

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang begitu pesat pada saat ini dapat dilihat salah satunya melalui perkembangan *game* yang semakin memicu ketertarikan agar dimainkan. Fitur-fitur dan grafis permainan yang semakin bagus serta *game* yang sekarang bisa dilakukan atau dimainkan dengan *online* dan bisa diakses melalui *Smartphone* menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya. Adanya fitur *online* memberikan akses bagi orang-orang yang suka bermain *game* dari seluruh penjuru dunia agar dapat membangun komunikasi dan juga bermain bersama dalam waktu yang bersamaan walaupun dengan lokasi yang berbeda.

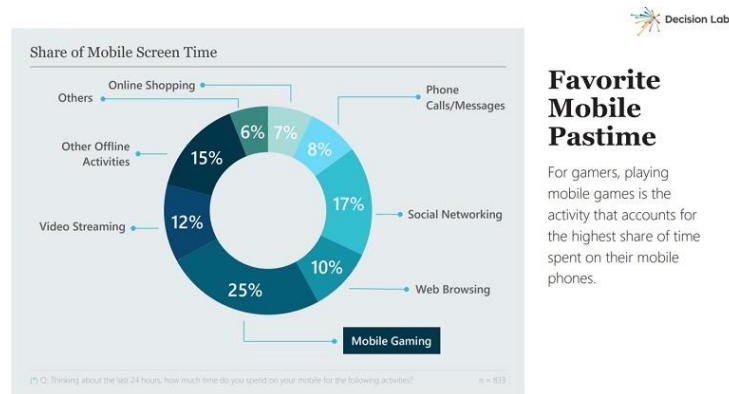
Menurut Young, *game online* yakni suatu *game* yang menggunakan perangkat yang terkoneksi internet agar dapat berinteraksi bersama orang lainnya agar meraih tujuan yang diinginkan, menyelesaikan berbagai jenis misi dan mencapai skor tertinggi dalam *game* (Kurniawan, 2017). Sedangkan menurut Severin, *game online* merupakan perkembangannya atas permainan dari computer biasa sebagai produk penjualan dengan basis kepada internet dan fasilitas yang menyediakan jasa hiburan yaitu *game* yang bisa dilakukan aksesnya dalam *online* atau *daring*, serta setiap pemain bisa berinteraksi dengan langsung (*real time*) dan saling terhubung maupun ada kemungkinan dalam mengeksplorasi antara satu dan yang lain (Giandi, 2012).

Penelitian yang dilakukan oleh Putro & Nurjanah (2013) menunjukkan bahwa Penggemar *game online* di Indonesia sendiri mencapai angka 6 juta orang mayoritas yakni remaja, serta kisaran 40% orang terkena dampak negatif dari *game online* seperti kecanduan, perubahan pola komunikasi, penggunaan Bahasa yang kasar, dll. Setidaknya ada sekitar 64,45% remaja lelaki dan 47,85% remaja wanita yang usianya 12-22 tahun yang menyebutkan dirinya kecanduan *game online*. *Game online* juga merupakan konten kedua yang paling banyak dipilih masyarakat setelah video *online* dengan persentase 16,5 persen. Hasil ini diperoleh dari survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau APJII (Buletin

APJII, 2020) bahkan diprediksi akan terus bertambah hingga mencapai 21,6 persen pada tahun 2025 (Dahwilani, 2020).

Gambar 1

Persentase Aktivitas *Smartphone* Masyarakat



Sumber: Tek.id, 2018

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa sebagian besar kegiatan yang dilaksanakan individu pada *smartphone* miliknya yaitu bermain *game* (25%) berdurasi rerata 53 menit. Di samping itu, kegiatan lainnya yang dilaksanakan pengguna gawai atau *smartphone* yakni *browsing* (10%), *streaming* video (12%), belanja *online* (7%), jejaring sosial (17%), Telepon atau pesan singkat (8%), aktivitas offline lainnya (15%) dan yang lain-lain (6%) (Maulida, 2018).

