

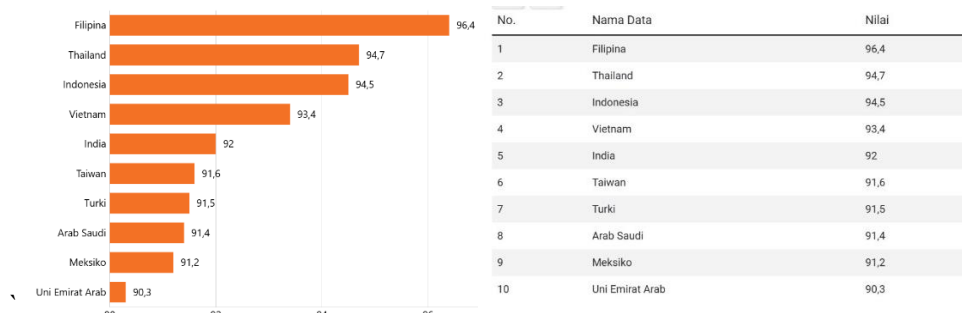
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Saat ini, di era globalisasi, manusia dihadapkan dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat canggih. Yang paling bisa dirasakan adalah perkembangan internet. Internet telah membuat kebiasaan seseorang menjadi lebih mudah dan cepat. Dengan contoh, internet telah merubah cara seseorang berkomunikasi, menjadikannya lebih mudah dan cepat, bahkan jika jaraknya jauh. Perkembangan internet tersebut, tentunya memiliki dampak positif dan negatifnya. Dampak positif internet sendiri yaitu tentunya internet dapat memudahkan penggunanya untuk bisa memperoleh berbagai jenis informasi, menyediakan layanan terkait berbagai bidang, memudahkan pengguna untuk dapat berinteraksi tanpa mengenal ruang dan waktu, serta internet juga mampu menyediakan sarana hiburan yang bisa mencakup pengembangan diri, dan berekreasi (Kristianty & Maryani, 2019). Meskipun dampak positif pada internet mencakup berbagai hal, tentu saja ada juga dampak negatif yang timbul. Salah satu dampak negatif tersebut adalah membuat manusia kesulitan dalam berinteraksi secara sosial dalam kehidupan nyata. Internet sering menjadi tempat di mana siapa saja dapat mengekspresikan diri tanpa mempertimbangkan etika (Kewuel, 2019). Namun, tergantung pada cara seseorang menghadapinya, semua efek ini dapat dirasakan oleh siapa saja di mana saja.

Kemajuan teknologi internet, khususnya di bidang *game online*, telah menghasilkan beragam game yang menarik dan inovatif. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan internet. Uang virtual, yaitu jenis uang digital yang diterbitkan dan dikendalikan oleh pengembangnya, juga menjadi fitur umum dalam *game online*. *Game online* telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat di berbagai kalangan, termasuk di Indonesia. Hal ini didukung oleh data yang menunjukkan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pemain *game online* terbanyak di dunia.



**Gambar 1. 1 Negara Dengan Pemain Game Terbanyak Di Dunia**  
(Sumber: Website Databoks, 2022 diakses pada 07/12/2023 14:59)

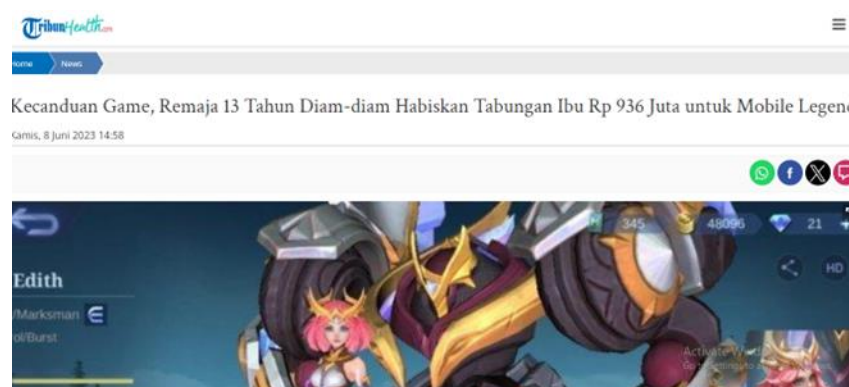
Berdasarkan data dari Gambar 1.1, Indonesia menempati peringkat ketiga dunia sebagai negara dengan jumlah pemain game terbanyak. Filipina menempati peringkat pertama dengan persentase 96,4%, diikuti oleh Thailand dengan persentase 94,7%, dan Indonesia dengan persentase 94,5%. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia memiliki minat yang tinggi untuk bermain *game online*. *Game online* dimainkan melalui internet atau jaringan lain dengan memanfaatkan teknologi terbaru, seperti modem dan koneksi kabel. *Game online* dapat tersedia sebagai layanan tambahan dari penyedia layanan internet atau diakses secara langsung melalui sistem yang dikembangkan oleh perusahaan pengembang game. Komputer yang terhubung ke jaringan tertentu dapat memainkan *game online* secara bersamaan. *Game online* awalnya dikembangkan sebagai game edukasi yang dapat dimainkan oleh dua orang yang muncul pada tahun 1969 dengan pengembangan game edukasi yang dapat dimainkan oleh dua orang dan dipopulerkan pada tahun 2001 dengan kemunculan nexia online sebagai salah satu pelopornya (Chairunisa, 2022).



