

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi hingga saat ini berlangsung dengan sedemikian pesatnya. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh yang besar bagi kehidupan manusia dewasa ini. Seiring dengan berjalannya waktu teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan berbagai macam inovasi terbaru yang berguna untuk memudahkan manusia untuk mencari informasi dan melakukan komunikasi.

Diawali munculnya surat kabar yang telah berbasis internet sehingga dapat mudah disebar luaskan melalui media internet tersebut. Internet sendiri merupakan jaringan yang terhubung secara Internasional dan tersebar di seluruh penjuru dunia. Selain itu internet tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana informasi dan komunikasi saja melainkan juga sebagai sarana hiburan bagi para penggunanya. Dengan berbagai macam jenis hiburan yang terdapat didalam Internet, *game online* adalah salah satu sarana hiburan yang banyak digemari penggunanya.

Game online adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan secara *online* melalui media jaringan internet sehingga dapat menghubungkan penggunanya bermain bersama dengan orang lain. *Game online* memiliki fasilitas yang lebih dibandingkan dengan *game* tanpa jaringan internet. Pengguna atau pemain *game online* ini akan dapat bermain bersama dengan pemain lain di seluruh dunia kapanpun dan secara *real time*.

Menurut Chandra Zebah Aji *Game online* adalah bentuk permainan yang dihubungkan dengan jaringan internet. *Game online* tidak memiliki batas pada perangkat yang digunakan. *Game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* dan perangkat lainnya, selama gadget tersebut terkoneksi dengan jaringan internet.¹

Game online berasal dari istilah *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu perluasan jenis *game Role-Playing Game* yang mempunyai fasilitas *multiplayer*, pemain dapat menghubungkan perangkat komputer ke sebuah server, melalui server tersebut, pengguna dapat bermain secara bersama dengan pemain diseluruh dunia. Permainan ini serupa dengan jenis *Role-Playing Game*, yakni pemain dalam permainan. Jenis permainan *MMORPG* akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan karakter yang dimainkannya.²

Salah satu *game online* berbasis mirip dengan jenis *MMORPG* yang kini banyak dimainkan oleh mayoritas masyarakat dunia adalah *Mobile Legends*. Permainan ini mampu melibatkan banyak orang dan biasanya mengambil setting peperangan dengan karakter fantasi yang unik dan menarik. *Game Mobile Legends* merupakan *game* yang paling digemari oleh masyarakat umum dari berbagai kalangan.

Dalam hal ini meningkatnya pemain *Mobile Legends* disebabkan adanya pandemi Covid-19 yang hampir dua tahun melanda di seluruh dunia terutama di Indonesia. Menurut *Brand Director* Moonton Indonesia, Aswin Atonie dalam

¹ Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Yogyakarta: Bounabooks, 2012), hal. 2.

² Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka setia, 2009), hal. 20.

acara “*Esports Di Tengah Pandemi*”, peningkatan pemain *game Mobile Legends* terjadi cukup signifikan selama pandemi melanda Indonesia semenjak Maret 2020 silam. Dalam situasi pandemi masyarakat banyak melakukan kegiatan dirumah saja sehingga dapat melakukan hal yang positif seperti mengasah kemampuan bermain *game Mobile Legends* .³

Martinus Manurung, sebagai *Head of Marketing & Business Development Esports* Moonton Indonesia, menginformasikan bahwa jumlah pemain aktif *Mobile Legends* di Asia Tenggara mencapai angka 70 juta. Menurut angka tersebut, hampir 50% pemain *Mobile Legends* berasal dari Indonesia. Jumlah pemain aktif bulanan *Mobile Legends* di Indonesia mencapai lebih dari 34 juta pengguna yang didominasi dari Pulau Jawa dan Sumatera. Jumlah pemain dari kedua pulau tersebut sebanyak 52% dari Pulau Jawa, dan 29,38% dari Pulau Sumatera. Kemudian berdasarkan *gender*, 80% pemain merupakan laki-laki sementara 20% lainnya adalah perempuan.⁴

³ <https://kumparan.com/kumparansport/pengguna-mobile-legends-melonjak-drastis-selama-pandemi-1twC1q03z3d/full/> / Diakses Pada 16 Agustus 2021 pukul 19.00.

⁴ <https://www.hitekno.com/games/2021/08/13/081500/berapa-jumlah-pemain-mobile-legends-di-indonesia-ini-detailnya> / Diakses pada 16 Agustus 2021 pukul 21.00.



Gambar 1. 1 Data Pemain Di Indonesia

Dari sekian banyak pengguna aktif di Indonesia, *game* ini banyak dikonsumsi oleh penduduk dengan rentang usia dibawah 18 tahun hingga 22 tahun sebanyak 41%.