Riset yang dilakukan oleh Gadgetsquad.ID (2020) mengenai ranking kota di Indonesia untuk pengalaman bermain *mobile game online* menunjukkan dari 44 kota besar di Indonesia, Jambi menjadi kota dengan pengalaman bermain *game* yang buruk. Hal ini terjadi karena dalam bermain *game* masih sering terjadi *delay* dan kurangnya kontrol dalam permainan.

Game online memiliki banyak jenis kategori dan untuk sekarang *game online* yang sedang digemari pada lingkup masyarakat yakni *game online* yang berkategori MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Hal ini sejalan dengan survei yang dilakukan oleh ahli adiksi perilaku dr. Kristina Siste yang menunjukkan bahwa selama masa pandemi Covid-19 lebih dari 19 persen remaja di Indonesia kecanduan internet yang mana sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain *game online*. Jenis permainan yang paling banyak dimainkan adalah yang berkategori

MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dengan persentase 46 persen (CNN Indonesia, 2021).

Game MOBA yang sedang populer dan banyak dimainkan masyarakat yaitu *Mobile Legends*. *Game online* *Mobile Legends* memberikan kemudahan kepada para pemainnya untuk berkomunikasi, menyampaikan informasi, ataupun mengirim pesan kepada pemain lain yang bermain *Mobile Legends* dengan menyediakan fitur-fitur seperti *Quick Chat*, *Chatbox*, dan juga *Voice Chat* dalam *game* tersebut.

Gambar 2

Sebaran Pengguna Aktif *Mobile Legends* di Indonesia



Sumber: Suara.com, 2021

Berdasarkan gambar 2 dilansir oleh berita harian suara.com yang ditulis oleh Pratnyawan & Rachmanta (2021), jumlah pengguna aktif *Mobile Legends* bulanan di seluruh dunia telah mencapai 90 juta. Sedangkan jumlah pengguna aktif di Asia Tenggara mencapai 70 juta. Menariknya, dari jumlah tersebut hampir 50 persen pengguna aktif *Mobile Legends* di Asia Tenggara berasal dari Indonesia. Jumlah pemain aktif bulanan di Indonesia telah mencapai lebih dari 34 juta pemain. Menurut jenis kelamin, 80 persen pemain adalah laki-laki sedangkan 20 persen lagi adalah perempuan.

Sebuah artikel di Hybird.co.id yang ditulis oleh Mustofa (2018) menunjukkan adanya perilaku berkata-kata kasar dalam *game online* salah satunya adalah *Mobile Legends*. Tidaknya hanya mengatakan orang bodoh, tetapi mereka

sering mengungkit orang tua atau SARA. Pada Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aris (2019) menunjukkan dampak yang terjadi pada mahasiswa yang bermain Mobile Legends yaitu munculnya agresivitas fisik dan verbal seperti memukul, menendang, mengumpat, membentak, berkata-kata jorok dan kasar serta mengejek.

Berdasarkan pra-riset yang telah dilakukan sebelumnya di Desa Tangkit Baru, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi, peneliti menemukan bahwa komunikasi kekerasan verbal kerap terjadi pada remaja di wilayah tersebut seperti menggunakan Bahasa yang kasar, membentak, mengejek, memaki dan lain-lain. Selain itu, hal unik yang ada di Desa Tangkit Baru yaitu pada acara memperingati hari kemerdekaan Indonesia bukan hanya mengadakan perlombaan tradisional seperti tarik tambang, balap karung, dan makan kerupuk tetapi juga mengadakan pertandingan *game online* Mobile Legends. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut. Selain itu, menurut keterangan beberapa remaja Desa Tangkit Baru, mereka bermain *game online* Mobile Legends untuk menghilangkan rasa bosan tetapi karena faktor kekalahan membuat mereka menjadi emosional.

