

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi informasi diwarnai dengan perkembangan internet, Salah satunya adalah permainan *online* atau biasa disebut *game online*. *Game online* merupakan gabungan dari dua suku kata dalam bahasa Inggris yaitu *game* yang memiliki arti permainan dan *online* yang artinya dalam jaringan (*Daring*). Maka terbentuklah makna dari *game online* sendiri yaitu permainan yang dilakukan melalui komputer yang memanfaatkan media jaringan internet. *Game online* sendiri muncul pertama kali di Indonesia pada tahun 2001. *Game online* yang beredar pun cukup beragam, mulai dari yang ber-genre *action*, *sport*, maupun *RPG* (*role-playing game*). Tercatat lebih dari dua puluh judul *game online* yang beredar di pangsa pasar *games* Indonesia, hal ini membuat penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat beredar ke telinga masyarakat (<http://www.kompasiana.com>).

Game online terdiri dari beberapa macam tipe dan *genre*. Hal ini disesuaikan dengan minat masyarakat yang memiliki selera *game online* yang berbeda-beda. Pada mulanya *game online* banyak muncul mengusung tipe simulasi perang dan pesawat namun akhirnya berkembanglah menjadi banyak tipe dan *genre* yang dikenal hingga saat ini. Ada beberapa macam tipe *game online* yang biasa dimainkan oleh para pemain *game online* menurut Albert Ardine (<http://www.kompasiana.com>) yaitu :

- a) *First Person Shooter (FPS)* tipe *game online* ini mengambil sudut pandang orang pertama pada permainannya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, mayoritas *game online* tipe *FPS* ini mengambil latar peperangan dengan menggunakan senjata militer.
- b) *Real Time Strategy (RTS)* merupakan *game* yang permainannya menekankan pada kehebatan strategi pemainnya, *game* jenis ini biasanya bersifat *turn based* atau bisa dimainkan secara bersamaan maka dari itu dibutuhkan kemampuan strategi yang pas untuk memimpin sebuah pasukan. Tidak heran bila jenis tipe *game* ini memiliki waktu permainan yang lebih lama.

- c) *Role Playing Game (RPG)* tipe *game* ini memiliki unsur yang unik karena biasanya tidak ada tamat. Beberapa permainan tipe *RPG* bahkan membuat pemain bisa menentukan *ending* dari jalan cerita *game* tersebut. Dalam *game* ini pemain akan menjelajah dunia *game* dan pada setiap karakternya diberikan kekuatan dan kemampuan yang berbeda dan dapat dikembangkan sesuai keinginan pemain.
- d) *Simulasi* permainan jenis ini hadir dengan konsep yang mirip kenyataan. Semua unsur yang berada dalam *game* dibuat sangat mirip dengan dunia nyata. Keputusan pemain akan sangat berpengaruh pada karakter yang dimainkan, *game* ini mengharuskan pemain untuk mengatasi permasalahan kehidupan dengan dana terbatas. Tipe dan genre *game online* pun semakin banyak mengalami perkembangan seiring menjamurnya pemain *game online* yang pada saat ini.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) telah mengumumkan hasil survei pengguna internet di Indonesia tahun 2016. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 132,7 juta orang atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. Jika dibandingkan pengguna internet pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta, maka terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta hanya dalam waktu dua tahun. Dari data pengguna internet aktif tersebut, diperkirakan ada lebih dari 25 juta pemain *game online* di Indonesia per tahun 2014. Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5% - 10% setiap tahunnya hal ini terutama disebabkan semakin pesatnya infrastruktur internet. (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, <http://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>)

Saat ini *game online* sudah merambat ke versi *mobile* yang dapat di akses melalui perangkat *smartphone*, salah satunya genre *game Battle Royale* yaitu dengan nama *PlayerUnknown's Battlegrounds* atau disingkat menjadi *PUBG*, sebuah *game* dimana kamu harus bertahan hidup bertempur melawan 100 pemain lain dan menjadi yang terakhir untuk hidup. *Game mobile* ini yang saat ini digemari kalangan remaja menurut hasil survei yang dilakukan di SMK Informatika Bina Generasi Bogor dengan menyebarkan kuesioner kepada 20 siswa secara acak menyatakan 64% memainkan *game mobile PUBG* serta 36% memainkan *game mobile* yaitu *Mobile Legends*. Rata-rata pemain *game mobile* ini dari kalangan laki-laki dengan perolehan 76%. Akan tetapi ada juga kalangan perempuan yang memainkan *game PUBG*.

