

# BAB I

## PEDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era perkembangan teknologi ini, kemajuannya yang pesat sangatlah membantu kehidupan manusia. Internet dan gadget adalah beberapa hasil dari kemajuan teknologi tersebut. Saat ini saja, segala sesuatunya telah memanfaatkan fasilitas internet. Dengan menggunakan internet, manusia dituntut untuk selalu tahu berbagai informasi, tidak hanya saling berhubungan melalui komunikasi, internet juga dibutuhkan orang – orang untuk menginstal aplikasi game online. Game online pertama kali muncul adalah game-game simulasi perang yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang (Adriyanto, 2021).

Dalam perkembangannya hingga saat ini, fitur yang menarik dan cukup berkembang dalam media internet adalah game online. Game online merupakan game atau permainan digital yang hanya dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet yang memungkinkan penggunaanya dapat terhubung dengan pemain pemain lain yang mengakses game tersebut pada waktu yang sama. Game online ini juga bentuk permainan dengan menggunakan jaringan internet sebagai penghubung antara pengguna yang satu dengan yang lainnya. Selain menggunakan PC yang terhubung dengan jaringan internet, game online juga dapat diakses melalui android (Kusuandari, 2015).

Melalui laporan "Digital 2022 April Global Statshot Report" yang dirilis Hootsuite bersama We Are Social, Indonesia menduduki peringkat kedua dari 44 negara yang masuk ke dalam pengguna internet yang paling banyak bermain video game. Tercatat 95,4 persen pengguna internet di Indonesia bermain game di berbagai macam perangkat, mulai dari PC, konsol, VR, hingga platform media streaming. Dilansir dari laman Kompas Tekno, data yang terdapat dalam laporan "Digital 2022 April Global Statshot Report" dikumpulkan berdasarkan pengguna internet yang berada direntang umur 16 hingga 64 tahun. We Are Social mendapati bahwa pengguna internet berjenis kelamin pria lebih banyak memilih untuk bermain game dibandingkan wanita, di beragam rentang usia. Secara garis besar, sebanyak 83,3 persen pengguna internet global pernah mencoba memainkan game di beragam jenis perangkat. Namun, perangkat smartphone nampaknya lebih banyak disukai dengan total persentase mencapai 67 persen, kemudian PC dan laptop (37 persen), konsol (25,3 persen), tablet (16,1 persen), konsol hadheld (12,7 persen), media streaming (9,4 persen), serta VR (8,1 persen) (Gridgames.id, 2022)

Game online menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011:13) adalah game atau permainan dimana banyakk orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Game online mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan hp atau laptop sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum. Melihat bahwa sebagian besar game online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya

kecanduan bermain permainan online. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang, dan komunikasi interpersonalnya menjadi tidak efektif karena game online. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain itu secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi hp yang dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat kurang beristirahat selama bermain permainan online. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Game banyak digandrungi oleh anak muda, pelajar, mahasiswa bahkan orangtua sekalipun, contohnya saja game yang sangat populer saat ini yaitu game online Mobile Legends yang merupakan permainan aksi dan strategi kompetitif. Game ini dimainkan secara profesional dan sebagai hiburan oleh 1 miliar pengguna yang telah mengunduhnya melalui Google Play Store regional Asia Tenggara (Esport.id, 2020)

Game adalah suatu keharusan untuk perangkat baik online maupun offline. Game offline dapat dimainkan kapan saja tanpa koneksi internet, berbeda saat bermain game online yang harus menggunakan internet. Game online ialah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. Umumnya game online ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan internet atau diakses langsung melalui system yang disediakan oleh perusahaan yang menawarkan game tersebut. Game online dapat dimainkan secara bersamaan dikomputer yang terhubung ke jaringan tertentu. Sementara menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, game online adalah teknologi, bukan genre game mekanisme untuk menghubungkan pemain, bukan model tertentu (Dailysocialid, 2022).