Dasar hasil penelitian sebelumnya merupakan beberapa hal penting yang dapat dijadikan sebagai pendukung dalam penelitian ini. Peneliti menganggap dengan adanya penelitian terdahulu dapat menjadi dasar ataupun acuan dalam melaksanakan kegiatan meneliti ini. Sehingga, peneliti melaksanakan tahapan pengkajian kepada hasil penelitian yang terdahulu berupa skripsi mahasiswa ataupun jurnal terdahulu yang berhubungan terhadap permasalahan penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Lee & Kim (2017) bertujuan untuk menganalisis pengaruh bermain *game online* pada tengah malam terhadap perilaku kecanduan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan teori sistem ekologi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa waktu bermain dan genre *game* yang dimainkan berhubungan positif dan menjadi prediktor penting dari kecanduan *game*.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Ryan Fahmi (2019) bertujuan guna memahami pengaruhnya bermain game online Mobile Legends kepada konten

obrolan mahasiswa di UNS tahun 2018 dengan menggunakan teori Computer Mediated Communications (CMC). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa semua variabel memiliki pengaruh terhadap konten obrolan negatif kalangan mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2018 dan apabila terpaan medianya tinggi, motivasi bermainnya tinggi, serta pengaruhnya dari lingkungan cukup besar, berarti obrolan bisa relatif kearah yang negatif.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Agus Salim (2016) membahas mengenai pengaruh game *online* kepada perilaku belajar bagi mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan teori *uses and gratifications*. Hasilnya penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *game online* dan perilaku mahasiswa tercipta tergantung kepada intensitas dan durasi mahasiswa dalam memainkan *game online* tersebut. Bagi mereka yang memainkan *game online* dengan intensitas dan durasi yang berlebihan dapat berakibat buruk terhadap prestasi belajarnya dan dan pula kebalikannya.

Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Fadly Firmansyah Putra dkk (2019) yang mempunyai tujuan dalam memberi penjelasan dampak negatif maupun positifnya atas bermain *game online* kepada tindakan sosial mahasiswanya. Metode yang dipakai untuk kegiatan meneliti ini yakni bermetodekan kualitatif. Hasil penelitiannya menandakan dampak atau efek positif dari *game online* bagi mahasiswa yakni meningkatkan relasi, kegiatan refreshing, melatih kedisiplinan, kejasama dan komunikasi, dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Sedangkan dampak negatif dari *game online* adalah rasa malas yang meningkat, menghabiskan waktunya dengan percuma dan tidak produktif, terbengkalai tugasnya, dan menimbulkan efek ketagihan.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Candra Gunawan (2020) bertujuan untuk menguji serta menganalisis pengaruh *game online* Mobile Legends terhadap interaksi sosial remaja. Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif yang bermetodekan survei serta untuk mendapatkan data dilakukan dengan cara penyebaran angket. Pada penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan *game online* Mobile Legends berpengaruh signifikan sebesar 23,7 persen terhadap interaksi sosial. Dapat dikatakan bahwa, semakin bijak remaja bermain Mobile

Legends maka interaksi sosialnya semakin baik karena mendapatkan teman baru. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan yang kuat bagi pengguna.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Maria Terok dkk (2018) berisi tentang intensitas bermain *game online* akan membawa pengaruhnya pada kepribadian seseorang. Kegiatan meneliti ini mempunyai tujuan guna memahami apakah ada hubungannya intensitas bermain *game online* yang ada unsur kekerasan dengan Tindakan agresif peserta didik. Hasil penelitiannya menampilkan yakni intensitas bermain *game online* yang terdapat unsur kekerasan paling banyak di tingkatan sedang yakni 18 peserta didik atau siswa (56,3 %), dan Tindakan agresifnya sedang 20 siswa (62,5%).

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Andi Indri Abriani dkk (2018) yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi pengguna *game online* mobile legends pada mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Halu Oleo dengan menggunakan metode kualitatif dan menggunakan Pendekatan Studi Kasus. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa perilaku komunikasi para pengguna *game online* Mobile Legends disebabkan oleh 2 faktor yaitu faktor kebiasaan dan faktor emosional diantaranya adalah perubahan sikap, tingkah laku dan perubahan dalam menyampaikan informasi terutama dalam penggunaan Bahasa gaul dan Bahasa kasar.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Andika Wibisono & Agus Naryoso (2019) yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game* Mobile Legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. Menggunakan teori General Aggression model (GAM) dan parental mediation dengan model Interaction Restrictions. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game* Mobile Legends dan semakin rendah pengawasan orang tua maka semakin tinggi pula perilaku agresif pada anak remaja.

