

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi di era digital memberikan kemudahan dan manfaat bagi manusia, salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah *game online*. Di kalangan remaja terutama mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta *game online* sangat diminati, karena *game online* sebagai media hiburan di waktu senggang, biasanya mereka bermain *game online* sekitar 3-4 jam ataupun lebih (Amanda, 2016). Remaja pada zaman sekarang tidak bisa terlepas dari gadget. Gadget tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi, malah cenderung untuk kegiatan online, salah satunya *game online*.

Game online merupakan permainan digital yang menggunakan jaringan LAN (*Local Area Network*) yang dimainkan beberapa orang secara bersama dengan menggunakan media komputer atau smartphone. Dengan perantara jaringan internet sebagai penghubung *game online* ialah aplikasi yang bersifat menghibur dengan dimainkan secara public, dengan sifat genre permainan yang berbeda-beda seperti genre petualangan, strategi, fps (*first person shoot*) dan lain-lain. Dengan kata lain menurut (Adam & Rollings, 2007) *game online* merupakan permainan yang dimainkan secara multi pemain melalui jaringan internet dengan tujuan mencapai hiburan dan kesenangan.

Salah satu *game online* yang banyak dimainkan oleh mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta adalah *game online PUBG Mobile (Player Unknown's Battlegrounds)* Menurut (Desagita, 2018), *playerunknown's battleground* atau yang biasa disebut PUBG adalah *game* bergenre MMOFPS (*Massive Multiplayer Online First Person Shooter*) atau lebih simpelnya *game online* menembak yang dimainkan bersama-sama dengan banyak orang. *Game* ini dibuat oleh Brendan Greene dan dipublikasikan oleh *PUBG Corporation* dan baru-baru ini rilis versi mobile nya oleh salah satu perusahaan asal Tiongkok yaitu Tencent Games. *Game* dengan genre ini

memang tergolong jarang, terbukti ketika game ini launching peminat game ini terbilang cukup fantastis oleh karena itu saya akan menganalisis Sebagian pemain dari komunitas ALIN yang sangat suka bermain game PUBG Mobile dengan komunikasi interpersonal antara masing-masing orang tuanya.

Komunitas PUBG Mobile yang berada di Universitas Amikom Yogyakarta yang Bernama ALIN esports merupakan komunitas yang di bangun pada tahun 2021 oleh mahasiswa Amikom yang gemar bermain game online PUBG Mobile untuk menjadi wadah sebagai tahapan awal anggota komunitas mencari tim agar bisa mengikuti ajang kompetitif yang sering di adakan oleh pihak official PUBG.

Tidak sedikit juga anggota yang mengikuti komuitas ALIN esports untuk mendapatkan gelar juara sehingga banyak juga prestasi yang di dapatkan yaitu juara 1 liga mahasiswa tingkat nasional, juara 2 PUBG Campus Championship 2021, juara 3 PMCC SEA.

Gambar 1.1 : Juara liga mahasiswa



Sumber : [www. Instagram.com](http://www.Instagram.com)

Gambar 1.2 : Juara 2 PMCC Nasional



Sumber : www.Instagram.com

Gambar 1.3 : Juara 3 PMCC SEA



Sumber : www.Instagram.com

Dengan banyaknya prestasi yang di dapatkan oleh komunitas PUBG mobile ALIN di karenakan memiliki anggota komuitas yang berbakat dan memiliki kemampuan yang hebat dan juga tim yang kompak karena game PUBG mobile juga

merupakan game yang di main kan secara kelompok yang beranggota kan 4 orang dalam satu tim. Dengan itu semua setiap tim yang mengikuti komuitas PUBG mobile ALIN pasti memiliki komuikasi yang berbeda-beda yang pastinya tim yang sering mendapatkan juara memiliki komunikasi yang baik. Karena game PUBG mobilesendiri yang mengharuskan komuikasi pada saat memainkannya agar mendapatkan pengalaman yang mengasikan.

