

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi dewasa ini berlangsung dengan sedemikian pesatnya sehingga para ahli menyebutkan gejala ini sebagai suatu revolusi. Sekalipun kemajuan tersebut masih dalam perjalanan yang baru dan lebih baru lagi, sejak sekarang sudah dapat diperkirakan akan terjadinya berbagai perubahan dibidang komunikasi maupun bidang-bidang kehidupan lainnya. Kehadiran teknologi memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia. Manusia memiliki hubungan atau simbolik dengan teknologi, dimana kita menciptakan teknologi dan kemudian teknologi kembali pada siapa diri kita.

Seiring berjalan nya waktu teknologi komunikasi semakin lama semakin berkembang pesat dan tidak henti-hentinya menghasilkan produk-produk baru , diawali dengan munculnya surat kabar (termasuk majalah) radio dan telah berkembang pula internet. Internet adalah jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan tersebar diseluruh dunia. Internet merupakan cara baru sebagai batu lompatan teknologi yang memudahkan antar individu untuk berkomunikasi satu sama lain. Internet tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana informasi saja, akan tetapi juga sebagai sarana hiburan bagi penggunanya, hiburan yang terdapat dalam internet berbagai macam jenis nya salah satunya *game online*.

*Game online* merupakan permainan yang dimainkan secara online yang terhubung dengan jaringan internet. Game dengan fasilitas online via internet menawarkan fasilitas lebih dibanding dengan game biasa, karena pemain bisa bermain bersama dengan pemain Lain diseluruh penjuru dunia.

Menurut Severin , *game online* adalah salah satu perkembangan dari *game* komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan



terhubung antara satu dengan yang lainnya. *Game online* memungkinkan untuk melakukan peran-peran fantasi dan mengeksplorasinya dengan orang lain<sup>1</sup>.

Menurut Griffit dan Szabo, dampak bermain *game online* itu ada 4 yaitu, dorongan merupakan dorongan untuk melakukan secara terus menerus, penarikan diri merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal, toleransi merupakan berkenaan dg jumlah waktu yang digunakan dan dihabiskan, masalah interpersonal merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan masalah kesehatan<sup>2</sup>.

Menurut pendapat Rachmat, seorang pecandu *game online* menghabiskan waktunya hanya dengan bermain seharian, hal ini menimbulkan dampak buruk terhadap lingkungan sekitar karena semakin sering mereka bermain *game online* maka mereka tidak lagi memperdulikan lingkungan sekitar. Dalam Sehari bisa bermain 5 kali. hal tersebut menyebabkan kurangnya interaksi pemain dengan orang disekitar, ketika teman sekitar mengajak berbicara dengan pemain maka tidak adanya umpan balik atau respon<sup>3</sup>.

Baru-baru ini muncul *game online* dengan bentuk *mobile legend*, *game* ini termasuk jenis *game Massively multiplayer online first-person shooter games* (MMOFPS), dimana Permainanya mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat kausa, refleks, dan lainnya. *Game online mobile legends* dirilis pada tanggal 11 juli 2016 oleh Moonton dari tiongkok.<sup>4</sup> Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Selain itu permainnanya juga terhubung dengan jaringan internet.

<sup>1</sup> Ahmad Fajar Giandi, Perilaku Pecandu Game Online dengan menggunakan Game Online, eJurnal Mahasiswa Padjajaran <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/aerticle/download/745/791>, diakses 10 afebruari 2018

<sup>2</sup>Chen, C. Y. & Chang, S. L 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature. Asian Journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4 Taiwan.

<sup>3</sup> Muhammad Affandy, Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar kelas 5 SD N 009 Samarinda, (Jakarta; Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1 Nomor 4) hal. 177-187

<sup>4</sup> <https://Wikipedia.com>

Menurut Fendy Tan salah satu Country Manager Moonton Indonesia (pengembang game Mobile Legends) mengungkapkan bahwa angka pengguna aktif harian *Mobile Legends* di Tanah Air mencapai angka 8 juta pemain dan sudah diunduh sebanyak 50 juta kali tak hanya itu *mobile legends* juga menempati urutan pertama dari judul-judul game ternama lainnya seperti *GTA 1* juta pengunduh, *Call of Duty* 10 juta, *Point Blank* 5 juta, dan *Counter Strike* 10 ribu<sup>5</sup>. Hal ini menunjukkan para pengguna *mobile legends* kian meningkat melihat data yang dirilis oleh Fendy Tan. Selain itu game online *mobile legends* tersebut juga mudah dimainkan bisa dimainkan di smartphone sehingga bisa dimainkan dimanapun dan kapanpun selama masih terhubung dengan jaringan internet.