Gambar 1. 2 Data Mayoritas Pemain *Mobile Legends*

Dalam rentang usia itu, mayoritas pengguna dapat dikategorikan dalam usia remaja atau bisa dikatakan Pelajar dan Mahasiswa. Usia remaja menurut Menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun. Sedangkan menurut Peraturan Menteri

Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja merupakan penduduk dalam rentang usia 10 sampai 18 tahun. Kemudian menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN), rentang usia remaja dari usia 10 sampai 24 tahun serta belum menikah.⁵ Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa dan memiliki sikap yang cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan dan kebiasaan. Oleh karenanya, muncul kekhawatiran akan terganggunya sikap dan perilaku dalam bersosialisasi serta komunikasi dengan lingkungan disekitarnya.

Berdasarkan observasi penulis, Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta adalah salah satu dusun yang masyarakat usia remajanya banyak memainkan *game online Mobile Legends*. Hal ini didukung dengan adanya kampus ternama di daerah tersebut yang turut mendorong menjamurnya UMKM seperti Warmindo dan warung kopi di daerah Dusun Pringgolayan. Warmindo tersebut dibuka dengan target pasar mahasiswa dan pelajar. Maka dari itu, banyaknya tempat berkumpul tersebut menjadi sarana tempat yang memadai untuk mereka. Kemudian kegiatan yang dilakukan pada umumnya sekedar makan, berkumpul, berbincang-bincang dan banyak yang bermain *game online Mobile Legends*.

Kegiatan *mabar* (main bareng) *game online Mobile Legends* ini sering dilakukan di salah satu Warmindo langganan mereka. Ketika teman sekitar yang tidak bermain mengajak bicara, hampir seluruh pemain *game online Mobile Legend* cenderung tidak acuh dan tidak merespon pesan dengan baik dan benar.

⁵ <http://ntb.bkkbn.go.id/?p=1467> /Diakses pada 16 Agustus 2021 pukul 22.00.

Hal ini menyebabkan proses komunikasi antara satu orang dengan yang lainnya tidak berjalan dengan lancar. Namun dari sisi lain mereka lebih fokus terhadap teman *mabarnya* sehingga proses komunikasi interpersonal antar pemain justru terlihat lebih kompak. Menurut Mulyana komunikasi interpersonal merupakan suatu proses komunikasi yang didalamnya melibatkan komunikator dan komunikan yang dilakukan secara tatap muka, lalu memungkinkan keduanya dapat saling menangkap reaksi yang mereka utarakan, baik itu dengan komunikasi verbal maupun nonverbal.⁶

Maka dengan alasan berikut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Analisis Proses Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Online Mobile Legends* (Studi Kasus Pada Remaja Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta). Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai perbedaan dari skripsi yang telah ada. Selanjutnya di harapkan memunculkan sudut pandang atau temuan-temuan baru dalam penelitian dari kacamata ilmu komunikasi.

⁶ Murtiadi, Psikologi Komunikasi, (Yogyakarta: Psikosain, 2015), hal. 39.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan pada latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana proses komunikasi interpersonal remaja pemain *game online Mobile Legends* Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta”?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses komunikasi interpersonal remaja pemain *game online Mobile Legends* Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta.
2. Mengetahui kelancaran dan hambatan proses komunikasi interpersonal remaja pemain *game online Mobile Legends* Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta.
3. Mengetahui proses komunikasi interpersonal remaja pemain *game online Mobile Legends* Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta dengan orang disekitarnya yang tidak bermain *game* tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat memeberikan referensi terbaru bagi perkembangan ilmu komunikasi.
2. Penelitian ini dapat diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi jurusan atau fakultas dalam menambah referensi keilmuan.
3. Dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang kajian komunikasi, terutama dibidang Ilmu komunikasi di Indonesia.

4. Meningkatkan pemahaman tentang proses komunikasi antar individu pemain *game online Mobile Legend* pada remaja dengan lingkungan disekitarnya.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Paradigma Penelitian

Adapun metode pendekatan yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif. Metode ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tidak terlihat dibalik fenomena yang biasanya susah untuk dipahami secara memuaskan.⁷ Pemahaman ini tidak ditentukan terlebih dulu, tetapi didapatkan setelah selesai melakukan analisis terhadap fenomena sosial yang menjadi fokus penelitian serta kemudian ditarik kesimpulan berupa pemahaman umum tentang fakta-fakta tersebut.⁸

1.5.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yakni dengan menggambarkan dan mendeskripsikan objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis kebenaran dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti dengan tepat.⁹ Penelitian ini mendeskripsikan tentang komunikasi interpersonal pemain *game online Mobile Legends* pada remaja Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta.

