

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia merupakan makhluk sosial dimana dalam kehidupannya sehari-hari ia membutuhkan manusia lainnya, yang dimana antara mereka akan terjadi komunikasi. Sebagai manusia yang merupakan makhluk sosial, manusia harus mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar baik di dalam lingkungan keluarga, sekolah, serta masyarakat. Menurut Walgito (2001:71) dorongan atau motif sosial pada individu, akan membuat individu terdorong untuk mencari orang lain guna berhubungan sehingga akan memungkinkan terciptanya interaksi antara individu yang satu dengan individu yang lain.

Namun berkat perkembangan teknologi yang berkembang pesat, sekarang ini komunikasi tidak harus melibatkan individu yang bertatap wajah lagi. Di dunia yang tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi ini memungkinkan terjadinya komunikasi melalui media lain. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata telah membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang pesat ini adalah kemunculan internet.

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi, internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya dapat digunakan untuk bermain. Permainan *video game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai game online. Menurut Bobby Bodenheimer (1999: 129), 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.

Game online saat ini telah menjadi tren baru yang banyak diminati berbagai kalangan karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi yang berbeda (*multiplayer*). Kini pemain game sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan antar negara. Berbagai game dengan satu syarat yaitu yang

tersambung dengan jaringan internet (*online games*) dapat dimainkan secara bersamaan pada satu waktu dari berbagai macam tempat. Hal ini lah yang menyebabkan ternyata game online lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar luar biasa banyak.



Gambar 1.1 Game online sebagai kegiatan online di peringkat dua
<https://id.techinasia.com/mengintip-kemajuan-industri-game-di-ujung-tahun-2013>

Game online tidak sekedar memberikan hiburan tetapi juga dapat menghasilkan tantangan yang juga tidak kalah menarik untuk diselesaikan sehingga seseorang dapat bermain game online hingga melupakan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan seorang “Gamer” tidak hanya menjadi penikmat tetapi menjadi seorang pecandu Game online (Pratiwi, 2012).

Penggunaan fasilitas komputer yang di luar batas dan tidak proposional dapat mengakibatkan kepada tingkah laku adiktif. Menurut Griffiths, penggunaan fasilitas Internet Relay Chat, Massively Multiplayer Online Role Playing Game, dan e-mail memberikan kontribusi yang besar terhadap munculnya kecanduan (Danfort, 2003:29). MMORPG merupakan fasilitas untuk tujuan bermain game online yang memiliki potensi terbesar membuat tingkah laku adiktif setelah fasilitas chatroom.

Beberapa kasus pun bermunculan disebabkan oleh bermain Game Online di luar batas wajar, diantaranya adalah :

1. Anak berumur 13 tahun meninggal karena kecanduan PUBG

Seorang anak laki-laki bernama Xu Tianci asal Tiongkok meninggalkan dengan tragis setelah melompat dari lantai 4 gedung apartemennya. Diduga anaknya meniru adegan di PUBG dimana karakternya dapat melompat dari gedung ke bawah. (Sumber : <https://www.liputan6.com/tekno/read/3640994/gara-gara-pubg-bocah-13-tahun-tewas-jatuh-dari-apartemen>)

2. Lima anak di Jember, Jawa Timur menjalani perawatan kejiwaan karena mengalami kecanduan game online. Mereka dirawat di poli kejiwaan Rumah Sakit Umum dr. Soebandi karena diduga mengalami kecanduan game online di smartphone. Pasien mengalami perubahan perilaku bahkan berubah menjadi emosional. (Sumber : <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4493052/5-anak-di-jember-jalani-perawatan-jiwa-akibat-kecanduan-game-online>)
3. Terlalu sering bermain PUBG, *trainer* di India mengalami gangguan mental. Seorang fitness trainer di India mengalami gangguan mental setelah bermain PUBG selama 10 hari tanpa berhenti. Tatapannya sering kali didapati kosong dan kondisi tubuhnya lemah dikarenakan terlalu banyak memainkan game. (Sumber : <https://kumparan.com/@millennial/pelatih-fitness-di-india-kena-gangguan-mental-karena-kecanduan-pubg-1547463848079884491>)

Menurut Hawadi (Widayanti, 2007:59) pada prinsipnya, game memiliki sifat seductive, yaitu menimbulkan rasa penasaran dan keinginan untuk terus bermain lagi. Terlebih lagi di dalam game online dirancang akan timbulnya penguatan yang bersifat segera begitu berhasil melampaui target tertentu. Hal ini yang menyebabkan pemain merasa tertantang dan akan memainkannya lagi untuk menjadi bertambah kuat dalam permainan tersebut. Selain itu konsep permainan yang dilengkapi dengan gambar tiga dimensi, efek yang luar biasa dan adanya media chatting serta microphone yang digunakan pemain untuk berinteraksi, memperlengkapi fasilitas game online. Dari terciptanya suasana yang menarik yang diciptakan oleh game online menimbulkan sifat seductive dari game online yang mengakibatkan individu sedikit demi sedikit menarik diri dari lingkungannya.