*Game online mobile legends* dengan *game clash of clans* sama-sama game peperangan, namun, ada perbedaan diantara kedua game tersebut yaitu *game clash of clans* memiliki jumlah karakter yang sedikit dibanding *mobile legends*, berperang dengan satu lawan satu sedangkan *mobile legends* berperang bersama tim, *clash of clans* mempunyai misi menghancurkan desa sedangkan *mobile legends* menghancurkan tower. *Clash of clans* bergabung dengan orang lain dinamakan *clans* sementara *game online mobile legends* dinamakan squad.<sup>6</sup>

Menurut lembar fakta yang dirilis oleh Entertainment Software Association (ESA), rata-rata gamer ternyata berusia 35 tahun. Data tersebut juga menunjukkan bahwa mayoritas atau 29% gamer di seluruh dunia ternyata berusia 19 hingga 35 tahun yang merupakan usia dewasa<sup>7</sup>. Saat ini game online *mobile legends* tersebut banyak digemari diberbagai kalangan terutama kalangan pelajar dan mayoritas kalangan mahasiswa.

Berdasarkan observasi penulis, terdapat hampir seluruh mahasiswa/ i Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau, tepatnya di jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2014 memainkan *game online mobile legends*, dimainkan pada saat

<sup>5</sup> KumparanTECH, Pengguna Mobile Legends, Kumparan.com, diakses dari <https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia>, pada tanggal 13 Desember 2017

<sup>6</sup> Aktivist Kaskus, coc vs mobile legends, <https://aktiviskakus.com/coc-vs-mobile-legends/>, di akses pada tanggal 14 September 2018.

<sup>7</sup> Riandanu Madi Utomo, Teknologi, Metrotvnews.com, diakses dari <http://teknologi.metrotvnews.com/game/VNnxzQEK>, pada tanggal 9 Mei 2016 12 Pukul 12. 32

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berkumpul bersama teman disekitar kampus, ketika teman sekitar mengajak berbicara pemain cenderung lebih berfokus memainkan *game online mobile legends* sehingga tidak merespon pesan yang disampaikan teman sekitar. dan berdasarkan observasi penulis rata-rata angkatan 2014 berusia 19-25 tahun yang merupakan usia dewasa yang merupakan pengguna aktif *game online mobile legends*. Banyak faktor yang mempengaruhi dari *game mobile legends* yaitu, bermalas-malasan, mengganggu belajar, kesehatan, lingkungan sekitar sehingga interaksi pemain dengan orang disekitar berkurang, ketika di ajak berinteraksi informan tersebut cenderung pasif dan tidak banyak bicara. Hal ini menyebabkan komunikasi interpersonal tidak lagi efektif. Komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antara dua orang atau beberapa orang, dimana pengiriman dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula<sup>8</sup>.

Komunikasi interpersonal ada dua macam yang pertama verbal dan kedua nonverbal, komunikasi interpersonal verbal merupakan proses penyampaian pesan komunikator kepada komunikan secara langsung sedangkan nonverbal merupakan proses penyampaian pesan komunikator kepada komunikan melalui simbol atau saluran-saluran tertentu. Dalam penelitian ini dampak negatif dari *game online mobile legends* terdapat pada komunikasi interpersonal secara langsung antara pengguna dan teman sekitar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diuraikan bahwa seorang pecandu *game online* akan menghabiskan waktunya seharian, hal ini menyebabkan kurangnya interaksi pemain dengan orang sekitar, ketika teman sekitar mengajak berbicara maka tidak adanya umpan balik atau respon sehingga komunikasi interpersonal tidak lagi efektif oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Uin Suska Riau.**

