sekitar. Seperti ketika pemain sedang bermain *game* lalu ditanya mengenai suatu hal, kebanyakan pemain akan cenderung diam beranggapan bahwa ia merasa tidak mendengar karena terlalu fokus terhadap *game* yang sedang dimainkannya, sehingga pola komunikasi menjadi tidak efektif. Frekuensi bermain *game Mobile Legends* dianggap tidak wajar ketika seseorang memiliki masalah dalam hal kurangnya pemenuhan kebutuhan tidur, di mana seseorang tersebut lebih memilih untuk tidur larut malam dan harus bangun pagi karena kewajiban sebagai pelajar (Lestari, Rafi'ah, Maliga, 2022). Seperti halnya mahasiswa yang sudah mengalami *gaming disorder*, mereka mampu memainkan *game* selama berjam-jam nonstop hingga larut malam. Bahkan tingkah laku dan sikap mereka juga tidak sedikit berubah. Hal

ini kemungkinan merupakan akibat dari pengaruh seringnya bermain *game*. Efek yang paling jelas adalah ketika mereka akan memiliki sedikit hubungan di kehidupannya. Mereka akan jarang berinteraksi dengan teman, keluarga, orang-orang yang berada di sekitar dan lebih memilih untuk menyendiri bermain *game*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas terdapat rumusan masalah yang akan menjadi bahasan utama dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana perilaku komunikasi interpersonal pengguna aktif *game online Mobile Legends*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku komunikasi interpersonal pengguna aktif *game Mobile Legends*.

1.4. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu hal yang dapat digunakan untuk mengembangkan ilmu komunikasi mengenai pentingnya sikap komunikasi interpersonal terhadap orang sekitar.

b. Manfaat Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai pengaruh negatif karena kecanduan *game Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal.

- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan peringatan terhadap orangtua untuk lebih memperhatikan anaknya agar tidak kecanduan bermain *game Mobile Legends*.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang tertarik untuk meneliti mengenai pengaruh kecanduan *game Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal.

1.5. Sistematika Bab

Sistematika penulisan bertujuan untuk memperjelas hasil dari masing-masing bab agar tidak terjadi kekeliruan dalam penyusunannya. Adapun sistematika bab penulisan pada penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan mengenai beberapa teori pokok terkait dalam penelitian, yaitu tentang kecanduan, *game Mobile Legends* dan komunikasi interpersonal.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai jenis penelitian, subjek penelitian, dan metode pengumpulan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan penjelasan mengenai data hasil analisis dan bukti yang telah didapatkan dari permasalahan dalam penelitian yang relevan dengan metode dan teori yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian terakhir dari penelitian, dimana dalam bab ini peneliti akan memberi kesimpulan dan saran yang penting untuk dilakukan untuk penelitian selantunya.