Game online ini memberikan nuansa baru dalam bersosialisasi dengan orang lain yang menjadikan komunikasinya semakin intensif, tidak hanya bersosialisasi semata namun pemain juga dapat menikmati dengan keseruan bermain game. Dengan masuknya budaya baru ini memberikan banyak pilihan untuk para pemain game dalam berinteraksi atau bergaul.

Gangguan pada jiwa dan kesehatan jasmani hingga meninggal dunia adalah akibat dari bermain game di luar batas wajar. Selain itu masih banyak lagi akibat dari kecanduan game yaitu berpengaruh pada perilaku hubungan sosial manusia.

Seperti beberapa kasus yang telah disebutkan, game online dapat memberikan dampak atau pengaruh yang besar pada penggunanya. Pengguna game online cenderung akan mengalami kecanduan atau addict pada permainan yang disukainya. Selain itu apabila para penggunanya sudah terlalu menikmati game yang dimainkannya, maka akan mengalami gangguan pada cara berfikirnya yang mengarah pada kemampuan interaksi sosial dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya.

Terlebih lagi pada saat ini dapat dilihat bahwa perkembangan game online yang begitu pesat menghasilkan banyaknya fitur sebagai media dalam berkomunikasi diantaranya melalui chat bahkan adanya fitur microphone dimana pemain dapat berkomunikasi secara berbicara bahkan dengan lebih dari satu individu. Sehingga para gamers tetap dapat bersosialisasi tanpa harus bertemu dengan orang lain. Hal tersebut memperlihatkan bahwa game online memiliki pengaruh terhadap perubahan perilaku hubungan sosial individu.

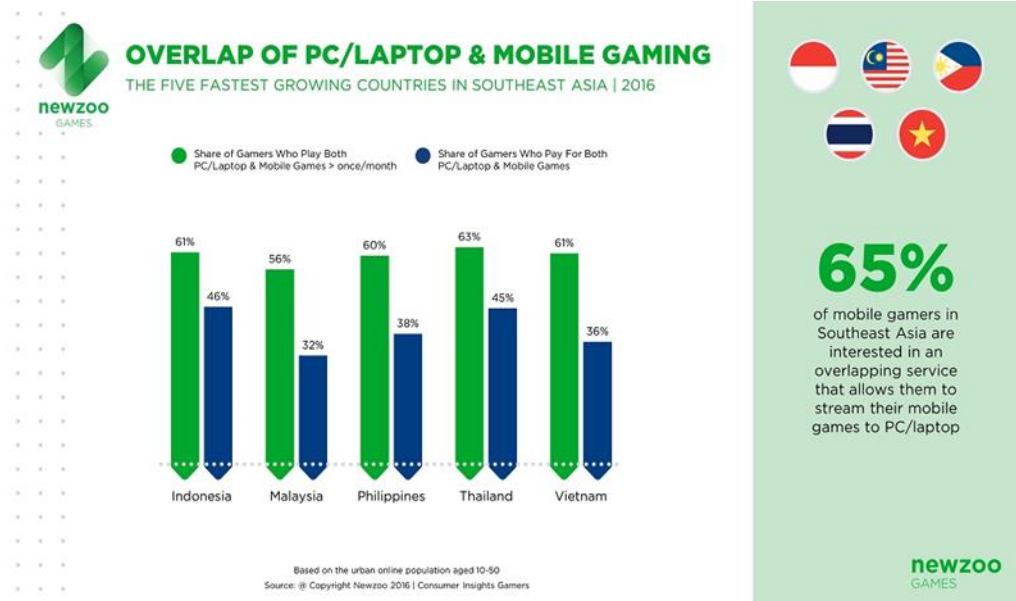
Akibat dari kecanduan dalam bermain game online ini mempengaruhi pada perilaku komunikasi manusia dimana manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya tidak dapat melakukan seorang diri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Hal ini menandakan manusia sebagai makhluk sosial yang memiliki ikatan saling ketergantungan antara satu dengan yang lain.

Begitu dahsyatnya game online mengambil alih perhatian masyarakat sehingga membawa sebuah perubahan besar terhadap jenis permainan sekarang ini. Tentu perbedaan yang sangat jelas ketika mengingat masa saat kita anak-anak

dahulu bermain boneka, layangan, catur, gasing dan bola. Kemudian dibandingkan dengan sekarang yang hampir semua kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa yang sudah mengenal game online menjadi kurang tertarik untuk bermain permainan seperti tadi. Terbukti pula dari pengalaman saya yang melihat anak dalam sebuah game center dan tidak peduli dengan teman-temannya yang datang untuk mengajak bermain bersama. Si gamer bahkan tidak sempat menoleh untuk melihat temannya yang sedang menunggu dikarenakan terlalu asik dan serius bermain game online.