## B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan makna dan kerancuan penafsiran, maka penulis memandang perlu adanya penjelasan judul sehingga maksud yang

<sup>8</sup> Agus M. Hardjana, *Komunikasi Interpersonal*, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2003 hal. 3



terkandung dalam penelitian ini, memeberikan batasan. Batasan dan bahasan yang dimaksud yaitu :

### 1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang<sup>9</sup>.

### 2. Game Online

*Game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.<sup>10</sup>

### 3. Mobile Legends

*Mobile Legends* adalah sebuah permainan RPG yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil memepertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak tiga “jalur” yang dikenal sebagai “top”, middle” dan “Bottom”, yang menghubungkan basis-basis.<sup>11</sup>

### 4. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik secara langsung. Selanjutnya bahwa komunikasi interpersonal, individu selain menunjukkan perhatian juga menunjukkan seberapa jauh perhatian itu diberikan<sup>12</sup>.

<sup>9</sup> <http://kbbi.web.id/pengaruh> di akses pada tanggal 18 januari 2016 pukul 21.30 wib di pekanbaru

<sup>10</sup> <http://geghans.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-atau-gendre-game-online.html>, di akses pada tanggal 12 mei 2018 pukul 13:25

<sup>11</sup> Wikiba.Asia,Technode/11/07/2017

<sup>12</sup> Suranto Aw, Komunikasi Interpersonal, Graha Ilmu 2011 hal 3



## C. Permasalahan

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang dikemukakan didalam penelitian ini adalah:

- a. Dampak negatif dari kecanduan mahasiswa dalam bermain *mobile legends*.
- b. Mahasiswa memainkan game online *mobile legends* sebagai hiburan yang tidak mengenal waktu, tempat, kondisi, dan situasi.
- c. Mahasiswa menghabiskan waktunya seharian dengan bermain *game online Mobile Legends*.

### 2. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang terdapat pada identifikasi masalah, maka penulis memberikan batasan masalah yang ada pada penelitian ini, sehingga tidak semua masalah yang ditimbulkan yakni yang berjudul “pengaruh *game online mobile legends* terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa jurusan ilmu komunikasi uin Suska Riau pada angkatan 2014”

### 3. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah, “apakah ada pengaruh *game online mobile legends* terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa jurusan ilmu komunikasi Uin Suska Riau?”

## D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online mobile legends* terhadap komunikasi interpersonal terutama pada mahasiswa jurusan ilmu komunikasi uin suska riau.

### 2. Kegunaan Penelitian

- a. Kegunaan teoritis
  - 1) Penelitian ini diharapkan dapat memeberikan kontribusi yang nyata bagi perkembangan ilmu komunikasi.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Penelitian ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan
  - 3) Dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang kajian komunikasi, terutama dibidang teknologi komunikasi di Indonesia.
- b. Kegunaan Praktis
- 1) Meningkatkan pemahaman tentang pengaruh dari *game online* terhadap komunikasi antar individu.
  - 2) Memberikan pengetahuan tentang dampak negatif dari *game online* agar nantinya dapat menjadi pedoman bagi mahasiswa.
  - 3) Penelitian ini dapat sebagai sumber masukan bagi masyarakat akan pengaruh *game online* serta dijadikan bahan untuk memahami akan pesatnya teknologi sehingga memunculkan inovasi-inovasi baru yang akan datang.

**E. Sistematika Penulisan**

Untuk melihat secara keseluruhan gambaran dari penelitian ini dan sekaligus sebagai bahan acuan dalam pembuatan skripsi ini selanjutnya, yaitu

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bagian ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, penegasan istilah, tujuan dan kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : KAJIAN TEORI DAN**

Pada bab ini menguraikan tentang kajian teori, kajian terdahulu dan kerangka pikir.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data. Informan penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data, dan teknik analisis data.

**BAB IV : GAMBARAN UMUM**

Membahas tentang gambaran umum dan subyek penelitian.

- BAB V : ANALISIS DATA**  
Membahas tentang analisis data dan pembahasan
- BAB V : PENUTUP**  
Membahas tentang kritik dan saran

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