Popularitas *game online* kian melesat seiring tumbuhnya permainan *online* ini di kota-kota besar di Indonesia, tentunya hal ini membuat *game online* tidak terasa asing lagi di kalangan masyarakat Indonesia terutama kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. Selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, *game* juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktifitas. Fitur *online* membuat *gamers* dari seluruh penjuru dunia dapat bertemu dan bermain sebuah *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* dalam waktu yang bersamaan. Mereka dapat membangun komunikasi dan juga bermain bersama walaupun dengan lokasi yang berbeda. Hal ini tidak luput dari besarnya cakupan internet di era modern saat ini, sehingga dapat terhubung dan berkomunikasi satu sama lain, yang merupakan bentuk konvergensi dari beberapa teknologi penting terdahulu seperti komputer, televisi, radio, dan telepon (Bungin, 2006:135).

Game online PlayerUnknown's Battlegrounds juga merupakan bentuk permainan yang membentuk dan menumbuhkan komunikasi atau hubungan dengan teman maupun lawan. Bisa saja komunikasi yang terbentuk dapat bersifat positif ataupun negatif. Hal ini yang menarik dilihat dari psikologi sosial dalam komunikasi antar pemain *game online*. Psikologi komunikasi sendiri adalah komunikasi yang dimana individu menyampaikan emosi dan sikap psikologi dalam kehidupan.

Pengaruh psikologi mendorong manusia untuk mencapai apa yang mereka sukai termasuk untuk memainkan *game*. Dorongan komunikasi dari teman dan lingkungan juga membentuk sikap tersendiri pada diri individu. Sikap mempunyai dorongan dan motivasi sikap bukan sekedar rekaman masalah, tetapi juga menentukan apakah orang harus pro atau kontra terhadap sesuatu; menentukan apa yang disukai, diharapkan dan diinginkan; mengesampingkan apa yang tidak diinginkan, apa yang harus di hindari. Sherif dan Sherif, dalam (Rakhmat, 2007:108).

Masa remaja merupakan periode transisi dari perkembangan masa kanak-kanak menuju masa dewasa, batasan usia remaja menurut *World Health Organization* yaitu 10-20 tahun. Teori perkembangan psikososial Erikson

menyatakan bahwa remaja berada pada fase pencarian identitas diri (Santrock, 2002:190).

Dalam bermain *game*, seorang individu harus mampu melakukan *self control* dalam kehidupannya. *Self control* adalah kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, mengelola informasi yang tidak diinginkan dan memilih suatu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini (Averill, 1973:286). Individu yang memiliki *self control* rendah akan menghasilkan waktu berjam-jam secara ekstrem sehari-hari di depan komputer untuk *online*.

Semakin mudahnya akses mendapatkan *game* serta semakin seru *game* yang dimainkan membuat para pengguna cenderung menjadi kecanduan atau ketagihan. Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* dapat mengganggu sekolah, pekerjaan, dan kehidupan sosial di dunia maya. Itulah kenapa *game online* seringkali dipadankan dengan orang yang berjudi, karena keduanya bersifat candu (Van Rooij, 2011:97).

Fenomena kecanduan yang disebabkan oleh internet ini disebut dengan nama *Internet Addiction Disorder (IAD)*. Hal ini meliputi segala macam yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, email, dan *chatting* yang termasuk kedalam kecanduan *cyber (Cyber Relationship Addiction)*, pornografi yang termasuk kedalam kecanduan *cybersex*, *game online* yang termasuk kedalam *net compulsion*, dan sebagainya.

Ketagihan pada *game* membuat individu melupakan tanggung jawab sosialnya didalam masyarakat. Jika sudah kecanduan berat, segala cara akan dilakukan demi menemukan hasrat keinginannya. Fenomena ini akan berdampak kepada minat belajar serta menghambat mereka untuk meraih prestasi di bangku sekolah. Bahkan kebanyakan orang yang mengalami kecanduan internet juga mengalami gangguan kejiwaan.

