

BAB I

PENDAHULUAN

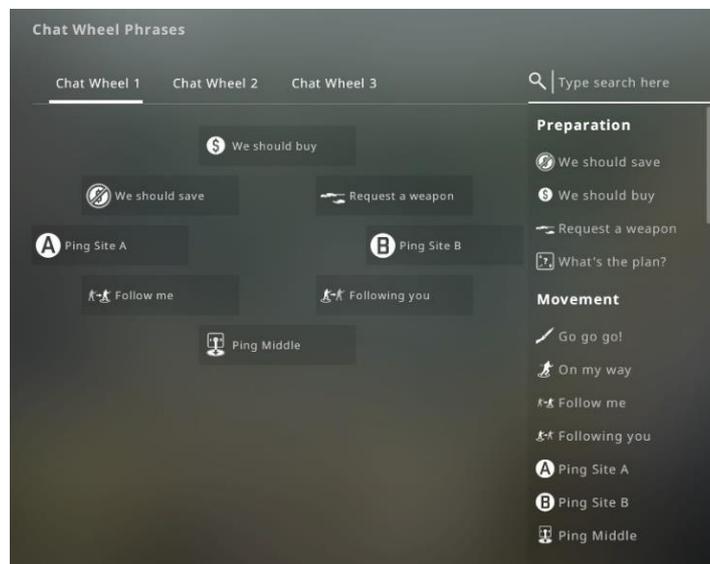
1.1. Latar belakang

Permainan daring, atau yang lebih akrab dikenal dengan sebutan *game online* adalah jenis permainan yang berupa aplikasi yang berada di dalam komputer dan menggunakan jaringan internet. Jaringan internet adalah jaringan komputer yang paling sering digunakan untuk bermain *game online* melalui koneksi kabel ataupun nirkabel. *Game online* dapat dimainkan sendiri ataupun dengan orang lain atau orang banyak, dan dapat dimainkan dengan *bot* (robot komputer). Dalam bermain *game online*, dibutuhkan sebuah perangkat komputer atau laptop yang terhubung ke dalam suatu jaringan. Andrew Rollings dan Ernest Adams berpendapat bahwa *game online* akan menjadi lebih tepat jika disebut sebagai sebuah teknologi, daripada sebagai sebuah aliran dari suatu permainan (Ernest & Rollings, 2006). Hal ini karena *game online* merupakan sebuah mekanisme yang menghubungkan pemain untuk bermain bersama.



Gambar 1. Ruangan *multiplayer* dari salah satu *game online* yaitu *osu!*
(Sumber: *osu!*)

Dalam bermain *game online*, akan banyak ditemukan istilah atau simbol di dalamnya. Uniknya, setiap permainan mempunyai arti yang berbeda-beda dan sebagian besar hanya dimengerti bagi mereka yang bermain atau sudah memahami isi dan alur cerita permainan tersebut. Istilah atau simbol tersebut dibuat untuk memudahkan para pemain dalam mereka bermain *game online*. Tak jarang istilah atau simbol ini digunakan mereka untuk berkomunikasi satu sama lainnya.



Gambar 2. Kode atau simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain lain pada *Counter Strike: Global Offensive*. (Sumber: <https://www.dexerto.com/CS:GO/how-to-customize-new-CS:GO-chat-wheel-pings-binds-more-1475284/>)

Penggunaan istilah atau simbol ini membuat pemain menjadi lebih mudah dalam berkomunikasi dengan pemain lainnya. Dalam berkomunikasi, para *gamers* akan dihadapkan dengan lawan bicara yang beragam, mulai dari pemain dalam negeri ataupun luar negeri. Dapat dikatakan bahwa komunikasi mereka merupakan komunikasi virtual, yaitu komunikasi yang terjadi antara komunikan dan komunikator tanpa bertatap muka. Mereka hanya

mengandalkan teks, tanda baca, dan penekanan nada berdasarkan kalimat yang dilontarkan oleh lawan bicaranya. Hal ini membuat mereka menjadi lebih sulit untuk memahami pembicaraan atau pembahasan yang sedang berlangsung.

Dalam bermain *game online*, tampilan dan efek animasi yang ditampilkan dibuat semenarik mungkin, sehingga membuat para *gamers* menjadi nyaman dalam bermain dan membangun komunikasi di dalam *game online* yang dimainkannya. Kenyamanan ini membuat mereka enggan untuk berhenti bermain *game* hingga berujung pada kecanduan. Bermain *game online* secara berlebihan, akan menimbulkan kecanduan yang mempengaruhi emosi pemainnya.

Ada beberapa kriteria seseorang dapat dinyatakan kecanduan *game online* seperti tidak dapat mengendalikan diri dan selalu ingin bermain *game online*, lebih memprioritaskan bermain *game online* daripada prioritas aktivitas, intensitasnya selalu meningkat dan berkelanjutan, dan berkurangnya interaksi sosial dalam kehidupan secara langsung baik dengan keluarga, teman, dan lingkungan sekitar. Mereka akan menghabiskan waktu untuk bersosialisasi di dunia maya, dan tidak memprioritaskan dunia nyata.

