BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan fenomena *game online* di Indonesia sangat pesat dimulai dari *game* seperti pukul-pukulan, tabrak-tabrakan, maupun yang penuh dengan berbagai jebakan. Berdasarkan survei yang telah dilakukan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada akhir tahun 2014, genre *game online* yang banyak dimainkan adalah *game* bergenre MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter Gamers*) dan sisanya disusul oleh *game* yang bergenre MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*). Banyak dari pengguna *game online* ini berkisar dari umur 12 – 34 tahun, diantaranya anak-anak, remaja dan dewasa (Sumber: www.ligagame.com).

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan didalam suatu jaringan baik LAN maupun internet. Perkembangan dari *game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi dan komputer. Meledaknya *game online* merupakan ceriman dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* muncul di Indonesia pertama kali tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport* maupun RPG (*Role Playing Game*). *Cnbcindonesia.com* merilis daftar 10 *game online* android terbaik dan terpopuler untuk main bersama sering dimainkan seperti *Mobile Legends : Bang Bang*, *PUBG Mobile*, *Garena Free Fire*, Garena *AOV – Arena of Valor: Action MOBA*, COC (*Clash of Clans*), *Lineage2 Revolution*, *Space Comander*, *SUP Multiplayer RacingWorld of Tanks Blitz* (www.cnbcindonesia.com diakses pada tanggal 2 April 2019).

Jakarta, CNBC Indonesia - Di zaman internet dan smartphone yang makin canggih, bermain game bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja. Ada banyak sekali game Android yang bisa dimainkan secara multiplayer dan asik untuk mabar (main bareng).

Berikut 10 game online Android Terbaik dan terpopuler untuk mabar:

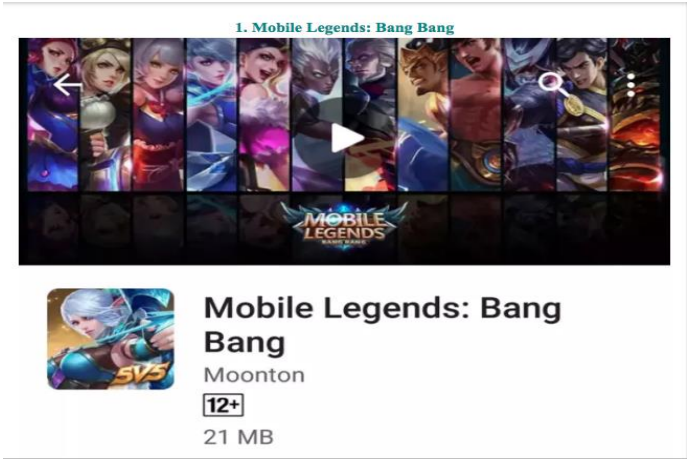
1. Mobile Legends: Bang Bang merupakan gim android yang

Gambar 1.1 Daftar 10 *Game Online* Terpopuler

(www.cnbcindonesia.com diakses pada tanggal 2 April 2019)

Perkembangan *game online* telah berbanding lurus dengan peningkatan*player* khususnya di Indonesia. Salah satu developer game online, *www.steampowered.com*menunjukkan data bahwa hingga 23 Juni tahun 2017 sebanyak 12.675.696 *gamers* telah masuk ke dalam *game Mobile Legends : Bang Bang* dan para player di dominasi oleh para remaja dan dewasa sekitar umur 15-25 tahun. (Sumber: *www.steampowered.com*)

Mobile Legends : Bang Bang adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Moonton*. *Mobile Legends : Bang Bang* adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambal mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "*Top*", "*Middle*" dan "*Bottom*" yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar yang dikenal sebagai "*Hero*", dari peringkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut "Minions" bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. *Mobile Legends : Bang Bang* di rilis pada 11 Juli 2016 khusus pengguna *smartphone* Android dan 09 November 2016 khusus pengguna *IOS* dan dapat di download di *playstore* maupun *app store*. Berdasarkan laporan kilas balik *Google Play* dan *App Store*yang diterbitkan oleh www.appannie.com, layanan analisa aplikasi *Mobile Legends : Bang Bang* tercatat sebagai peringkat pertama dalam kategori *mobile game* dengan jumlah pengunduh terbanyak di Indonesia sekaligus *mobile game* dengan konsumen yang paling banyak berbelanja di Indonesia.

