

BAB I

PENDAHULUAN

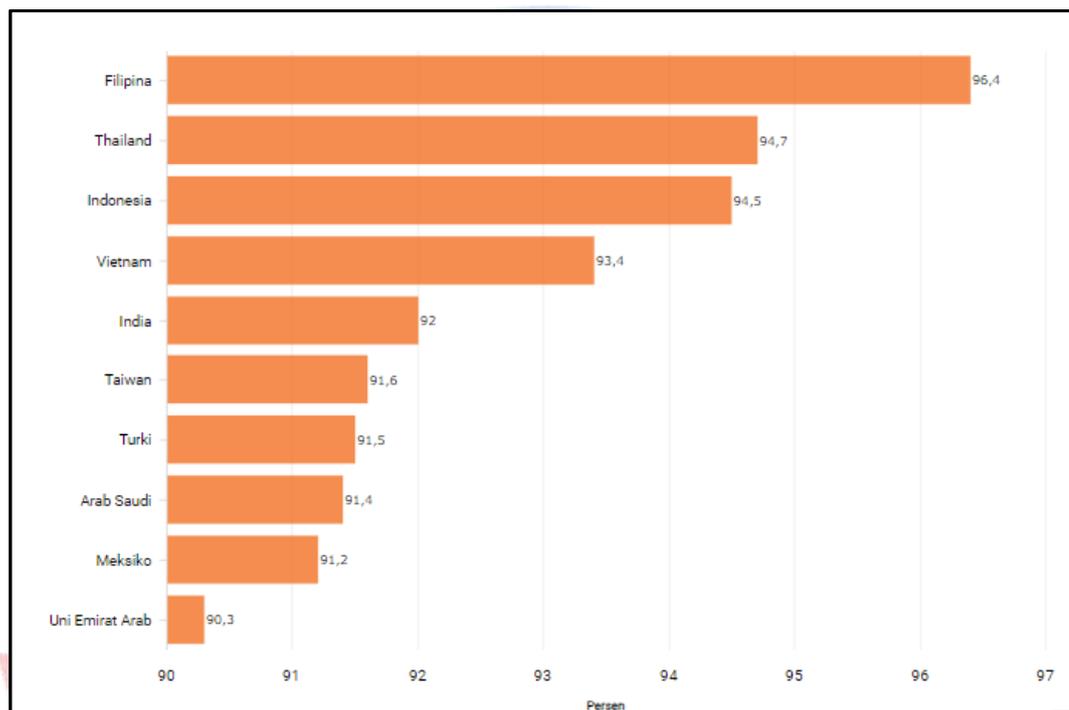
1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial, di mana dalam kehidupannya manusia harus saling membantu dan melengkapi karena manusia tidak bisa hidup sendiri. Komunikasi sangat penting bagi semua aspek kehidupan manusia sebab komunikasi merupakan aktivitas dasar manusia. Komunikasi adalah hal penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Hal ini merupakan suatu hakikat bahwa sebagian besar pribadi manusia terbentuk dari hasil integrasi sosial antar sesamanya. Dengan berkomunikasi, manusia dapat saling berhubungan satu dengan yang lain di manapun dan kapanpun dalam kehidupan sehari-harinya.

Tidak ada satupun manusia yang tidak akan terlibat dalam komunikasi. Dengan adanya komunikasi, seseorang tumbuh dan belajar, memahami pribadinya sendiri bahkan orang lain. Komunikasi dapat mendorong perkembangan kemanusiaan yang utuh. Namun tidak hanya itu, komunikasi juga menciptakan hubungan sosial yang sangat diperlukan di dalam kelompok sosial. Komunikasi memungkinkan terjadinya kerja sama sosial, membuat kesepakatan-kesepakatan penting, bertukar pendapat, dan lain-lain.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi dewasa ini semakin pesat. Hal ini dapat dilihat salah satunya adalah kemajuan internet terutama dalam bidang *game online*. *Game online* sangat diminati oleh para pria mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa bahkan dapat menyebabkan kecanduan bagi para penggunanya. Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain *game online* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada

94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *game online* per Januari 2022. *We are Social* mencatat mayoritas atau 83,6% pengguna internet usia 16-64 tahun di dunia bermain *game online* menggunakan gawai apapun, sementara sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* (Dihni, 2023).



Gambar 1. 1. Persentase Negara Dengan Jumlah Pemain Game Online Terbanyak Di Dunia

Sumber Gambar: Databoks

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi juga sangat digemari, dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi (Ulfa, 2017). Kecanduan yang ditimbulkan oleh *game online* menimbulkan dampak yang sangat besar dalam

kehidupan remaja, khususnya bagaimana komunikasi interpersonalnya dengan orang sekitar terutama orangtua dan teman sebayanya.

