

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media cetak dan elektronik merupakan hasil perkembangan teknologi informasi di dunia. Media telah mengubah fungsi menjadi lebih praktis, dinamis, dan mengglobal. Media juga tidak lepas dari segala bentuk kebaikan dimana pada saat yang bersamaan dibarengi dengan kemunculan bentuk-bentuk kejahatan yang direpresentasikan melalui media cetak dan elektronik. Kebebasan media dalam menyampaikan informasi haruslah dibarengi dengan penelitian agar mengetahui ihwal yang menjadi landasan pembuatan media tersebut. Hal ini merupakan salah satu upaya untuk mengontrol wahana informasi yang aman untuk dikonsumsi pengaruhnya oleh *audience*, sehingga terciptalah suatu adiksi informasi yang positif bagi perkembangan *audience*.

Sekarang ini era globalisasi didukung oleh pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi tepat guna, telah menghadapkan dunia pada era revolusi industri atau yang lebih dikenal sebagai era informasi. Teknologi yang dianggap paling muktakhir saat ini adalah *internet*. *Internet* memudahkan penggunaannya untuk mencari segala hal yang ingin di cari dengan singkat. *Internet* memiliki manfaat yang bisa digunakan oleh masyarakat dan internet juga berguna sebagai sarana atau media hiburan bagi pengguna, seperti mendengarkan lagu secara online, menonton video, melakukan *chatting* dengan teman baru, atau bisa juga main *game online*. Dengan internet masyarakat bisa

menjelajah seluruh dunia hanya dengan menatap monitor sambil mengetik dan menggerakkan *mouse* saja. Akses internet pun kini semakin mudah, tidak hanya komputer atau laptop saja, *smartphone* dan *gadget* pun bisa untuk mengakses internet.

Game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut.

Game Online menjadi salah satu permainan yang sedang banyak diminati masyarakat. *Game online* merupakan permainan yang bisa dimainkan dengan menghubungkan komputer dengan jaringan internet. *Game online* adalah media bermain yang membutuhkan biaya akses. Individu perlu membayar sejumlah biaya diantaranya biaya akses internet dan biaya untuk membeli uang virtual yang lebih dikenal dengan istilah *cash*. *Cash* merupakan uang virtual dalam industri game online. Untuk bermain game online individu memerlukan *cash* untuk membeli beberapa perlengkapan bermain. *Cash* dapat dibeli di warnet tempat bermain game online. Dari hasil observasi, rupanya permainan game online paling banyak dikonsumsi masyarakat terutama anak-anak dan remaja

Game Online bisa membuat para penggunanya menjadi kecanduan. Kecanduan *game online* di Indonesia sudah sangat meluas mulai dari anak-anak,

remaja hingga orang dewasa. Bisa dilihat dari perkembangan *game* sekarang ini yang dimainkan melalui *smartphone*. Banyak dari mereka memanfaatkan waktu luang untuk bermain *game online*. Maraknya *game online* saat ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari permainan *online* itu. Ada yang menyatakan bahwa permainan *online* berdampak buruk bagi anak-anak (jogja.tribunnews.com/2016/05/18/game-online-dinilai-banyak-berikan-dampak-negatif-pada-anak) dan remaja, namun ada pula yang mengungkapkan bahwa permainan *online* dapat memberi efek positif bagi para penggunanya. Dampak positif dari bermain *game* adalah menambah teman, membuat pola pikir menjadi semakin cepat, meningkatkan kemampuan berbahasa asing, mengurangi stress, melatih kesabaran dan melatih ketangkasan. Selain itu dampak negatifnya adalah kecanduan, malas, kurang tidur, mengalami kerugian finansial, radiasi yang membuat mata menjadi kurang sehat dan malas mandi.

Salah satu game populer saat ini adalah AOV (*Arena Of Valor*). AOV adalah *game mobile* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh studio Tencent China. Di Indonesia, AOV berada dibawah naungan Garena Indonesia dan dirilis di Indonesia untuk pengguna Android dan iOS. pada Juni 2017 pada awalnya dengan nama Mobile Arena. Kemudian pada tanggal 1 Juli 2017, resmi berubah dengan nama *Arena Of Valor* dan game ini didownload lebih dari 10 juta pengguna. AOV telah dirilis di beberapa negara lainnya seperti Taiwan, Thailand, Vietnam, Korea Selatan, Turki dan Eropa.

Arena Of Valor (AOV) sebelumnya dikenal juga sebagai *Strike Of Kings* (Eropa), *Honour Of Kings* (Tiongkok), *Penta Storm* (Korea Selatan), *Legendary Showdown* (Taiwan), *Lien Quan* (Vietnam), *Mobile Arena* (Indonesia), *Realm Of*

Valor (Thailand) yang mengusung nama berbeda disetiap wilayah pemasarannya dan kemudian menyesuaikan pasar global menjadi *Arena Of Valor*, adalah permainan piranti bergerak daring berjenis arena pertarungan daring multipemain (MOBA) yang diterbitkan oleh Tencent Games pada bulan juli 2017, dilaporkan bahwa permainan ini memiliki lebih dari 80 juta pemain aktif setiap harinya dan 100 juta pemain aktif yang telah memainkannya. Ini adalah permainan yang menguntungkan di dunia (terlaris) dan merupakan aplikasi unduhan gratis terpopuler. Alasan meneliti *Game Arena Of Valor* karena *Game* ini terbilang masih fresh dan cukup jarang ditemukan mahasiswa yang melakukan penelitian akademik tentang game.