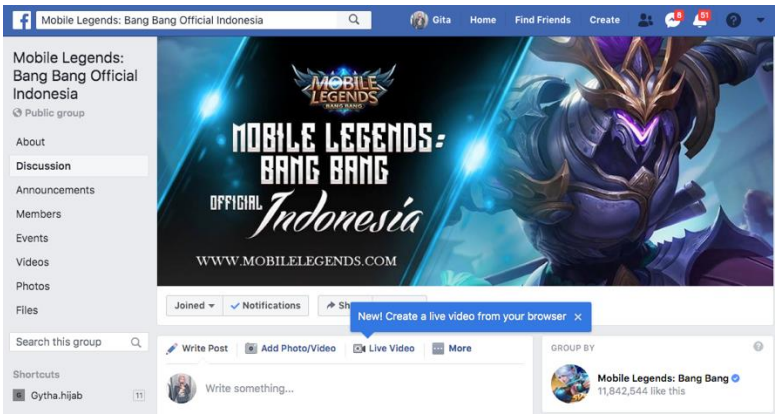


Gambar 1.2 Peringkat Pengunduh Terbanyak *Game Online*di *Playstore*

(Sumber : www.kaskus.co.id diakses pada tanggal 28 Januari 2018 pukul 23.03 WIB)

Moonton kemudian merilis sebuah pernyataan pada tanggal 11 Juli 2017 melalui halaman *Facebook* yang mengklaim bahwa "hak cipta telah terdaftar dan dilindungi di banyak Negara di seluruh dunia". Selanjutnya diklaim bahwa *Moonton* memiliki hak kekayaan intelektual dan mengancam tindakan hukum terhadap media dan pesaing karena menyebarkan indormasi palsu tentang *Moonton* dan permainannya.

Game online Mobile Legends : Bang Bang di Indonesia sangat amat banyak digemari oleh para masyarakat. Sekumpulan para *player* membuat komunitas *online* khusus para *playerMobile Legends : Bang Bang* di media sosial *Facebook* yang bernama *Mobile Legends : Bang Bang Official* untuk mempersatukan para player *Mobile Legends : Bang Bang* di Indonesia. Grup tersebut terdapat sebanyak 2.046.480 anggota yang setiap harinya di grup tersebut melakukan aktivitas posting sebanyak 121 status. Grup ini dibuat pada dua tahun yang lalu pada tanggal 30 April tahun 2017. Grup ini mempersatukan para komunitas-komunitas *playerMobile Legends : Bang Bang* di seluruh Indonesia agar komunitas-komunitas dapat bermain dengan komunitas yang lain dan untuk berbagi pengetahuan sekitar *game Mobile Legends : Bang Bang*.



Gambar 1.2 Grup Resmi Para *Player Mobile Legends : Bang Bang* di Media Sosial *Facebook*

(Sumber : www.facebook.com/groups diakses pada tanggal 04 Mei 2019 pukul 21.02 WIB)

Gambar 1.3 Jumlah Anggota (*Members*) yang telah bergabung di Grup *Mobile Legends : Bang Bang Official* Indonesia

(Sumber : www.facebook.com/groups diakses pada tanggal 04 Mei 2019 pukul 21.03)

Salah satu komunitas yang telah kecanduan bermain *game Mobile Legends : Bang Bang* adalah Komunitas Casual Merkuri Crew yang terdapat di kota Bandung khususnya daerah Perumahan Margahayu Raya. Awalnya komunitas ini merupakan sekumpulan komunitas dari Tim persepak bola Persib Bandung yang berdiri pada tahun 2014 dan di dirikan oleh beberapa sekumpulan penggermas Persib di lingkungan Perumahan Margahayu Raya tepatnya di Jalan Merkuri. Kegiatan sehari-hari para anggota adalah membantu kegiatan sosial di lingkungan Merkuri, seperti mengadakan Lomba setiap peringatan Kemerdekaan Republik Indonesia, mengadakan Bakti Sosial kepada Yayasan Yatim Piatu di daerah Margahayu Raya, mengadakan kegiatan Gotong Royong di setiap hari Minggu pagi bersama para warga, mengadakan kegiatan tadarus atau mebimbing para anak di bawah usia 10 tahun yang belum fasih membaca ayat-ayat suci Al-Qur'an setiap bulan Ramadhan. Tetapi pada saat *Mobile Legends : Bang Bang* muncul di Indonesia dan sudah digemari banyak *player game online* termasuk komunitas Casual, kegiatan positif seperti diatas tidak lagi dilakukan secara aktif dikarenakan komunitas ini sudah kecanduan untuk bermain *game online khususnya Mobile Legends : Bang Bang*.