⁷ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), hal. 9.

⁸ Rosady Ruslan, *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010), hal. 215.

⁹ Jalaluddin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 22.

1.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data yang dimana untuk melengkapi dan memperjelas apa yang diteliti supaya menjadi sebuah kesatuan dan metode pengumpulan data yang digunakan yakni sebagai berikut:

a. Data Primer:

1) Wawancara

Wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara mendalam. Menurut Moleong wawancara mendalam adalah proses menggali informasi secara mendalam, terbuka, dan bebas dengan masalah serta fokus penelitian lalu diarahkan pada pusat penelitian.¹⁰ Dalam hal ini metode wawancara mendalam dilakukan dengan memberikan daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Peneliti berfokus pada wawancara mendalam (*depth interview*) mengenai topik yang sedang diteliti. Dengan topik yang sudah dibahas, penelitian ini membutuhkan informan sebanyak 7 orang. Peneliti akan melakukan observasi langsung kepada subjek yang aktif bermain *game online Mobile Legends*. Selain itu jika diperlukan peneliti juga akan mengobservasi langsung kepada informan tambahan yakni bagian dari mereka yang tidak bermain *game* tersebut. Tentunya mengamati bagaimana proses komunikasi interpersonal pemain *game online Mobile Legends* remaja Dusun Pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta.

¹⁰ Lexy J Moleong, Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung: Rosdakarya, 2011), hal.186

2) Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati secara langsung tanpa mediator suatu objek untuk melihat secara dekat kegiatan yang dilakukan oleh objek yang diteliti.¹¹ Maka dari itu, teknik penelitian ini memahami mengenai fenomena, situasi, dan kondisi yang sedang terjadi saat ini. Peneliti perlu ke lapangan untuk mengamati data secara langsung, supaya data valid dan memperoleh data dari subjek yang ada di lapangan. Observasi yang dilakukan peneliti adalah dengan mengunjungi lokasi secara langsung serta mengamati secara detail proses komunikasi interpersonal remaja Pringgolayan ketika sedang bermain *game Mobile Legends*.

b. Data Sekunder

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang mendukung metode wawancara dan observasi. Menurut Sugiyono dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan data dan informasi berbentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi diperlukan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.¹² Dalam hal ini dokumentasi yang paling utama

¹¹ Rahmat Kriyantono, Teknik Praktis Riset Komunikasi, (Jakarta: PT. Kencana Perdana, 2006), hal. 106

¹² Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods), (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 329

ialah foto ketika sedang dilakukan observasi langsung dilokasi pada remaja Pringgolayan yang bermain *game Mobile Legends* .

1.6 Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini lokasi yang dijadikannya penelitian bertempat di Dusun pringgolayan Banguntapan Bantul Yogyakarta.

1.7 Teknik Analisis Data

Peneliti menganalisa data dengan cara mengumpulkan data-data terlebih dahulu sebelum diinterpretasikan. Hal ini supaya dapat mengklarifikasikan secara efisien dan efektif mengenai data-data yang terkumpul. Tiga unsur dalam kegiatan proses analisa data model Miles dan Huberman, sebagai berikut:¹³

- a. Reduksi Data yaitu bagian dari proses analisis untuk mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal yang tidak penting dan mengatur data sehingga dapat disimpulkan. Data yang di reduksi adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber.
- b. Penyajian Data yaitu susunan informasi dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sebagainya. Sehingga mempermudah untuk memahami apa yang terjadi serta merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami. Penyajian data dalam penelitian ini berbentuk teks atau narasi untuk menguraikan setiap temuan peneliti berdasarkan teori yang digunakan.

¹³ Sugeng Puji Leksono, Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif, (Malang: Kelompok Intrans Publising, 2016), hal. 152.

- c. Penarikan Kesimpulan yaitu suatu kesimpulan yang diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali, dengan meninjau kembali secara sepintas pada catatan lapangan untuk memperoleh pemahaman yang lebih cepat. Penarikan kesimpulan ini dan verifikasi ini dilakukan setelah dari lapangan.

1.8 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Agar data dalam penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah, maka perlu dilakukan pengecekan keabsahan data sebagai berikut:¹⁴

- a. Perpanjangan Pengamatan

Data yang diperoleh dicek kembali benar atau tidak serta ada perubahan atau tetap. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Perpanjangan keikutsertaan peneliti akan memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan.

- b. Meningkatkan kecermatan dalam penelitian

Untuk meningkatkan kecermatan bisa dilakukan dengan membaca buku referensi, hasil penelitian terdahulu atau dokumen-dokumen terkait. Kemudian data ditelaah secara terperinci.

