

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada saat ini teknologi dari tahun ke tahun makin berkembang sangat pesat, banyak sekali anak muda yang menggunakan media sosial sebagai sarana media hiburan. Contohnya seperti bermain game dengan cara offline dan online yang dilakukan anak muda pada saat ini. Aplikasi game online yang sering digunakan pada kalangan anak muda adalah mobile legend. Aplikasi game mobile legend ini mengikuti salah satu perkembangan teknologi dari tahun ketahun dengan adanya suatu era globalisasi berkembang sangat pesat dan diminati oleh seluruh masyarakat yang ada di dunia saat ini. Cara bermainnya dapat dilakukan di laptop maupun di telpon seluler.

Namun banyak sekali masyarakat Kota Bitung Provinsi Sulawesi Utara ini mengetahui berbagai cara penggunaan dari pemakaian dari telpon seluler untuk menyebarkan berbagai sumber komunikasi untuk beberapa orang, serta sebagai alat menyampaikan suatu informasi kepada setiap orang dimanapun dan kapanpun. Sehingga dengan adanya perkembangan teknologi dari tahun ketahun di era saat ini semakin canggih dan berkembang ini, pastinya muncul banyak sekali di berbagai industri yang ada di dunia saat ini hingga memudahkan masyarakat di era teknologi berkembang ini dan juga terjadi suatu fakta kehidupan yang masyarakat saat bermain game, yang dimana mereka makin tahu cara mengaplikasi media terutama terhadap media game, media game tersebut dapat di gabungkan kedalam kehidupan mereka kelak.

Kemudian masyarakat di Kota Bitung tersebut akan belajar semakin belajar akan kemajuan teknologi yang berkembang dari tahun ketahun mengikutin zaman yang berubah-ubah semakin maju tentunya. Disini bisa diartikan dengan beberapa kalimat memiliki arti yang sangatlah luas bagi masyarakat tentunya yaitu tentang dunia itu adalah rata dan bulat dimana dapat dipergunakan untuk semua orang

melakukan berbagai aktivitas yang mereka mau berdasarkan dari suatu sumber yang diperoleh¹.

Dulunya telpon seluler memiliki yang sangat luas yang dimana telpon seluler digunakan setiap orang untuk menanyakan kabar, untuk berkomunikasi, dll. Namun, dalam era globalisasi yang maju dan makin berkembang pesat dari tahun ke tahun. Sekarang, telpon seluler digunakan sebagai alat untuk bermain game online maupun game offline demi memenuhi kesenangan mereka. Dalam aplikasi play store yang sudah ada di telpon seluler banyak sekali menyerupai game mobile legend seperti game online leaguage of legend: wild rift.

Dalam game online tersebut mempunyai cara bermain hampir sama dengan game online mobile legend yang di lengkapi oleh 9 tower dan 1 base, 5 jumlah pemain dari tim musuh dan tim lawan, dan juga hero yang ada di game online wild rift memiliki beberapa kesamaan dengan hero dan juga struktur cara bermain nya hampir mirip dengan aplikasi mobile legend. Game mobile legend memiliki 3 jalur lane yang berbeda yaitu: explane (atas) yang dimana jalur heronya fighter, midlane (tengah) yaitu jalur hero magiction, dan goldlane (bawah) hero marksman.

Selain tiga jalur tersebut mempunyai jalur tambahan yaitu roamer dan jungler, yang dimana jalur jungler tersebut di isi oleh hero assassin, mage, dan fighter. Sedangkan, jalur roamer di isi oleh hero tanker dan support, tetapi jalur tersebut bersamaan dengan jalur goldlane di isi dengan hero marksman. Game online mobile legend ini di lengkapi tingkatan level mulai dari level terendah samapai yang tertinggi yaitu berdasarkan level: warior, elite, master, grand master, epik, legend, mythic. Berdasarkan level tingkatan tersebut makin tinggi level yang di tempuh oleh pemain game semakin sulit juga lawan yang akan di dapat, disini dapat diartikan semakin tinggi level semakin sabar emosi dari suatu mental yang dimiliki oleh pemain.

Rulli Nasrullah, *Media Sosial Presektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi, Bandung: Simbiosis Rekatama Media* (Simbiosis Rekatama Media, 2021), MMXVI.