Hal ini menjadi sebuah faktor penentu dalam perubahan perilaku hubungan sosial dengan orang lain. Karena perilaku hubungan sosial menetapkan dapat diterima atau tidaknya dalam hubungan, suka bergaul atau tidak suka bergaul, sifat ramah atau tidak terhadap sesama dan perasaan simpatik terhadap orang lain. Saat ini dapat dilihat bahwa perkembangan game online yang begitu pesat menghasilkan banyaknya fitur sebagai media dalam berkomunikasi diantaranya melalui chat bahkan adanya fitur microphone dimana pemain dapat berkomunikasi secara berbicara bahkan dengan lebih dari satu individu. Sehingga para gamers tetap dapat bersosialisasi tanpa harus bertemu dengan orang lain. Hal tersebut memperlihatkan bahwa game online memiliki pengaruh terhadap perubahan perilaku hubungan sosial individu.

Asia Tenggara ternyata merupakan wilayah dengan pertumbuhan pasar game paling tinggi di dunia. Hingga saat ini, pasar game terbesar di Asia Tenggara memang masih dipegang oleh game mobile. Menurut riset dari Newzoo, pemain game mobile di Asia Tenggara telah menghasilkan pendapatan setidaknya USD1,4 miliar (Rp18,7 triliun) sepanjang tahun 2016. Angka tersebut diprediksi akan terus berkembang pesat dengan pendapatan mencapai USD4 miliar (Rp53,6 triliun) pada tahun 2019.



Gambar 1.2 Data Pengguna Game Online Di Asia Tenggara

<https://newzoo.com/insights/articles/the-big-screen-opportunity-in-southeast-asia/>

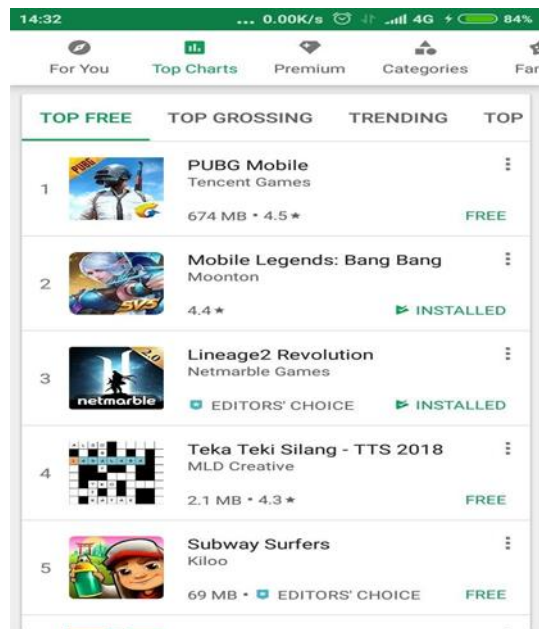
Terdapat lima negara yang merupakan pasar terbesar untuk game, yaitu Indonesia, Filipina, Vietnam, Thailand, dan Malaysia. Menariknya, sebagian besar gamer di lima negara tersebut justru memainkan game di lebih dari satu platform (mobile dan PC atau konsol). Sementara data yang dikeluarkan Newzoo pada tahun 2017 menyebutkan bahwa industri game Indonesia berada pada posisi ke-16 dalam daftar pasar game terbesar di dunia dengan jumlah pemain hingga 43,7 juta dan potensi penghasilan mencapai US\$880 juta (sekitar Rp11,9 triliun).

Dikarenakan pesatnya perkembangan teknologi internet dan banyaknya peminat, game online juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan online. Salah satu game mobile yang sedang digemari saat ini adalah Player Unknown's Battle Ground atau lebih sering disebut dengan singkatan PUBG.

PUBG Mobile merupakan kolaborasi dari PUBG Corporation dan raksasa internet asal China, Tencent. Sama halnya dengan versi PC dan Xbox One, pemain PUBG Mobile akan bertarung dalam sebuah pulau yang berisi 100 pemain untuk membuktikan diri menjadi yang terbaik. Caranya, pemain harus

menjadi 'last man standing' alias orang terakhir yang mampu bertahan dalam medan perang tersebut.