Game online cenderung membuat para penggunanya keasyikan bermain sehingga lupa dengan kehidupan nyatanya bahkan makan dan minum (Grant & Kim, 2003). Game online juga memiliki dampak negatif dilihat dari secara sosial, psikis dan fisik yang membuat para penggunanya menjadi kecanduan bermain. Secara psikis ingin bermain game terus ,secara fisik lupa akan kesehatan dan secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi renggang akibat waktu yang dihabiskan hanya bermain game online.

[\(https://hayyuretno.wordpress.com/2013/12/31/dampak-negatif-game-online/\)](https://hayyuretno.wordpress.com/2013/12/31/dampak-negatif-game-online/)

Perilaku agresif secara psikologis berarti cenderung (ingin) menyerang kepada sesuatu yang dipandang sebagai hal yang mengecewakan, menghalangi, atau menghambat (KBBI: 1995: 12) adapun pengertian menurut para ahli sebagai berikut:

Myers (Sarwono 2002 : 297) mengemukakan bahwa perilaku agresif adalah perilaku fisik atau lisan yang sengaja dengan maksud untuk menyakiti atau merugikan orang lain.

Murray (Chaplin, 2004) mengatakan bahwa agresif adalah kebutuhan untuk menyerang, memperkosa, atau melukai orang lain untuk meremehkan, merugikan, mengganggu, membahayakan, merusak, menjahati, mengejek, mencemoohkan atau menuduh secara jahat, menghukum berat atau melakukan tindakan sadistis lainnya.

Perilaku agresif berdampak negatif ditemukan kasus dalam negeri seorang mahasiswi mercu buana hilang selama 4 hari dalam situs (news.okezone.com) dikatakan bahwa mahasiswi tersebut berkumpul untuk bermain game, namun tanpa diketahui alasannya mahasiswi tersebut hilang.

Adapun ditemukan kasus gara-gara game online, remaja pekanbaru habis nyawa teman karib dikatakan bahwa seorang warga pekanbaru bernama Sean Setiawan, Riau mengaku nekat menghabiskan nyawa korban bernama Rizki Ramadhan karena chip game online Point Blank miliknya akan dijual.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa minat seseorang terhadap game online cukup besar, namun jika kebiasaan bermain ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri.

Computer mediated communication (CMC) ialah suatu transaksi komunikasi yang terjadi melalui penggunaan dua atau lebih computer jaringan. Isitilah tersebut secara tradisional disebut komunikasi yang terjadi melalui dimediasi format computer, misalnya, pesan instan, email, chat room. Format

tersebut diterapkan pada bentuk-bentuk lain dari interaksi berbasis teks seperti pesan teks. Penelitian CMC berfokus pada dampak sosial yang berbeda yang didukung teknologi komunikasi komputer. Banyak studi yang melibatkan internet berbasis jaringan sosial yang didukung oleh perangkat lunak sosial.

Mediation ini mengacu pada proses pertukaran pesan dimana pesan disampaikan melalui perantaran media bentuk teknologi dari teknologi paling sederhana hingga teknologi canggih seperti computer internet. Dalam perkembangannya komunikasi melalui media computer terjadi peleburan antara komunikasi mediation (perantara dan immediate (langsung).

Computer Mediated Communication (CMC) mempelajari bagaimana perilaku manusia dibentuk melalui pertukaran informasi menggunakan media komputer khususnya komputer internet. Internet sebagai sebuah jaringan komputer yang memungkinkan adanya transfer data atau informasi melalui bentuk protocol transmisi menurut system pengalamatan global.

Internet memiliki 3 komponen yaitu:

- 1) Internet memiliki jaringan yang terkoneksi satu sama lain melalui system pengalamatan global.
- 2) Internet menggunakan sebuah bentuk tersendiri dari protocol transmisi.
- 3) Internet memungkinkan adanya transmisi publik dan privat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas maka, penulisan dapat memberikan rumusan masalah sebagai berikut : “bagaimana persepsi milenial Surabaya terhadap game AOV?”

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimanakah persepsi milenial Surabaya terhadap *game* AOV?

1.4 Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Dapat memberikan kontribusi dan sumbagan pemikiran dan memperkaya perpustakaan sebagai pengembangan terhadap pengetahuan di bidang komunikasi dan memperkaya perkembangan teknologi komunikasi.

2. Manfaat praktis

Diharapkan dari hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan pada penelitian mendatang dan orang tua lebih waspada terhadap anaknya yang sering bermain game online AOV.