Game online dimulai pada tahun 1969 ketika game dua pemain awalnya dikembangkan sebagai edukasi. Kemudian pada awal tahun 1970an, sebuah system dengan kemampuan pembagian waktu yang disebut Plato dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran online bagi siswa, yang memungkinkan computer pada saat yang sama sesuai kebutuhan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan fitur grafik baru yang digunakan untuk membuat game yang banyak pemain. Game online benar-benar lepas landas setelah tahun 1995, ketika pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dicabut, membuat akses internet keseluruhan domain. Kesuksesan finansial mencapai perusahaan yang membawa game ini ke pasar, meningkatkan persaingan dan memungkinkan game online berkembang hingga hari ini. Pada 1980an, Roy Trubshaw dan Bartle Richard mengembangkan Multi-User Dungeon (MUD) pertama pada 10 Desember di University Of Essex, Inggris. Belakangan, popularitas game tersebut dikalangan peretas dan non peretas sama sama mengakibatkan konsumsi sumber daya komputasi pada tingkat yang luar biasa, dan universitas membatasi waktu bermain hingga jam malam (Dailysocialid, 2022).

Game Online Mobile Legends yang merupakan salah satu game MOBA yang paling banyak dimainkan oleh gamer Indonesia. Kepopuleran game ini sendiri tidak lepas dari fakta bahwa game tersebut ramah spesifikasi sehingga smartphone kentang pun masih bisa memainkannya. Game ini sendiri pertama kali rilis di tahun 2016 lalu dan langsung menjelma sebagai salah satu game paling laris sampai saat

ini. Khusus di Indonesia, ML pertama kali datang pada tanggal 11 Juli 2016 lalu. Ketika itu, peminat dari game ini langsung membludak terus meningkat sampai saat ini. Dalam sejarah, Mobile Legends berhasil memenangkan penghargaan Most Favorite Game of the Year pada gelaran Indonesia Gaming Awards 2019 lalu. Sampai saat ini, game tersebut masih terus memantapkan diri sebagai salah satu game MOBA populer (Gamedaim, 2020)

Dalam sejarah, Mobile Legends sendiri berasal dari Tiongkok atau China. Game ini dikembangkan oleh developer asal Negerti Tirai Bambu dan memulainya pada tahun 2016. Game ini dipegang oleh developer Tiongkok bernama Moonton yang juga perusahaan pembuat game Mobile Legends itu sendiri. Saat ini, ML masih dipegang dan dikembangkan oleh Moonton dan baru saja melakukan berbagai perubahan terhadap game online mobile legends tersebut. Secara sejarah, Mobile Legends dikembangkan bukan hanya oleh Shanhai Moonton Technology Co., Ltd. Sebab, pengembangan game ini juga dilakukan oleh Shanghai Mulong Network and Technology Co., Ltd. Jadi, tidak heran jika game mobile legends tersebut mampu bertahan mengingat banyaknya sokongan sumber daya yang bisa mereka manfaatkan. Oleh karenanya, pemain game online mobile legends tentu tidak akan bosan dengan berbagai hero yang ada di game tersebut (Gamedaim, 2021)

Mobile legends bang – bang adalah game online multiplayer game mobile yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game online mobile legends bersifat game strategi yang biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. Mobile legends sebenarnya mirip dengan game yang bergendred RPG (roling player games), karena digame ini harus menaikan level untuk bertarung dengan musuh didalam game ini. Hanya saja dalam mobile legends masing-masing pemain dalam tim langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. Menurut Ulum Bahrul (2018) mobile legends biasanya memiliki beragam jenis hero atau biasa disebut jagoan. Masing-masing orang dari tim yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 hero ke 1 ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih hero lainnya dalam game selanjutnya (Ulum, 2018).

Selain gamenya yang menyenangkan, tentunya game tersebut memiliki fitur menarik yang membuat para pemainnya terhubung satu sama lain melalui fitur chatting dan voice chat. Proses komunikasi antara pemain pada game mobile legends tentunya membuat game yang dimainkannya terasa nyata. Namun jika permainan game online mobile legends dimainkan secara terus menerus tanpa adanya self control dari pemain tersebut tentunya akan menjadikan para pemainnya itu kebiasaan bermain dan menimbulkan effect negative. Perilaku toxic yang ditimbulkan pada saat bermain game tentunya sangat berpengaruh dalam jalannya permainan, selain menjadikan pemainnya tidak nyaman, perilaku toxic ini juga merugikan salah satu pihak saat bermain game khususnya game online mobile legends.