Pengertian dari game online merupakan sebuah aplikasi untuk bermain bersama yang bisa dimainkan oleh banyak orang yang ada di masing-masing daerah yang ada di Indonesia. Misalnya, daerah Provinsi Sulawesi Utara saat ini banyak sekali masyarakat, khususnya pada anak muda saat ini menggunakan media game online sebagai sumber pelepasan demi memenuhi kesenangan mereka dalam bermain game tersebut tanpa adanya tekanan.

Aplikasi pasti mobile legend ini merupakan aplikasi game untuk menambah teman secara virtual dengan orang baru tanpa mengenal satu sama lain kemudian dengan adanya aplikasi ini merekam setiap waktu, setiap menit, setiap detik dan setiap saat memainkan aplikasi tersebut hingga sampai lupa dalam segala hal dari segi waktu, dan pekerjaan yang mereka lakukan.

Dalam aplikasi mobile legend juga kita dapat merasakan sebuah cara untuk jatuh cinta melalui dunia virtual saja tidak saling ketemu, yang dilakukan dengan membuktikan skill dalam bermain dari para pemain pengguna aplikasi mobile legend. Kemudian hal tersebut membuat mereka tertarik untuk mengenal kita lebih jauh lagi. Kemudian mobile legend ini. Game online bisa terhubung dalam suatu jaringan teknologi yang sudah ada dari tahun ketahun seiring berkembangnya era teknologi yaitu jaringan internet.

Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini menjadikan anak muda di Kota Bitung menjadi akan dunia game. Tidak bisa di pungkiri, mereka bermain dari pagi hingga pagi lagi. Karena adanya jaringan internet setiap harinya, sehingga mereka lupa akan menjaga kesehatan tubuhnya (gampang terkena berbagai penyakit) dan lupa akan waktu aktivitas yang akan mereka jalankan. Menurut "Nastain" didalam buku media dan komunikasi politik ialah "teknologi perantara saat ini yang hanya berkaitan terhadap setiap pemeran yang dapat di rekam oleh

orang banyak. Dan efek baik atau buruk dari itu semua hanya di rasakan oleh pemerannya saja ².

Saat ini aplikasi game online tentang fenomena mobile legend bisa di jadikan sebuah virus yang dimana game online tersebut menarik seluruh masyarakat terutama anak muda masa kini untuk bermain game online³. Sehingga para masyarakat tertarik dan terlena akan hal tersebut sehingga mereka mengalami suatu hal yang akan memberikan sebuah berdampak fenomena negatif maupun positif bagi kehidupan mereka.

Fokuskan penelitian dari proposal ini tentang fenomena negatif dan positif dalam bermain game online pada aplikasi mobile legend Di Kota Bitung, Provinsi Sulawesi Utara. penelitian ini berhubungan sangatlah erat terhadap masyarakat terutama anak muda yang baik itu berjenis kelamin perempuan maupun laki-laki, baik dia sudah bekerja, menduduki bangku sekolah sd, smp atau sma, sudah bekerja, kuliah yang ada di Sulawesi Utara. Rata-rata masyarakat yang bermain game online di Kota Bitung mulai dari anak muda, anak-anak, dewasa bahkan juga yang sudah menjadi orang tua masih dalam bermain game online ini, karena menurut pendapat mereka pastinya game online tersebut menarik sehingga bisa melatih ketangkasan jari jemari otot mereka dalam memainkan game, sehingga mereka juga makin sabar akan bermain dan bertemu lawan di aplikasi game mobile legend.

Tentunya pada pembuatan proposal skripsi ini peneliti akan melihat berbagai fenomena baik itu secara positif maupun negatif saat bermain game online mobile legend yang di dasari oleh setiap fakta kehidupan dari masyarakat yang ada di Kota Bitung. Kemudian peneliti di dasari karena adanya sebuah bukti observasi,

Eko Harry Susanto, 'Media Dan Komunikasi Politik', *Mbridge Press*, 2018, 340.