Ketika seseorang mengalami kecanduan *game online*, fokus pikiran mereka akan selalu tertuju kepada *game online* tersebut, kapanpun dan ketika mengerjakan aktivitas apapun. Ini merupakan efek yang ditimbulkan akibat bermain *game online* secara berlebihan. Mereka akan lebih memprioritaskan *game online* dibandingkan dengan aktivitas atau kegiatan lainnya, dan lebih ingin untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* seharian.

Disatu sisi, hidupnya sangatlah bebas, tidak ada yang mengatur dalam melakukan segala sesuatu. Akan tetapi, kebebasan menyebabkan individu menjadi tidak peduli dengan sekitar bahkan diri sendiri. Kebebasan tersebut menyebabkan ketidakteraturan hidup dan melaksanakan aktivitas sehari-hari

dengan sesuka hati. Beberapa orang bahkan lebih memilih tidak mandi sehari-hari daripada harus meninggalkan komputer dan keluar kamar.

Kecanduan Game Online, Pemuda Asal Malang Nekat Curi Handphone dan Uang Rp 50 Ribu Milik Tetangga

Sabtu, 10 Agustus 2019 09:07



Remaja diinterogasi Polres Malang setelah ketahuan mencuri.

Gambar 3. Salah satu kasus akibat dari kecanduan *game online* (Sumber: <https://wow.tribunnews.com/2019/08/10/kecanduan-game-online-pemuda-asal-malang-nekat-curi-handphone-dan-uang-rp-50-ribu-milik-tetangga>)

Berita diatas adalah salah satu dampak karena kecanduan *game online*. Seorang pemuda nekat mencuri sebuah telepon genggam dan uang sebesar Rp. 50.000 milik tetangganya. Dapat dikatakan bahwa kecanduan *game online* bukan hanya merugikan diri sendiri saja, tetapi juga merugikan orang lain. WHO berpendapat bahwa kecanduan *game online* merupakan gangguan kesehatan jiwa berdasarkan dokumen *International Classification of Diseases* edisi 11 (ICD-11) yang diterbitkan oleh WHO pada 18 Juni 2018.

Dengan mencoba memahami pengalaman komunikasi para *gamers*, khususnya para pecandu *game online* di Indonesia, peneliti ingin menemukan

cara agar orang-orang disekitar mereka dapat lebih mudah untuk mengerti komunikasi para *gamers*. Sampai saat ini, aktivitas yang berhubungan dengan bermain *game online* masih dianggap sebagai kegiatan yang akan berujung menimbulkan dampak negatif bagi para pecandunya. Sayangnya, pengetahuan masyarakat tentang komunikasi para *gamers* masih kurang. Keterbatasan ini yang membuat pendekatan kepada para pecandu *game online* menjadi sulit sehingga membutuhkan waktu dan usaha yang lebih untuk mengatasi kecanduan *game online*.

1.2. Fokus penelitian

Fokus peneliti disini adalah untuk mengetahui pengalaman komunikasi seorang pecandu *game online*, serta solusi dalam mengatasi kecanduan *game online*. Dalam berkomunikasi, mereka mempunyai caranya tersendiri yang membuatnya menjadi berbeda dengan mereka yang bukan seorang *gamers*. Dengan memahami pengalaman komunikasi mereka, akan lebih mudah untuk mengerti dunia para pecandu *game online* sehingga dapat lebih mudah untuk mengatasi kecanduan *game online*.

1.3. Pertanyaan penelitian

1. Bagaimana pengalaman komunikasi para pecandu *game online* saat sedang bermain *game online*?
2. Bagaimana cara mengatasi seseorang yang sudah kecanduan *game online*?

1.4. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui pengalaman komunikasi seorang *gamers* saat sedang memainkan permainannya, khususnya bagi mereka yang kecanduan *game online*.
2. Untuk mengetahui solusi dalam mengatasi kecanduan *game online*.

1.5. Manfaat penelitian

1. Manfaat Akademis : Secara Akademis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam memahami pengalaman komunikasi para pecandu *game online*. Dengan demikian, dapat ditemukan masalah komunikasi para pecandu *game online* serta cara mengatasi kecanduan *game online*.
2. Manfaat Praktis : Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi para orang tua, tenaga pendidikan, ataupun pemerintah Indonesia dalam memahami komunikasi pecandu *game online*. Sehingga dapat mengatasi kecanduan *game online* yang dialami oleh para *gamers*.

1.6. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah pembaca dalam mengetahui isi dari skripsi ini secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal dari skripsi ini memuat halaman sampul, halaman judul, halaman pernyataan orisinalitas, halaman pengesahan, kata pengantar, halaman pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah untuk kepentingan akademis, abstrak dalam bahasa Indonesia, abstrak dalam bahasa Inggris, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Utama

Bagian utama atau isi dari skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka, metodologi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, dan kesimpulan dan saran.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari penelitian terdahulu, konsep penelitian, teori penelitian, dan kerangka berfikir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini terdiri dari metode pengumpulan data, penentuan key informan dan informan, teknik analisis data, teknik keabsahan data, dan waktu dan lokasi penelitian.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dari skripsi ini merupakan daftar pustaka dan daftar lampiran. Daftar pustaka adalah daftar yang berisi sumber, referensi, atau acuan yang digunakan sebagai pendukung penulisan skripsi. Lampiran adalah data pendukung atau pelengkap penulisan skripsi. Lampiran dalam skripsi ini berisi jadwal, tabel, daftar pertanyaan, dan grafik.