## Pemain MLBB Keluhkan Ekosistem Toxic: Mereka Selalu Hina Saya

Gama Prabowo - Jumat, 1 Juli 2022 | 16:40 WIB



Gambar 1.1. Perilaku Toxic pada game online Mobile Legends

Sumber: Gridgames.id

Pada 30 Juni kemarin, sebuah unggahan dari akun @closetowhy di Twitter menunjukkan keluhan terhadap pemain-pemain toxic di Mobile Legends. Akun tersebut mengunggah sebuah screenshot yang berisi rating dan review pemain Mobile Legends bernama Galuh Aryaputra terhadap toxic-nya ekosistem Mobile Legends. "Saya merasa tidak senang atas pemain game ini, mereka selalu menghina saya. Saya hanya ingin bermain saja, tapi saya selalu dihina," isi review yang diunggah oleh akun @closetowhy. Tweet dari akun @closetowhy menyetujui apa yang dirasakan oleh Galuh Aryaputra yang menyatakan pemain Mobile Legends toxic. Tweet itu pun seketika menjadi viral dan telah di-retweet oleh lebih dari 500 pengguna dan mendapat likes lebih dari 3.000 pengguna. Di kolom komentar tweet tersebut, banyak pemain Mobile Legends yang merasakan hal yang sama terkait ekosistem toxic Mobile Legends (Gridgames.id, 2020).

Dari sumber yang peneliti temukan di data statistik Indonesia, 94.5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022, hal ini merujuk pada kalangan pelajar maupun mahasiswa karena umur yang masih dikatakan remaja. Menurut Depkes RI (2009), masa remaja dalam rentang usia 17-25 tahun atau biasa disebut remaja akhir. Menurut Chaplin kematangan emosi adalah kondisi mencapai tingkat kedewasaan perkembangan emosi seseorang, ketika seseorang telah mencapai emosi yang matang ditandai oleh pada masa remaja akhir yang mampu mengekspresikan emosinya melalui cara dan waktu yang tepat. Ketidakstabilan emosi yang dimiliki oleh pemain game online mobile legends menjadikan timbulnya perilaku toxic dalam bermain game online mobile legends. Perilaku toxic banyak terjadi ketika dalam sebuah tim terdapat seorang player yang bermain sangat buruk, melakukan feeder, perbedaan negara, suku bahkan perbedaan dalam beragama. Perilaku toxic ini berupa ejekan atau mengolok-olok player lain, berkata kasar, menjelakan agama, bahkan mengejek orangtuanya. Perilaku toxic juga merupakan peristiwa diabaikannya atau hilangnya aturan social serta hambatan yang muncul ketika komunikasi dengan oranglain dalam internet. Toxic juga didefinisikan sebagai ketidakmampuan individu dalam mengendalikan perilaku impulsif, pikiran dan perasaan (Suler, 2004).

Perilaku pemain game online Mobile Legends dalam permainan android tersebut bisa dibuktikan mulai dari ruang kelas, luar kelas, kantin, hingga lingkungan sekolah seperti Universitas, dimana dalam bermain mereka sering diperlakukan dan memperlakukan perilaku toxic. Fenomena inilah yang melatarbelakangi munculnya ide peneliti untuk melakukan kajian pada game online Mobile Legends terhadap perilaku Toxic. Penelitian ini dilakukan di sebuah Universitas Bhayangkara Jakarta Raya pada fakultas Ilmu Komunikasi. Karena, menurut web jendela360.com, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya termasuk kedalam 10 besar Universitas favorit di Bekasi yang berada dibawah Yayasan Brata Bhakti. Selain itu, sesuai dengan misi Ubhara Jaya yang mendukung untuk melakukan penelitian dalam perkembangan teknologi. Oleh karena itu, dengan fenomena yang sudah diuraikan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Representasi Perilaku Toxic Pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Angkatan 2017 Penggemar Game Online Mobile Legends Bang –Bang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

*“Bagaimanakah representasi perilaku toxic yang tumbuh pada mahasiswa Universitas Bhayangkara penggemar game online mobile legends?”*

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana perilaku toxic tumbuh pada mahasiswa Universitas Bhayangkara penggemar game online mobile legends.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat teoritis**

1. Memberikan pengetahuan kepada mahasiswa bagaimana cara memilah kalimat yang tepat
2. Memberikan pengetahuan tentang fenomena negatif dari game online agar nantinya dapat menjadi pedoman bagi penggunanya.
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.

### **1.4.2 Manfaat praktis**

1. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi perkembangan ilmu komunikasi.
2. Penelitian ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan untuk masyarakat.
3. Dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang kajian komunikasi, terutama dibidang teknologi komunikasi di Indonesia.