Devita Rani, 'Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area', 2018.

wawancara, dan dokumentasi secara langsung di bagi anak muda yang ada di Kota Bitung, sehingga bukti dari wawancara tersebut akan membantu peneliti untuk membuat suatu proposal penelitian dengan benar berdasarkan dengan struktur pengerjaan yang tepat yang sudah di pelajari dan di kuasai oleh peneliti proposal ini. Jadi berdasarkan hasil latar belakang masalah yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti tertarik untuk meneliti mengenai:

“Fenomena Positif Dan Negatif Bermain Game Online Mobile Legend Di Kota Bitung Provinsi Sulawesi Utara”

1.2 Rumusan Masalah

Dalam membuat proposal pasti mempunyai banyak kendala, berdasarkan latar belakang dari sebuah penelitian yang telah dibentuk di atas, pastinya peneliti menemukan suatu masalah dan kendala yang akan di teliti. Maka rumusan masalah yang dapat diambil oleh peneliti adalah:

“Bagaimana Fenomena Positif Dan Negatif Apa Saja Yang Terjadi Saat Bermain Game Online Mobile Legend Pada Anak Muda Di Kota Bitung Provinsi Sulawesi Utara?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan di bentuknya proposal peneliti adalah supaya setiap masyarakat saat ini bisa mengetahui fenomena positif dan negatif apa saja yang terjadi dalam bermain game online mobile legend.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta wawasan yang luas bagi dunia khususnya di bidang ilmu komunikasi dan multimedia yang dimana

nantinya penelitian akan menjadi referensi lanjutan bagi para peneliti proposal skripsi lainnya

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Agar bertujuan sebagai bertujuan alat referensi sebagai sumber pembelajaran bagi masyarakat dalam mempelajari sebuah fenomena dalam bermain game online dalam bermain mobile legend
- b. Dengan dibuatnya penelitian bisa menjadi sumber manfaat untuk menambah wawasan yang luas bagi setiap masyarakat yang berkaitan dengan para mahasiswa dan mahasiswi terkait dengan fenomena bermain game online mobile legend.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Paradigma Penelitian

Setiap pembuatan proposal pastinya membuat suatu paradigma yang dimana, paradigma ini akan mempermudah peneliti untuk membuat proposal penelitian ini. Paradigma penelitian merupakan dari kerangka ide dari pemahaman yang sudah tersusun dalam setiap pemikiran dari setiap orang yang berbeda. Kemudian, nantinya akan mempengaruhi setiap orang dalam beropini, bersifat, berperilaku.

Suatu saat pembuatan sebuah proposal penelitian tentunya peneliti sudah menyiapkan beberapa pendekatan paradigma yang akan dia gunakan yang dimana paradigma tersebut bisa membantu peneliti dalam menyusun proposal ini. Disini peneliti menggunakan paradigma “**konstruktivism**”. Namun, sebelum masuk membahas tentang paradigma tersebut, peneliti harus mengetahui dulu pengertian dari paradigma.

Paradigma adalah cara sudut pandang dari seseorang mengenai dunia, dimana masih berkaitan erat dengan sesuatu yang akan mereka hadapi kedepannya

dalam kehidupan mereka⁴. Yang berkaitan dengan suatu kenyataan yang berkaitan dengan suatu kehidupan yang dilakukan secara fakta oleh setiap manusia. Jadi paradigma konstruktivisme adalah sebuah paradigma yang sangat melibatkan sebuah kenyataan yang diciptakan oleh masyarakat itu sendiri⁵. Yang dimana kenyataan tersebut merupakan landasan ide yang kuat untuk membuat suatu landasan pemikiran yang akan diasah sehingga makin berkembang. Constructivism ini juga berkaitan dengan pengenalan setiap masyarakat dengan kenyataan dunia kehidupan pada saat ini. Tentunya dengan diambilnya paradigma sebagai landasan pembuatan skripsi ini agar supaya memudahkan setiap masyarakat baik itu anak muda untuk membangun sebuah korelasi terhadap sesama dimana pun itu

1.5.2 Metode Penelitian

Pada penelitian proposal ini peneliti akan menggunakan metode penelitian **deskriptif kualitatif**. Deskriptif kualitatif adalah penelitian yang dilakukan berdasarkan fakta di lokasi kejadian tanpa adanya rekayasa dari data tersebut⁶. Kemudian data tersebut dapat diuraikan berdasarkan keaslian gambar yang di kumpulkan melalui sebuah wawancara .