Menurut Ma'ruf Harsono (2014, 75) dampak positif dalam bermain *game* untuk remaja antara lain dapat membuka sarana belajar, game juga membuat para player menjadi pandai berbahasa asing khususnya Bahasa Inggris, menumbuhkan sifat yang pantang menyerah, mempunyai semangat yang tinggi, menumbuhkan rasa ingin tahu

lebih dalam, memudahkan dalam penyelesaian dalam masalah, dapat berimajinasi, lebih memiliki sifat ambisius, dapat memperoleh teman dan uang dari *game* tersebut.

Harsono juga menjelaskan bahwa *game* juga dapat membawa pengaruh negatif bagi para penggunanya (*player*). Dampak negatif yang mungkin terjadi kepada *player* yaitu dapat mengakibatkan kecanduan yang berlebihan, menjadikan kepribadian yang malas, berkata kasar dan kotor, mempengaruhi aktivitas belajar dan mengajar, timbulnya sifat keras kepala, kekerasan pada sesama *player*, merusak mata dan dapat menyita banyak waktu. Berlebihan dalam bermain *game* juga dapat mengakibatkan *player* menjadi pribadi yang anti sosial, tidak ada keinginan untuk bersosialisasi dengan masyarakat luar, keluarga dan juga teman-temannya. Pemain yang telah memiliki faktor kecanduan pada *game online* memiliki perbedaan-perbedaan, terutama dalam perilaku komunikasi saat mereka bermain.

Beberapa kejadian khususnya di kalangan para remaja yang terlalu lama dan secara berlebihan dalam bermain *game online*,adanya kasus remaja yang melakukan percobaan bunuh diri dikarenakan kalah pada saat bermain *War Clash of Clans* dan merasa dikucilkan oleh temannya di sekolah. Kasus lain terjadi di China, seorang remaja yang menyebut dirinya "*King of Glory*" kelelahan saat bermain game dan memaksa dirinya untuk terus terjagatiap malam dalam waktu sembilan jam penuh dari tengah malam hingga pagi hari.

(Sumber: www.cnnindonesia.com/gaya-hidup diakses pada 21 November 2017 pukul 10.38 WIB)

Perbedaan perilaku komunikasi tersebut menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Penelitian ini juga dilaksanakan untuk dapat lebih memahami perilaku komunikasi pengguna internet yang berkomunikasi dalam *cyberspace* yang terdapat di Internet, sementara *game online Mobile Legends : Bang Bang* merupakan salah satu dari sekian banyak *cyberspace* dalam internet yang banyak digunakan sebagai media komunikasi selain yang fungsinya hanya untuk hiburan.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang penelitian yaitu bagaimana perilaku komunikasi *player Mobile legend : Bang Bang* pada komunitas *casual* Margahayu Raya Bandung.

1.3 Identifikasi Masalah

Bagaimana perilaku komunikasi dan mengapa menggunakan Mobile Legends: Bang-Bang?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Bagaimana perilaku komunikasi dan mengapa menggunakan Mobile Legends: Bang-Bang?

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh penulis ini diharapkan dapat bermanfaat danberguna untuk :

1. Kegunaan Teoritis
   a. Secara Teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambahkedalaman dan keluasan ilmu komunikasi dan pengetahuan tentang perilaku komunikasi virtual.
   b. Hasl penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan referensi dan sebagaibahan masukan untuk penelitian berikutnya, khususnya bagi peneliti lain yang berminat mempelajari masalah lebih luas dalam bahasan ini.
2. Kegunaan Praktis

   Kegunaan Praktis dapat memberikan masukan yang dapat berarti dan sebagai tolak ukur bagi pengguna komunikasi kelompok, terutama kelompok virtual dalam mengetahui perilaku komunikasi dan proses komunikasi.

1.6 Waktu dan Periode Penelitian

NO	**KEGIATAN**	**BULAN**					
		03 / 2019	**04 / 2019**	**05 / 2019**	**06 / 2019**	**12 / 2019**	**03 / 2020**
1	Mencari topik dan tema penelitian						
2	Pencarian subjek penelitian						
3	Penyusunan proposal skripsi Bab I-III						

4	Pengumpulan data sekunder dan Primer						
5	Desk Evaluation						
6	Revisi Bab I-III						
7	Pengolahan Data						
8	Menyusun Laporan						
9	Pengajuan Permohonan Sidang						
10	Sidang Skripsi						

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2019)