

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia informasi saat ini seolah tidak dapat terlepas dari peran teknologi. Pada mulanya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Timbul dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah berbagai kegiatan dalam kehidupan. Seiring dengan perkembangan arus informasi dan teknologi komunikasi, manusia semakin membutuhkan berbagai fasilitas teknologi yang mudah mengakses informasi dengan cepat. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaian informasi, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak. Konsumsi masyarakat akan teknologi menjadikan perusahaan-perusahaan teknologi selalu berinovasi melahirkan alat-alat canggih yang dapat mempermudah manusia dalam berbagai hal dalam kehidupannya.

Kebutuhan akan informasi mendorong manusia untuk lebih mengerti akan kecanggihan beragam teknologi yang hadir saat ini. Teknologi tersebut mencakup banyak hal mulai dari kesehatan, ekonomi, bisnis serta pendidikan. Salah satu teknologi komunikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat saat ini adalah (internet). Seluruh lapisan masyarakat mengenal teknologi komunikasi (internet), dari mulai anak-anak, remaja, dan orang tua. Dalam hal ini, masyarakat membutuhkan sarana komunikasi yang lebih

efisien, sehingga mereka dengan sangat mudah mengunduh aplikasi yang ada di *handphone* termasuk *game online Mobile Legends* secara gratis., Selain aplikasi *game online* ini, dengan ponsel pengguna juga mendapat banyak informasi dari layanan internet tersebut. Dengan media internet ini dapat membuka situs apa saja dan dimana, masyarakat jadi lebih mudah mengaksesnya.

Kemajuan teknologi saat ini membuat semua pekerjaan yang dilakukan oleh manusia menjadi lebih mudah dan cepat. Manusia dituntut untuk ikut berkembang dalam kemajuan teknologi tersebut. Kemajuan teknologi saat ini dapat ditemui pada segala kegiatan manusia termasuk dalam kegiatan bermain. *Game Online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Yang mendominasi memainkan *game online* adalah kalangan remaja. Remaja yang terlalu sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *Game Online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Dewasa ini tidak dapat dipungkiri lagi, bahwa teknologi kini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia. Teknologi kini sudah merambah berbagai aspek, mulai dari pekerjaan, pendidikan, rumah tangga, kegiatan sehari-hari, sampai untuk sekedar hiburan semata. Teknologi seperti

smartphone, tablet, dan PC khususnya telah menjadi sebuah kebutuhan orang-orang terlebih bagi remaja guna untuk kepentingan hiburan semata adalah bermain game online. *Game online* adalah sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada di dunia ini. Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan di depan PC atau komputer dengan menggunakan jaringan internet. Tetapi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyaknya jenis *game online*, artian di atas tidaklah berlaku pada masa sekarang, karena pada masa ini game online tidak hanya dapat dimainkan di komputer ataupun PC, melainkan game online dapat juga dimainkan di gadget dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya, seperti android, IOS, dan sebagainya.

Pada awalnya, game online terlebih dulu dikenal sebagai game jaringan, di mana dalam hal ini beberapa personal komputer dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada game jaringan, permainan yang sempat menjadi primadona pada masa dulu adalah counter strike. Game jaringan yang cukup bisa membuat beberapa anak bahkan sampai kalangan dewasa duduk betah berjam-jam untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Tetapi seiring dengan bertambahnya tahun, maka teknologi itu mengikuti dengan perkembangan yang juga lebih pesat pula, yang berakibatkan mulai tersingkirnya keberadaan game jaringan dan digantikan oleh game online pada masa ini. Pada dasarnya, antara game jaringan dengan *game online* jenisnya hampir sama yaitu bermain dengan menggunakan PC atau *gadget* sebagai medianya dan bermain dengan

beberapa orang. Yang membedakan antara game jaringan dan game online adalah pada *game online* kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang yang ada di lokasi lain, bahkan bisa menjangkau orang di belahan dunia paling jauh jaraknya dari kita sekalipun. Game online kini juga memiliki banyak genre mulai dari RPG (*Role Playing Game*), *puzzle*, *adventure*, *action* hingga MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).Harsan Alif (2011:40) *Game* dengan genre MOBA ini cukup populer saat ini. *Game* ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu. Dan biasanya dalam permainan akan dibagi menjadi dua tim yang akan bertarung memperebutkan kemenangan.

Sudah dapat dipastikan *game online Mobile Legends* ini memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya itu sendiri.Pemanfaatan internet dekade terakhir ini mengalami perkembangan yang sangat pesat.Khusus mengenai jejaring sosial atau pertemanan melalui dunia internet, atau lebih dikenal dengan jejaring sosial pertumbuhannya sangat mencengangkan. Jejaring sosial adalah sebutan lain terhadap *web community*.

Game online Mobile Legends saat ini banyak sekali diikuti oleh para remaja.Berdasarkan pernyataan *Operational Manager* perusahaan developer *game online Mobile Legends* yaitu Moonton Indonesia, , Dimaz Wiratama S. dalam Liputan6.com jumlah pengguna aktif bulanan *Mobile*

Legends di Indonesia kini mencapai 50 juta, dengan 170 juta pengguna aktif per bulan di seluruh dunia. Indonesia merupakan kontributor terbesar.

Menurut jurnal yang saya kutip dari Yeny Nabilla Akmarina yang berjudul "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sanggata Kab. Kutai Timur" Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Tahun 2016, terdapat dampak positif dan negatif dari bermain *game online*.

Dampak positif dari *game online* bagi remaja adalah pergaulan remaja akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak remaja akan lebih aktif dalam berfikir reflek berfikir dari remaja akan lebih cepat merespon, emosional remaja dapat di luapkan dengan bermain game, remaja akan lebih berfikir kreatif. Sedangkan dampak negatif dari *game online* bagi remaja adalah remaja akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game online, remaja akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game online, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main game, uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online*. lupa waktu, pola makan akan terganggu, emosional remaja juga akan terganggu karena efek game ini, jadwal beribadah pun kadang akan di lalaikan oleh remaja, remaja cenderung akan membolos sekolah demi game kasayangan mereka, melawan orang tua, membantah dan berperilaku kasar dan lebih sering berbohong.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melihat dan menggali lebih dalam serta memahami **“Pola Komunikasi Pecandu *Game Online Mobile Legends* di Surabaya”**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan pernyataan masalah diatas, maka di rumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana pola komunikasi pecandu *Game Online Mobile Legends* di Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui pola komunikasi pecandu *Game Online Mobile Legends* di Surabaya

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai perkembangan Permainan *game online* dan pengaruhnya bagi kehidupan sehari-hari remaja di Surabaya khususnya dalam pola komunikasi.

2. Secara Praktis

hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumbangan pemikiran dan kontribusi kepada remaja atau pihak pihak yang menggunakan permainan *game online* ini agara tidak menimbulkan dampak buruk di kemudian hari terutama di kalangan remaja.