1.5.3 Subjek Dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Disini peneliti menggunakan subjek penelitian yaitu anak muda yang ada kota

Nikmatur Ridha, 'Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian', *Hikmah*, 14.1 (2017), 62–70.

Burhan Bungin, *Konstruksi Sosial Media Massa*, Cetakan 3 (Bandung: PRENADAMEDIA GRUP, 2015).

Gamal Thabroni, 'Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif (Konsep & Contoh)', *Serupa.Id*, 2022 <<https://serupa.id/metode-penelitian-deskriptif-kualitatif-konsep-contoh/>>. Diakses pada tanggal 10 April 2023

Bitung. Kemudian, umur anak muda yang akan peneliti ambil dalam proposal ini berdasarkan data menurut who batas usia remaja saat ini berumur 12- 24 tahun⁷.

Adapun kriteria informan dalam penelitian ini :

- a) Informan memiliki aplikasi mobalegend
- b) Informan bermain game mobile legend kurang lebih 4 jam dalam sehari
- c) Informan yang sudah bermain game mobile legend dalam jangka waktu kurang dari 6 bulan hingga 3 tahun

2. Objek penelitian

Objek penelitian dari penelitian ini mengenai “fenomena negatif dan fenomena positif dalam bermain game online mobile legend di Kota Bitung Sulawesi Utara”

1.5 Jenis Data

Tentunya pada penelitian sebagai penelitian pastinya memerlukan sebuah data. Kegunaan data tersebut bisa membantu penulis untuk lebih mudah dalam melakukan penelitian yaitu berdasarkan:

1.6.1 Data Primer

Data primer ini digunakan peneliti sebagai sebuah proses pengumpulan data awal yang nantinya akan diambil oleh peneliti sebagai pedoman penelitian ini, data

Perpustakaan komnas Perempuan, “Kesehatan Reproduksi Remaja,” *Yogyakarta: PILP Mitra Wacana*, 2004, https://perpustakaan.komnasperempuan.go.id/web/index.php?p=show_detail&id=502,

di akses 10 April 2023.

primer yang di kumpulkan melalui peneliti pada penelitian ini adalah :

- a. Foto dokumentasi wawancara melalui 5 narasumber anak mudah Kota Bitung yang telah di pilih oleh peneliti berdasarkan kriteria subjek penelitian.
- b. Foto dokumentasi mengenai fenomena positif dan negatif saat bermain mobile legend di kota bitung.

1.6.2 Data Sekunder

Pada data sekunder ini peneliti menggunakan pengumpulan data yang di lakukan secara langsung di tempat lokasi penelitian. Data sekunder yang dilakukan oleh peneliti melalui sebuah proses pengamatan atau observasi secara langsung terhadap narasumber saat bermain game online mobile legend.

1.7 Teknik Pengumpulan Data

Pada pembuatan proposal penelitian sangat diperlukan sebuah data yang dimana data tersebut yang nantinya akan dikaji oleh peneliti, kemudian kajian dari analisis data yang sudah terkumpul akan menjadi sebuah bukti nyata bagi peneliti untuk mengumpulkan sebuah data untuk memenuhi standart yang diperlukan dalam menyusun laporan proposal skripsi. Teknik pengumpulan data yang dibuat dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan oleh peneliti dengan orang yang akan di wawancarai. Kemudian pada wawancara ini peneliti akan menggali suatu informasi penting dengan seseorang yang akan di wawancarai tentang penelitian fenomena negatif dan positif bermain game online **ini**⁸. Dalam penelitian

Rizkytou Wahyudy, 'Fenomena Game Online Mobile Legend Di PekanBaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad).', *Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi*, 2020.

ini akan datang langsung ke tempat informan yang telah di pilih berdasarkan kriteria yang sudah di buat oleh peneliti. Menggunakan, alat yang akan digunakan untuk wawancara yaitu catatan wawancara dan alat perekam suara yang nantinya dari alat perekam suara tersebut peneliti akan bisa mencatat sebuah kesimpulan dari masing-masing jawaban dari setiap informan.