**Gambar 1. 2 Peringkat industri Gim Indonesia**  
(Sumber: Instagram kemenparekraf.ri, 2024 diakses pada 07/12/2023 14:59)

Berdasarkan gambar 1.2 terlihat data pemain Gim di Indonesia mencapai 174,1 juta pada tahun 2022 yang memiliki pemain Gim terbanyak di Asia Tenggara sebesar 43% berdasarkan data dari kementerian komunikasi dan Informatika dan Niko Partners. Indonesia juga merupakan pasar *Mobile Game* terbesar ketiga berdasarkan unduhan Google Play, Total pengeluaran Gim asal Indonesia (*in-app purchase*) mencapai Rp5,6 triliun berdasarkan sumber Buku Outlook Parekraf 2023/2024 oleh Kemenparekraf/Baparekraf. Data tersebut menunjukkan bahwa industri *game online* Indonesia berkembang dengan sangat cepat. Antusiasme masyarakat terhadap *game online* juga mendorong pertumbuhan industri game lokal. Salah satu *game online* yang sedang populer di Indonesia yaitu *Mobile Legends*.

Para pemain *game* Mobile Legends biasanya ingin mengejar target dengan tingkatan ranking yang paling rendah yaitu warrior untuk mereka yang berawal dari, *Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legend, Mytic, dan Mytical Glory*. Adanya tingkatan ranking seperti itu jadinya para pemain game mobile legends tersebut memiliki rasa ambisius untuk meningkatkan ranking game yang dapat membuat kita kecanduan dengan jangka waktu berkepanjangan yang mengakhibatkan kita kecanduan bermain game mobile legends. Kecanduan *game online* ini juga membuat para pemain lebih sering menghabiskan waktunya didepan komputer maupun *handphone* (Bismark & Atnan, 2020).



**Gambar 1.3 Dampak Kecanduan Bermain Game Mobile Legends**

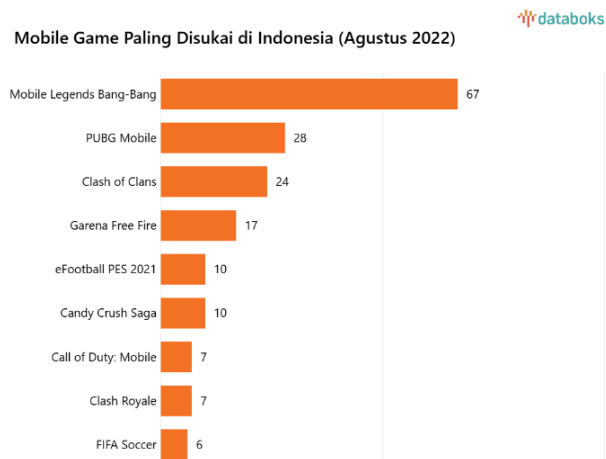
Sumber: Tribun Health.com (2023)

Berdasarkan berita yang ditunjukkan oleh Gambar 1.4 juga menunjukkan adanya dampak dari kecanduan bermain *game online* Mobile Legend, dimana berita yang menyatakan ada seorang anak remaja yang berusia 13 tahun, rela melakukan

kejahatan dengan menghabiskan tabungan orang tuanya senilai 936 juta rupiah. Hal ini memiliki makna, dimana kecanduan bermain *game* Mobile Legends tidak bisa dinormalisasikan, karena memicu tingkat emosional pemain dan merubah perilaku pemain menjadi sangat agresif dan tidak berfikir panjang. Fenomena tersebut memunculkan rasa keresahan bagi peneliti, sehingga membuat peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana cara komunikasi interpersonal pada alumni santri podok pesantren Al-Hamid Jakarta Timur

Hal tersebut membuat kurangnya interaksi dengan teman-teman seusianya. Namun bila para pemain mampu untuk mengontrol waktunya dan meningkatkan kemampuan untuk mengendalikan diri sendiri, Tentu saja jika seseorang dapat mengontrol kecanduan mereka terhadap *game online*. Hal tersebut dapat menimbulkan dampak positif untuk para pemain *game online* tersebut yang seharusnya dapat mengatur pola kegiatan sendiri. Sehingga, para pemain dapat menghandle waktunya untuk bermain dan belajar atau bekerja. Namun, ada nya kompetisi, Juga dapat membuat pemain atau anggota timnya tidak melakukan yang terbaik dalam permainan, dapat menyebabkan perilaku yang negative (Cahaya et al., 2021).