Pada jurnal-jurnal terdahulu yang telah dipaparkan lebih banyak berfokus pada *game online* secara umum sedangkan pada penelitian ini lebih difokuskan lagi pada *game online* Mobile Legends. Selain itu, jurnal yang juga meneliti tentang

Mobile Legends memiliki perbedaan dengan penelitian ini pada bagian teori yang digunakan, variabel terikat serta subjek penelitiannya, dimana pada jurnal terdahulu subjek penelitiannya adalah mahasiswa sedangkan pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah remaja dan jurnal terdahulu beberapa menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

Mengacu kepada pemaparan tersebut, sehingga penulis memiliki maksud untuk melaksanakan penelitian terkait “Pengaruh bermain *Game Online Mobile Legends Terhadap Komunikasi Kekerasan Verbal pada Remaja*”.

I.2 Rumusan Masalah

Bersumber pada penjelasan latar belakang di atas, peneliti menyusun permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu Seberapa besar pengaruh bermain *game online Mobile Legends terhadap komunikasi kekerasan verbal pada remaja?*

I.3 Batasan Masalah

1. Batasan Masalah

Pada penjelasan latar belakang di atas, peneliti memberikan batasan masalah agar memperoleh hasil yang diinginkan. Adapun batasan permasalahan di kegiatan meneliti ini yakni mencakup:

- a. Penelitian dilakukan pada remaja berusia 11-21 tahun yang berdomisili di desa Tangkit Baru, Kecamatan Sungai Gelam, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi.
- b. Penelitian dilakukan pada remaja yang bermain game online Mobile Legends.
- c. Dibatasi pada masalah komunikasi kekerasan verbal yang dilakukan oleh remaja dalam berkomunikasi.

I.4 Tujuan Penelitian

Bersumber pada perumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain *game online Mobile Legends terhadap komunikasi kekerasan verbal pada remaja.*

I.5 Manfaat Penelitian

Ada pula manfaatnya pada kegiatan meneliti ini yakni mencakup:

a. Manfaat Akademis

Pada penelitian ini diinginkan mampu membawa manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan pada aspek ilmu komunikasi serta dapat menjadi referensi bagi kegiatan meneliti yang lebih lanjut terkait pengkajian komunikasi, khususnya pada aspek teknologi komunikasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan mengenai komunikasi kekerasan verbal pada remaja yang bermain *game* Mobile Legends.

b. Manfaat Praktis

Pada penelitian ini diinginkan mampu memberi masukan yang berguna bagi tiap individu khususnya para pemain *game* Mobile Legends dalam menggunakan media, dimana hasilnya ini diinginkan bisa jadi bahan penilaian atau evaluasi serta meningkatkan wawasan maupun pengetahuan yang berhubungan terhadap pengaruh dalam bermain *game online* kepada komunikasi kekerasan verbal.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan disusun agar memberi kemudahan peneliti dalam menyusun setiap sub bab dalam penelitian. Berikut ini merupakan sistematika penulisannya:

BAB I

PENDAHULUAN

Bagian ini memberi penjelasan terkait fenomena yang ingin dilaksanakan penelitiannya, batasan dan perumusan permasalahan, pemaparan maksud dilakukannya riset, tingkat kebermanfaatan riset bagi akademik, masyarakat dan peneliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan konsep-konsep pada topik yang diteliti, teori penelitian, kerangka berpikir serta hipotesisnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

Berisi penjelasan mengenai jenis metode yang diterapkan pada kegiatan meneliti, sampel meneliti, serta populasi, metode untuk mengumpulkan data, teknik analisis data, dan waktu serta tempat riset.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan & membahas mengenai hasil yang telah ditemukan pada penelitian yang dilakukan terhadap fenomena yang telah ditentukan.

BAB V

PENUTUP

Berisi penjelasan dan pembahasan mengenai data yang sudah diperoleh dan menganalisa data tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan seluruh sumber referensi yang dipakai peneliti untuk penyusunan penelitian.

LAMPIRAN

Berisi dokumen yang digunakan sebagai instrument penelitian seperti kuesioner, dokumentasi dan lain-lain.