2. Observasi

Pada teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Nantinya observasi ini bertujuan untuk melihat dan mengamati tentang lokasi penelitian untuk memperoleh sebuah hasil yang bisa di bagikan untu orang lain⁹. Kemudian menggunakan teknik pengumpulan data secara langsung yang akan dilakukan di lapangan atau di Kota Bitung tersebut dan nantinya peneliti akan melihat kegiatan dan sifat apa saja yang di timbulkan oleh anak muda Kota Bitung dalam bermain game online mobalegend. Peneliti melakukan sebuah penelitian dengan melihat :

- a. Peneliti akan meneliti setiap kegiatan dan perilaku yang dilakukan oleh anak muda Kota Bitung selama bermain game online mobile legend
- b. Setelah itu peneliti memilih beberapa informan yang berkaitan dengan waktu yang digunakan untuk bermain game online mobile legend kurang lebih 4 jam.
- c. Kemudian peneliti akan melihat informan yang sudah di pilih berdasarkan kriteria informan yang sudah dibuat oleh peneliti

3. Dokumentasi

Nuraini, 'Observasi: Pengertian, Ciri-Ciri, Tujuan, Manfaat, Dan Jenisnya', *Teknologi.Bisnis.Com*, 2022 <<https://teknologi.bisnis.com/read/20221126/84/1602428/observasi-pengertian-ciri-ciri-tujuan-manfaat-dan-jenisnya>>, di akses 31 Juni 2023.

Dokumentasi merupakan data pelengkap saja yang dilakukan oleh peneliti untuk membuat proposal penelitian tentang fenomena positif dan negatif bermain mobile legend yang ada di Kota Bitung. Nantinya peneliti proposal tersebut akan dirangkum menjadi suatu proses pengumpulan data mulai dari wawancara dan serta foto yang akan di kumpulkan oleh peneliti.

1.8 Teknik Analisis Data

Analisis tentang deskriptif kualitatif ini merupakan suatu proses pengumpulan data, yang dimana data tersebut bisa kita pelajari serta mengetahui dan membuat kesimpulan tentang apa saja data yang penting untuk di informasikan dengan orang banyak sehingga nantinya dapat dipergunakan di kemudian hari. yang dimana pada penelitian ini peneliti akan mengungkapkan fakta, keadaan, sifat dan dampak dari fenomena positif dan negatif bermain game online mobile legend yang terjadi di Kota Bitung.

Kemudian untuk mengungkapkannya pastinya mereka akan menggunakan sebuah wawancara terhadap informasi yang dimana tugas peneliti menggali sebuah informasi yang berkaitan dengan fenomena negatif dan positif dalam bermain game mobile legend yang ada di Kota Bitung. Yang akan di lakukan berdasarkan hasil wawancara, observasi yang dilakukan secara langsung dan dokumentasi yang digunakan peneliti sebagai teknik analisis data pada saat pembuatan proposal penelitian ini. Sesudah teknik pengumpulan data tersebut di buat pastinya melalui sebuah analisis data terlebih dahulu melalui sebuah proses:

1. Pengumpulan Data

Dalam proses ini peneliti akan melakukan observasi melalui pengamatan dan dokumentasi secara langsung yang di lakukan di lokasi penelitian yaitu di kota Bitung

2. Reduksi Data

Setelah peneliti mengumpulkan data peneliti wajib memilih atau menyari data mana saja yang akan diambil peneliti kedalam proposalnya.

3. Penyajian Data

Dalam data ini peneliti harus merancang apa saja data-data yang akan di sajikan kedalam proposal penelitian yang telah dibuat.