Sistem *game online* juga membuat individu dituntut untuk memiliki komunitas agar *game* bisa dimainkan dengan optimal. Sistem ini menuntut *gamers* untuk tidak bergerak sendiri, melainkan membutuhkan bantuan teman-teman agar saling bahu-membahu dalam memenangkan permainan. Sistem yang

membutuhkan ini membentuk solidaritas pertemanan sehingga membuat *gamers* memiliki banyak teman dengan hobi yang sama.

Saat ini ada banyak jenis *game online* yang ada di Indonesia dan banyak dimainkan oleh remaja-remaja baik di warung internet (*warnet*) maupun warung kopi yang memiliki jaringan *WiFi*. Jenis *game online* *PlayerUnknown,s Battlegrounds* yang ada bisa dimainkan via laptop maupun smartphone. Apalagi nyaris semua remaja memiliki kedua barang tersebut. Hal ini memicu tingginya niat remaja untuk memainkan *game online* *PlayerUnknown,s Battlegrounds*. Kecanduan terhadap *game online* *PlayerUnknown,s Battlegrounds* pun seringkali mendominasi pikiran dan tingkah laku pemainnya, kegiatan-kegiatan di luar *game online* menjadi sering dilakukan di dalam *warnet* seperti makan, mengerjakan tugas, bahkan sampai menginap.

Aktivitas dalam bermain *game online* terus meningkat setiap hari nya dikarenakan setiap pemainnya mengakui bahwa mereka mencari satu kepuasan tersendiri ketika memenangkan permainan. Dengan kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus seperti itu tentu akan menimbulkan dampak buruk bagi pemainnya, contohnya membuat pemainnya menjadi apatis dengan lingkungan sekitar dan tidak produktif terhadap kegiatan lain. Memainkan secara berlebihan dan berlarut-larut tentu akan membuat pemain *game* tersebut mengarah pada adiksi atau kecanduan terhadap *game online* *PlayerUnknown,s Battlegrounds*.

Seseorang bisa dikatakan adiksi atau kecanduan *game online* apabila memenuhi minimal tiga dari enam kriteria (Brown, 1997) yakni :

- a) *Salience*, menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku. *Cognitive Salience*: dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran; *Behavioral Salience*: dominasi aktivitas bermain *game* dalam tingkah laku.
- b) *Euphoria*, mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*.
- c) *Conflict*, pertentangan yang muncul antara pecandu dengan orang-orang yang ada disekitarnya dan juga dengan dirinya sendiri.
- d) *Tolerance*, aktivitas bermain *game online* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapat efek kepuasan

- e) *Withdrawal*, perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktivitas bermain *game*
- f) *Relapse and Reinstatement*, kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku pecandu atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game online PlayerUnknown,s Battlegrounds*.

Kurangnya perhatian dari orangtua juga terkadang menjadi salah satu faktor kecendrungan anak lebih memilih bermain *game online*. Hal ini terjadi karena orangtua saat ini terlalu sibuk bekerja sehingga tidak sempat memberikan perhatian dan mengawasi perkembangan anak. Di usia remaja, dimana pada usia ini banyak individu suka mencoba-coba membuat mereka ingin terus bergantung pada hal-hal hiburan yang membuat mereka bahagia seperti memainkan *game online PlayerUnknown,s Battlegrounds*.

Di SMK Informatika Bina Generasi Bogor banyak siswa yang memainkan *game online PlayerUnknown,s Battlegrounds* baik itu ketika pergantian jam pelajaran maupun ketika jam pelajaran berlangsung ada beberapa siswa yang sempat sempatnya memainkan permainan tersebut. Hal ini pun terjadi ketika jam istirahat, ketika melakukan observasi awal, nyaris selalu ada sekelompok siswa yang memainkan *game online PUBG* bersama-sama. Dalam lingkungan tersebut, terbentuk perilaku komunikasi siswa yang berbeda dengan siswa yang tidak memainkan *game online PUBG*. Perilaku kasar, membully jika teman tidak bermain baik, membuat persepsi orang-orang menjadi buruk terhadap siswa pemain *game online PUBG*. Hal ini mendorong keinginan peneliti untuk meneliti dampak dari bermain *game online PUBG* secara terus-menerus.