Dengan itu penulis berminat meneiliti komunitas game online PUBG mobile ALIN karena banyak prestasi yang di dapatkan karena ingin mengetahui pola komunikasi intrapersonal ibu dengan anak masing- masing anggota ALIN nya untuk mengetahui pengaruh komuikasi yang ibu nya berikan terhadap prestasi-prestasi yang di dapatkan sehingga mengetahui bagaimana dampak langsung komuikasi yang sudah ibu berikan terhadap anak. Salah satu kegiatan yang tidak bisa dilewatkan di dalam kehidupan sehari-hari manusia adalah kegiatan berkomunikasi. Komunikasi bagi manusia sangat erat, tanpa komunikasi dalam aktifitas manusia maka kemungkinan besar aktifitas tersebut tidak akan efisien, Bahwa pada ahli komunikasi meyakini hal tersebut.

Komunikasi orang tua dan anak adalah komunikasi yang dilakukan secara tatap muka yang dilakukan antara orang tua dengan anak didalam suatu ikatan yang dinamakan keluarga, dalam komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak sangat perlu adanya *feedback* atau respon baik agar komunikasi interpersonal ini efektif sehingga tidak menimbulkan *miss communaction* antara Orang tua dengan Anak. Pesan orang tua yang diperlukan untuk pembentukan karakter dan perilaku yang akandi terapkan pada saat melakukan dilingkungan sosialnya, dengan peran orang tua ini wajib memberikan edukasi-edukasi yang positif untuk anak sehingga tidak melakukan halah yang negatif pada saat diluar pengawan Orang tua.

Menurut Shek (Lestari, 2018), Komunikasi yang tercipta antara anak dan orangtuanya berpengaruh terhadap fungsi dan kesejahteraan keluarga secara keseluruhan psikososial pada kepribadian anak. Adanya bukti bahwa komunikasi yang baik antara orang tua dan anak berkorelasi dengan dengan rendahnya keterlibatan anak dalam berperilaku, Clark dan Shileds (Lestari, 2018). Komunikasi orang tua yang didalam penulisan ini digunakan untuk pencegahan agar perilaku mahasiswa yang mengalami candu dalam bermain games online maupun memperbaiki sikap anti sosial pada kehidupan nyata. Dari ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian subjek pola komunikasi interpersonal orang tua dengan mahasiswa komunitas PUBG Mobile ALIN yang masih cukup aktif mengikuti berbagi kompetisi dalam gamePUBG Mobil sebagai perwakilan dari kampus Universitas Amikom Yogyakarta komunitas ini diikuti oleh lebih dari 50 orang yang mayotitas dari kampus Amikom.



1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana pola komunikasi Intrapersonal ibu dari anak berprestasi dari komunitas game online PUBG mobile “ALIN” ?

1.3. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pola komunikasi Intrapersonal ibu dari anak berprestasi dari komunitas game online PUBG mobile “ALIN”.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Bagi mahasiswa

Untuk meneliti pola komunikasi Intrapersonal ibu dari anak berprestasi dari komunitas game online PUBG mobile “ALIN”.

1.4.2. Bagi Masyarakat

Untuk mendapatkan informasi atau pembelajaran pola komunikasi Intrapersonal ibu dari anak berprestasi dari komunitas game online PUBG mobile “ALIN” terhadap mahasiswa.

1.5. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan dimaksudkan, maka skripsi ini membatasi ruang lingkup penelitian kepada komunitas PUBG Mobile Alin.

1.6. Sistematika Bab

Penyusunan skripsi ini menggunakan susunan bab sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan penelitian skripsi ini dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang berlaku dan landasan teori yang berisi pembahasan pengertian sistem

BAB 3 METODE PENELITIAN

Berisi tentang metode penelitian yang dilakukan dan analisis yang digunakan peneliti.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang gambaran hasil analisis dan hasil penelitian yang dilakukan penulis baik secara kualitatif, kuantitatif, dan statistik.

BAB 5 PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari penulis untuk masyarakat yang membaca penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi yang digunakan peneliti untuk menyusun penelitian ini.