Berawal dari PC dan Xbox, Game PUBG mulai merambah ke pasaran mobile. Setelah PUBG meluncurkan game dalam bentuk mobile, game lainnya langsung tergeser dari posisinya. PUBG mobile sukses mengambil hati para gamers sehingga menjadi Top Games nomor 1 berdasarkan current player (steamchart.com)



Gambar 1.3 Top Free Games Google Play Store

(Sumber: <https://kumparan.com/@kumparantech/pubg-geser-mobile-legends-di-top-free-games-google-play-store>, diakses pada tanggal 5 maret 2019 pukul 15:00 WIB)

Berdasarkan gambar 1.4, di Google Play Store PUBG bahkan resmi menggeser Mobile Legends di top free games yang telah lama menduduki peringkat pertama sebagai game yang paling laris dalam waktu seminggu setelah kehadirannya di Google Play Store. Hal ini menunjukkan antusiasme para gamers di Indonesia dalam merespon kehadiran game ini.

Jakarta merupakan salah satu kota besar di Indonesia dimana arus globalisasi masuk lebih cepat dibandingkan daerah lainnya. Hal ini menyebabkan

masyarakat di perkotaan harus mengikuti tren jika tidak mau disebut kuno. Hal ini memiliki hubungan dengan survey yang dilakukan APJII pada 2017 lalu yang menyatakan bahwa pengguna internet terbesar saat ini masih berada di Pulau Jawa. Posisi kedua diikuti Pulau Sumatera, Sulawesi, Bali, Kalimantan (Survey APJII, 2017). Dari survey tersebut dapat terlihat masyarakat di pulau Jawa lebih mengikuti arus globalisasi, dengan menggunakan internet sebagai salah satu contohnya.

Jakarta yang juga terletak di pulau Jawa merupakan ibu kota Indonesia dimana pergerakan teknologi dan informasi lebih cepat dan pesat dibandingkan dengan daerah lainnya. Hal ini menyebabkan banyaknya para pemain PUBG mobile yang berasal dari daerah ini. Selain itu dikarenakan antusiasme para pemain PUBG mobile, maka Tencent perusahaan pengembang PUBG mobile kerap mengadakan pertandingan esport di Jakarta.

Contohnya saja ada PUBG Indonesia National Championship (PINC) pada Oktober 2018 lalu yang diselenggarakan di Britama Arena, Mahaka Square, Kelapa Gading, Jakarta Utara selama dua hari. Dan dari sana di dapat kan pemain squad terbaik yang berasal dari Jakarta yaitu Bigetron Esports yang akhirnya dipilih menjadi perwakilan tim Indonesia dalam mengikuti ajang PUBG Mobile Star Challenge di Dubai 29 November – 1 Desember lalu.

Dikarenakan maraknya game esports di era ini maka ada satu sekolah menengah atas di di daerah Jakarta yang bernama SMA 1 PSKD yang memasukan esport di kurikulum pendidikannya. Hal-hal ini lah yang membuat penulis memilih “Pengaruh Kecanduan Game Player Unknown’s Battlegrounds (PUBG) Terhadap Perilaku Hubungan Sosial (Studi pada pengguna game PUBG di DKI Jakarta)” sebagai judul yang akan ditelitinya.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan diteliti adalah :

1. Seberapa besar pengaruh kecanduan game Player Unknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile terhadap perilaku hubungan sosial?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui seberapa besar pengaruhkecanduan game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile terhadap perilaku hubungan sosial

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu serta pengetahuan di bidang komunikasi khususnya perilaku sosial.
2. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan acuan dan referensi tambahan bagi peneliti lain yang hendak membahas permasalahan yang sama serta dapat dijadikan perbandingan bagi peneliti lain di masa yang akan datang.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi pembaca : Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan gambaran yang jelas mengenai perilaku hubungan sosial yang kecanduan bermain PUBG mobile.
2. Bagi penulis : Hasil Penelitian ini diharapkan mampu memanfaatkan hasil dari penelitian ini sebagai barang referensi berkenaan dengan perilaku hubungan sosial yang memainkan game online mobile khususnya PUBG mobile.

1.5 Waktu Dan Periode Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di berbagai tempat yang dapat terhubung dengan koneksi internet untuk dapat mengakses google form dengan cara menyebarkan link kuesioner ke komunitas virtual di Jakarta dan melalui sosial media penulis. Sedangkan objek penelitiannya adalah para pemain PUBG Mobile di Jakarta. Dalam menyusun penelitian penulis memiliki perencanaan waktu, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.2 Perencanaan waktu penelitian

No	Tahapan Penelitian	Bulan																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mencari informasi awal penelitian	■	■	■	■	■															
2	Penyusunan Proposal					■	■	■													
3	Desk Evaluation/Seminar proposal									■	■	■	■								
4	Pengumpulan dan pengolahan data													■	■	■					
5	Penyusunan Skripsi bab 4&5																	■	■	■	
6	Sidang Skripsi																			■	■

(Sumber: Olahan Penulis, 2019)