Selain mempengaruhi komunikasi interpersonal anak remaja, kecanduan *game online* pun dapat menimbulkan beberapa dampak yang negatif dalam kehidupan remaja. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Meutia, Fahreza, & Rahman, 2020) yang berjudul “*Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjung*” menyimpulkan bahwa kecanduan *game online* dapat menimbulkan beberapa dampak yang negatif dalam kehidupan remaja, di antaranya: 1) sering terlambat datang ke sekolah bahkan bolos sekolah akibat terlambat bangun disebabkan tidur terlalu larut dalam bermain *game online*, 2) kerusakan mata akibat durasi memandang layar *smartphone/ PC* yang lama, 3) tidak mendengar orang tua dan terjadi kekosongan pikiran, 4) pola hidup terganggu, mulai dari jam makan, jam tidur, sampai jam belajar sehingga menyebabkan anak malas belajar, 5) sosialisasi dengan lingkungan terhambat yang menyebabkan tidak peduli dengan kehidupan sekitar, dan 6) lalai dalam melaksanakan ibadah.

Mengutip dari (Hartanti, 2023) berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jap, Tiatri, Jaya, dan Suteja dalam mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Fenomena kecanduan *game online* ini semakin meluas dan memprihatinkan, karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu *game online*. Ghuman dan Griffiths menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting.

Baggio menyebutkan bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya aktivitas pada kehidupan sehari-hari.

Di Jawa Barat sendiri sudah banyak anak remaja yang kecanduan *game online*. Hal itu terlihat dari ratusan pasien anak yang kecanduan gawai dan *game online* di Rumah Sakit Jiwa Provinsi Jawa Barat, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Bandung Barat. Menurut Direktur Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Provinsi Jawa Barat Elly Marliyani, RSJ Provinsi Jawa Barat mencatat sepanjang 2020 pasien berobat ke Klinik Kesehatan Jiwa Anak dan Remaja, totalnya terdapat 104 pasien yang mengalami masalah kejiwaan terdampak kecanduan *game online* (Lukihardianti & Basarah, 2023). Elly mengungkapkan, menurut WHO, anak yang telah kecanduan gawai dapat dilihat dari perubahan sikap dan perilakunya. Umumnya, perubahan *mood*/ emosi termasuk iritabilitas, kemarahan dan kebosanan, gangguan pola tidur dan kualitas tidur yang buruk, depresi dan cemas serta risiko bunuh diri. Gejala lain terlihat pada masalah kondisi fisik, buruknya kondisi kesehatan secara umum, gizi buruk, kehilangan teman di dunia nyata, konflik orang tua, serta rusaknya produktivitas belajar.

Pada umumnya, *game online* membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan permainan karena sifatnya menantang, sehingga seseorang yang bermain *game online* ini akan merasa ketagihan untuk bermain. Banyaknya waktu yang dihabiskan untuk menyelesaikan permainan membuat keterampilan berkomunikasi pemain *game online* dengan orang-orang disekitar pun menjadi berbeda. Mereka akan memilih diam dan fokus dengan *game online* daripada melakukan interaksi dengan orang disekitar. Dengan demikian, maka bermain *game*

online tentu memiliki pengaruh terhadap komunikasi interpersonal yang dilakukan remaja pemain *game online*. Ini menjadi hal yang penting untuk diteliti lebih lanjut.

Mobile Legends Bang-Bang adalah *game online multiplayer mobile* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016. *Game Mobile Legends Bang-Bang* termasuk dalam *game online* seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. *Mobile Legends Bang-Bang* sebenarnya hampir mirip dengan *game* yang ber-genre RPG (*roling player games*), karena kita juga harus menaikkan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam *game*. Hanya saja dalam *Mobile Legends Bang-Bang* masing-masing pemain dalam tim langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. Menurut Ulum Bahrul (2018) *Mobile Legends Bang-Bang* biasanya memiliki beragam jenis hero atau yang bisa kita bilang jagoan. Masing-masing orang dari tim yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa satu hero ke satu ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih hero lainnya di *game* yang selanjutnya.

Game yang dirancang untuk *smartphone* ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle* dan *bottom*, yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakter kontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut minions, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. Kerja sama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki

skill yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari hero yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental.



Gambar 1. 2. Daftar Game yang Sering Dimainkan Pada Tahun 2021

Sumber Gambar: Laporan Digital

Komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi, ide, pendapat, dan perasaan yang terjadi antara dua orang atau lebih. Melalui komunikasi interpersonal setiap individu berinteraksi dengan orang lain baik itu dengan kenalan baru, kawan lama, pasangan atau anggota keluarga. Melalui komunikasi interpersonal setiap individu dapat membina, memelihara, bisa juga merusak, dan adakalanya memperbaiki hubungan dengan orang lain. Berbagai masalah dapat timbul tanpa adanya kemampuan komunikasi interpersonal yang baik. Apabila seseorang tidak memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik, maka ia akan sulit menjalin hubungan yang sehat dan dinamis dengan orang lain.

Dalam (Sari, 2017), Little John memberikan definisi komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antar individu-individu. Agus M. Hardjana mengatakan, komunikasi antarpribadi adalah interaksi tatap muka antar dua

atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan dapat menanggapi secara langsung. Arni Muhammad mengatakan komunikasi antarpribadi adalah proses pertukaran informasi diantara seseorang dengan orang lain yang dapat langsung diketahui balikkannya.