- c. Triangulasi

¹⁴ M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, Metode Penelitian Kualitatif, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 320-321.

Menurut Moleong triangulasi adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang berasal dari luar data. Langkah dalam triangulasi adalah:¹⁵

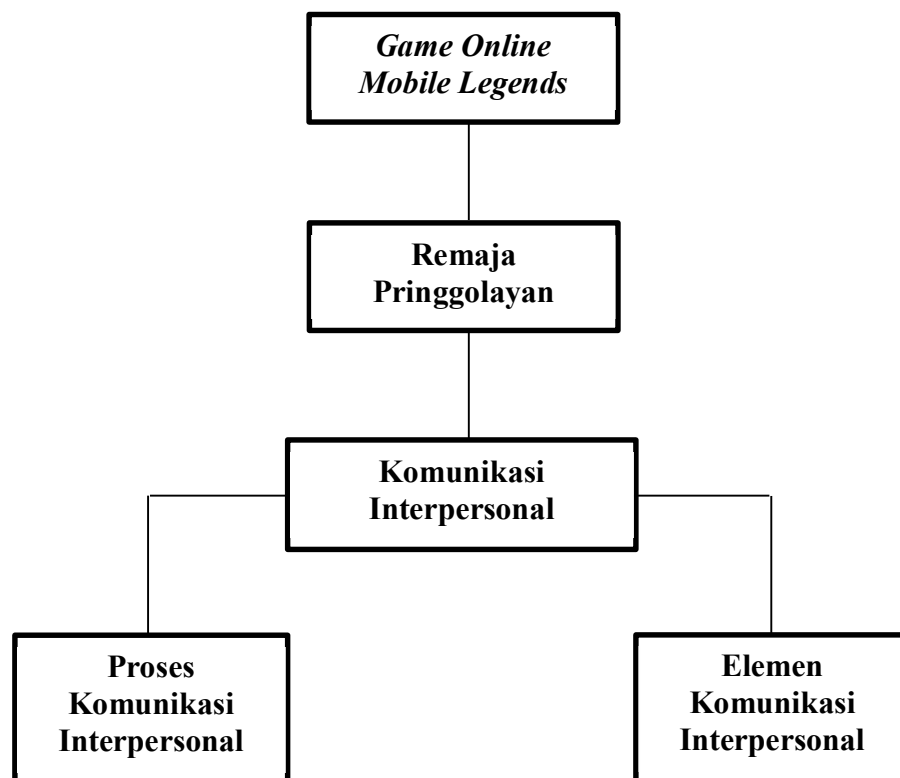
- 1) Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- 2) Membandingkan apa yang disampaikan informan di depan umum dengan yang disampaikan secara personal.
- 3) Membandingkan dengan apa yang disampaikan orang-orang tentang situasi penelitian, dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu.
- 4) Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dari berbagai pendapat dan pandangan orang.
- 5) Membandingkan hasil wawancara dengan suatu dokumen yang terkait.

1.9 Kerangka Konsep

Game online adalah sarana hiburan yang terhubung dengan internet sehingga memungkinkan penggunanya dapat bermain bersama-sama dimanapun mereka berada secara *real time*. Salah satu *game online* yang paling digemari adalah *Mobile Legends* dengan model permainan peperangan untuk mencapai kemenangan dalam suatu arena. *Game* ini banyak digemari oleh masyarakat khususnya pada usia remaja di Dusun Pringgolayan. Kegiatan *mabar* (main bareng) *game online Mobile Legends* ini sering dilakukan di salah satu Warmindo langganan mereka.

¹⁵ *Ibidh*, Lexy J Moleong, hal. 330.

Ketika teman sekitar yang tidak bermain mengajak bicara, hampir seluruh pemain *game online Mobile Legend* cenderung acuh dan tidak merespon pesan dengan baik dan benar. Hal ini menyebabkan tidak efektifnya proses komunikasi antara satu orang dengan yang lainnya. Namun dari sisi lain mereka lebih fokus terhadap teman *mabarnya* sehingga proses komunikasi interpersonal antar pemain justru terlihat lebih kompak dan efektif. Lalu dalam hal ini juga terdapat hambatan serta kelancaran komunikasi interpersonal antar pemain ataupun antara orang disekitarnya.



Tabel 1. 1 Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep ini disusun dengan menyatukan beberapa konsep yang akan dibahas mulai dari yang luas hingga ke pembahasan yang mengerucut.

Dengan membahas apa itu *game online Mobile Legends*, bagaimana kriteria pemain *game online* saat ini, remaja Pringgolayan sebagai subjek penelitian dengan ciri-ciri yang bagaimana, serta proses komunikasi interpersonal para pemain dan dengan lingkungan sekitar.