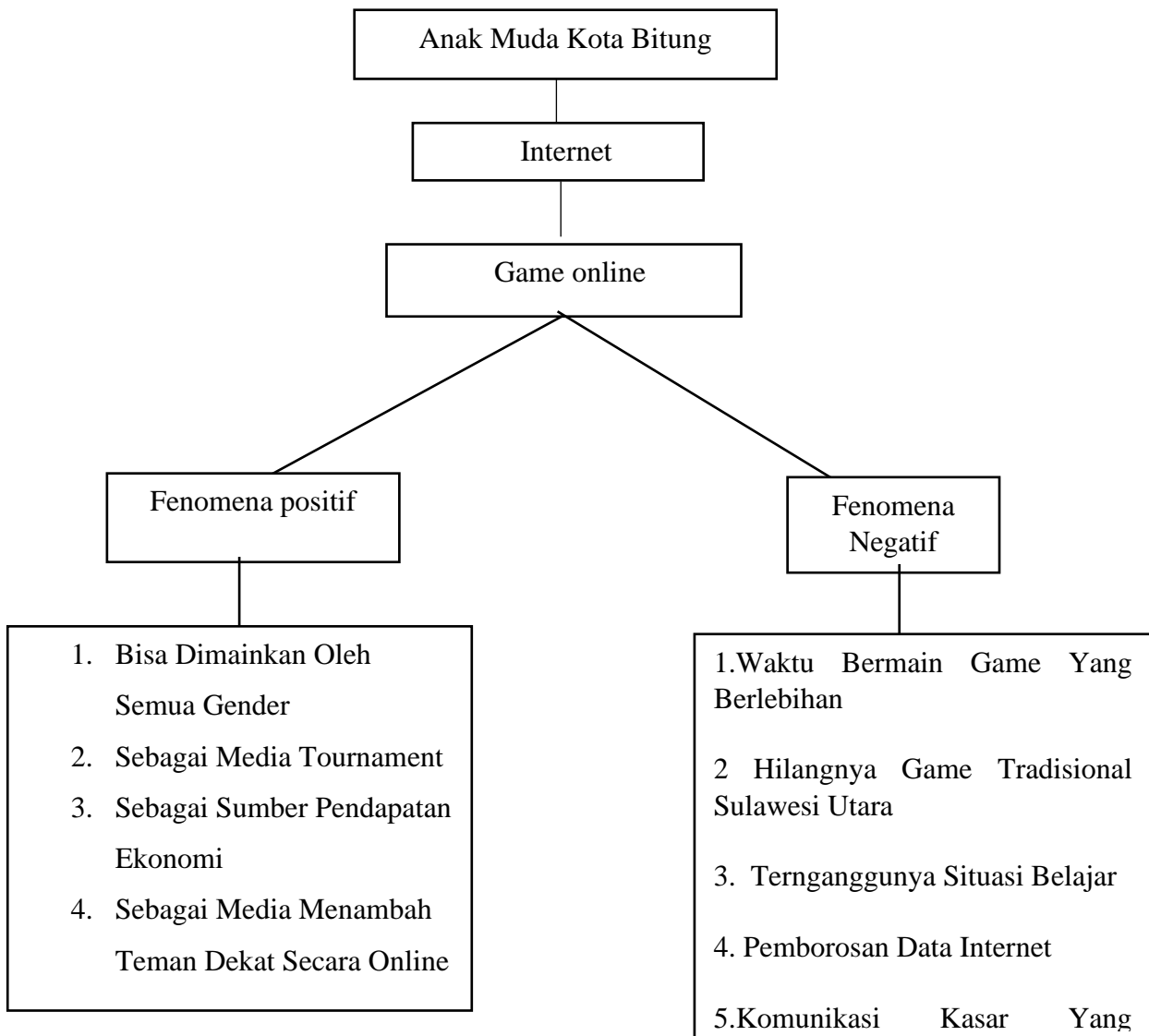
4. Penarikan Kesimpulan

Data yang sudah di kumpulkan kemudian dibuat kesimpulan oleh peneliti berdasarkan informasi apa saja yang di dapatkan oleh peneliti dalam pengumpulan data tersebut¹⁰.

Nurisma Rahmatika, '4 Tahapan Analisis Dalam Penelitian Kualitatif', *Medcom.Id*, 2022
<<https://www.medcom.id/pendidikan/tips-pendidikan/PNg7190N-4-tahap-analisis-data-kualitatif-dalam-penelitian-sosial> > , di akses 9 November 2023.

1.9 Kerangka konsep, definisi konsep , definisi operasional

1.9.1 Peta Konsep



1.9 Definisi konsep dan operasional

Pastinya dari setiap penelitian pasti memiliki sebuah pemikiran konsep tersendiri dari pembuatan prosal penelitian mereka. Manfaat adanya definisi kosep dan teori untuk sebagai landasan ide terhadap peneliti untuk membuat penelitian ini.