Komunikasi interpersonal perlu dimiliki bagi setiap orang, terutama bagi remaja. Komunikasi interpersonal dapat terlaksana di manapun, tak terkecuali dalam bermain *game online*. Berdasarkan studi pendahuluan, peneliti menemukan sekelompok orang di dalam sebuah tongkrongan yang berada di Kelurahan Mengger yang sedang bermain *game online*, seringkali tidak menatap lawan bicara jika ada yang mengajak mereka berbicara karena merasa mengganggu konsentrasi dan memilih untuk tidak terlalu sering berbicara dengan orang lain di sekitar mereka pada saat bermain *game online*. Kenyataan inilah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran nyata secara jelas bahwa *game online* dapat memengaruhi komunikasi interpersonal seseorang.

Dalam penelitian ini, Kelurahan Mengger menjadi sasaran lokasi penelitian karena daerah tersebut adalah daerah yang terjangkau oleh peneliti untuk melakukan penelitian dan peneliti pun mengenal dengan baik daerah tersebut. Selain itu, temuan pada studi terdahulu pun dirasa mendukung dalam pemilihan lokasi penelitian serta masalah yang akan diteliti.

Selanjutnya, *game online* yang dipilih peneliti yaitu *Mobile Legends* dikarenakan peneliti telah melakukan observasi lapangan secara langsung di beberapa tempat tongkrongan yang biasa para remaja datangi dan *Mobile Legends* inilah yang menjadi *game online* paling populer untuk saat ini, dikarenakan *device* dengan ram standard yaitu 3/32gb pun masih bisa digunakan untuk memainkan *game online* ini.

Selain itu, *game online Mobile Legends* ini dikenal dengan *mobile game* paling *toxic* di antara *game online* lainnya. Maka dari itu, peneliti sangat ingin mengetahui dampak dari kecanduan *game online Mobile Legends* yang mana bisa mempengaruhi komunikasi interpersonal remaja.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, masalah ini menarik untuk diteliti. Maka dari itu, peneliti akan mengangkat sebuah judul penelitian yaitu **“DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL REMAJA** (Studi Deskriptif Remaja di Kelurahan Mengger Kec. Bandung Kidul)”.

1.2 Rumusan Masalah

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui atau mencari gambaran tentang dampak komunikasi interpersonal pada remaja yang kecanduan bermain *game online Mobile Legends*. Bagaimanakah sesungguhnya komunikasi interpersonal dari masing-masing mereka akibat dari kecanduan *game online Mobile Legends*. Akibat di sini maksudnya apakah setelah mereka kecanduan *game online* masih bisa berkomunikasi secara efektif atau mengalami penurunan pola komunikasi interpersonal.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Mengapa para remaja kecanduan bermain *game online Mobile Legends*?
2. Bagaimana sikap atau perilaku para remaja yang kecanduan *game online Mobile Legends* ketika sedang berkomunikasi interpersonal?

3. Apa hambatan dalam berkomunikasi interpersonal ketika sudah kecanduan *game online Mobile Legends*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis alasan kenapa para remaja bermain *game online Mobile Legends*
2. Untuk mengetahui dan menganalisis sikap atau perilaku para remaja yang kecanduan *game online Mobile Legends* ketika sedang berkomunikasi interpersonal.
3. Untuk mengetahui hambatan dalam berkomunikasi interpersonal ketika sudah kecanduan *game online Mobile Legend*.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan, informasi, pemikiran dan ilmu pengetahuan kepada pihak lain yang berkepentingan. Selain itu, beberapa temuan yang terungkap dalam penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan pengembangan pola komunikasi yang baik bagi para remaja yang mulai atau sudah menyukai bahkan kecanduan *game online Mobile Legends*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**, terdiri dari latar belakang penelitian, fokus penelitian, identifikasi masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, sistematika penulisan, serta lokasi dan waktu penelitian.
2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, terdiri dari rangkuman teori, penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran.
3. **BAB III METODE PENELITIAN**, terdiri dari pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, informan kunci, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di salah satu tongkrongan di Kecamatan Bandung Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat. Adapun waktu penelitian dapat dilihat pada tabel jadwal penelitian berikut ini:

Tabel 1. 1. Jadwal Penelitian

Sumber Data: Diolah oleh peneliti

No.	Aktivitas	Sub Aktivitas	Waktu
1	Tahap Persiapan Penelitian	Konsultasi judul penelitian	Mei 2023
		ACC judul penelitian	Mei 2023
		Mengumpulkan data	Mei 2023
2	Penyusunan Usulan Penelitian	Penyusunan BAB I	Juni 2023
		Konsultasi dan ACC BAB I	Juni 2023
		Penyusunan BAB II	Juni 2023
		Konsultasi dan ACC BAB II	Juni 2023
		Penyusunan BAB III	Juni 2023
		Konsultasi dan ACC BAB III	Juli 2023
3	Sidang Usulan Penelitian	Sidang Usulan Penelitian	Juli 2023

4	Penyusunan Skripsi	Penyusunan BAB IV	Agustus 2023
		Konsultasi dan ACC BAB IV	
		Penyusunan BAB V	Agustus 2023
		Konsultasi dan ACC BAB V	
5	Sidang Skripsi		