Banyaknya siswa di SMK Informatika Bina Generasi Bogor adalah pemain *game online PUBG*, membuat peneliti memfokuskan penelitian tentang pengaruh *game online PUBG* pada siswa SMK Informatika Bina Generasi Bogor. Alasan mengambil populasi dan sampel penelitian pada lokasi tersebut adalah karena sekolah ini merupakan sekolah kejuruan dengan jurusan multimedia dan teknik komputer jaringan, siswa cenderung lebih dekat dengan komputer

ketimbang sekolah lainnya, selain itu pihak sekolah memberikan izin siswa membawa *smartphone* ke sekolah dengan ketentuan yang berlaku.

Kecanduan *game online PUBG* membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu didepan *leptop* ataupun *smartphone* sehingga menghambat interaksi dengan teman-temannya. Banyaknya interaksi yang dilakukan ketika didalam dunia *virtual* membuat keterampilan dan interaksi dalam berkomunikasi dengan orang-orang diluar pemain *game online* pun menjadi berbeda. Maka suatu perilaku komunikasi interpersonal seorang pecandu *game online PUBG* menjadi sangat menarik dikarenakan kebiasaan yang dilakukan pecandu *game online PUBG* tidak berbanding lurus dengan perilaku komunikasinya. Komunikasi interpersonal sendiri didefinisikan oleh Joseph A. Devito sebagai “proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik” pentingnya situasi komunikasi ini ialah karena prosesnya memungkinkan berlangsung secara dialogis, maksudnya yaitu menunjukkan terjadinya interaksi secara langsung.

Komunikasi interpersonal merupakan kegiatan komunikasi yang paling banyak dilakukan manusia sebagai makhluk sosial dalam kegiatan sehari-hari. Maka dari itu komunikasi yang baik dan efektif ditandai dengan bagaimana pecandu *game online PUBG* tersebut melakukan perilaku komunikasi interpersonalnya. Dalam komunikasi interpersonal pengamatan terhadap seseorang dilakukan melalui perilakunya dengan mendasarkan pada persepsi orang yang mengamati perilaku tersebut. Dibandingkan bentuk komunikasi lainnya, komunikasi interpersonal dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini, dan perilaku komunikasi, alasannya komunikasi ini biasanya bersifat langsung antara komunikator dan komunikannya. Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti berusaha mencari tahu bagaimana pengaruh bermain *game online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* terhadap perilaku komunikasi interpersonal remaja.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti melalui penelitian pengaruh bermain *game online*

PlayerUnknown's Battleground terhadap komunikasi interpersonal remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka fokus penelitian ini adalah mengenai **Pengaruh Bermain *Game Online PlayerUnknown's Battleground (PUBG)* Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Remaja Di SMK Informatika Bina Generasi Bogor.**

1.3 Pertanyaan Penelitian

Merujuk pada permasalahan penelitian, maka pertanyaan peneliti pada penelitian ini yaitu sebagai berikut: “seberapa besar pengaruh media *game online PlayerUnknown's Battleground (PUBG)* terhadap perilaku komunikasi interpersonal remaja siswa di SMK Informatika Bina Generasi Bogor”

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah “untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *game online PlayerUnknown's Battleground (PUBG)* terhadap perilaku komunikasi interpersonal remaja siswa di SMK Informatika Bina Generasi Bogor”

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan dan memperluas pengetahuan bagi ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang kajian ilmu komunikasi mengenai pengaruh *game online* berkaitan dengan perilaku komunikasi interpersonal pada pelajar.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Mahasiswa

Diharapkan mahasiswa dapat mampu mengetahui apa yang seharusnya dilakukan dalam bermain *game online* agar tidak terlalu ketergantungan.

2. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi masukan dan juga referensi atau rujukan agar dapat mengarahkan murid muridnya dalam mempergunakan internet khususnya pengawasan dalam penggunaan smartphone dilingkungan sekolah. Hal ini dapat dilihat dari efek yang ditimbulkan dari penyalahgunaan smartphone tersebut.