Persaingan antar pemain melalui fitur chat yang disediakan oleh Moonton, sebuah perusahaan pengembang *game* moba MLBB asal China, merupakan salah satu faktor yang menghambat komunikasi interpersonal antar tim (Rani, 2018). Selain MLBB, masih banyak perusahaan game lain yang mengembangkan *game* berbasis moba. MLBB terus berinovasi dengan menambahkan fitur-fitur baru dalam setiap perkembangannya, salah satunya adalah fitur *chat in-game* yang berfungsi untuk meningkatkan komunikasi antar pemain. Fitur *chat in-game* memungkinkan para pemain untuk berkomunikasi dengan pemain lainnya. Fitur ini dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan munculnya pengaruh negatif terhadap komunikasi tim. (Bismark & Atnan, 2020).



**Gambar 1. 4 Peringkat Game Mobile Legends Di Indonesia**  
(Sumber: Website Databesboks, 2022 diakses pada 07/12/2023 14:59)

Berdasarkan hasil data yang ditunjukkan oleh Gambar 1.3 terlihat bahwa mobile berada di peringkat pertama *game online* yang paling diminati di Indonesia dengan nilai 67%. Pada peringkat ke dua di duduki oleh PUBG Mobile dengan 28%. Lalu pada peringkat ke tiga terdapat *Clash of Clans (COC)* dengan nilai 24%. Dan pada peringkat terakhir diduduki oleh game roblox dengan nilai 3% sampai 7%. Dengan demikian, data diatas menggambarkan bahwa multiplayer *online battle arena (MOBA)* adalah jenis mobile game yang paling diminati di Indonesia dengan nilai 65%.



**Gambar 1.5 Mobile Game Paling Disukai Di Indonesia**  
(Sumber: Website Databoks, 2023 diakses pada 06/04/2023 14:59)

Berdasarkan hasil survei digital dari Telkomsel, tSurvey.id, Mobile Legends: Bang-Bang merupakan *Mobile legends* yang paling banyak disukai di Indonesia,

Mayoritas atau 67% responden memainkan game ini. PUBG Mobile menempati peringkat kedua dengan persentase sebesar 28%. Lalu Clash of Clans menduduki peringkat ketiga dengan persentase 24%. Kemudian sebanyak 17% responden bermain Garena Free Fire, 10% bermain eFootball PES 2021 dan Candy Crush Saga. Sisanya, responden yang bermain *game* Call of Duty: Mobile, Clash Royale, FIFA Soccer, Angry Birds, League of Legends: Wild Rift, State of Survival, Minecraft Pocket Edition, Rise of Kingdoms, Arena of Valor, Pokemon GO, Honkai Impact 3, dan Roblox lebih sedikit yaitu berkisar antara 3% sampai 7%.

Survei itu juga menemukan bahwa Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) merupakan genre *mobile game* yang paling disukai di Indonesia dengan persentase 65%. Adapun MOBA adalah sebuah permainan multipemain daring yang bertema pertarungan di dalam arena.

Hal tersebut, membuat penulis ingin meneliti fenomena *game online* Mobile Legends yang terjadi pada alumni santri podok pesantren Al-Hamid, khususnya dalam komunikasi interpersonal. Pondok pesantren Al-Hamid merupakan Salah satu tempat untuk mencari ilmu pendidikan formal atau non-formal dengan mengikuti syariat agama Islam. Menurut (Ana Yunita, 2024) (dalam website haijakarta) Pondok Pesantren Al-Hamid memiliki keunggulan urutan pertama sebagai pondok pesantren terbaik di Jakarta (Ana Yunita, 2024) Pondok pesantren Al-Hamid juga merupakan salah satu pondok pesantren di bawah naungan Nahdlatul Ulama (NU). Nahdlatul Ulama merupakan organisasi Islam terbesar di Indonesia, yang telah memainkan peran penting dalam sejarah dan kemajuan Islam di Nusantara. Gerakan Islam yang dikenal sebagai NU berusaha untuk memperkuat ajaran Islam yang tradisional, menjaga persatuan antara Muslim, dan berpartisipasi aktif dalam pembangunan sosial dan politik Indonesia (Ki Max, 2023). Sebuah survei yang dilakukan oleh Poltracking Indonesia pada Oktober 2021 menunjukkan bahwa basis massa Universitas Nasional memiliki ukuran yang sangat besar. Di antara responden, 41,9 persen secara terbuka menyatakan bahwa mereka terafiliasi atau merasa sebagai Nahdliyin secara kultural. Artinya, terdapat 80 hingga 90 juta pemilih Indonesia yang merasa terafiliasi dengan NU dari DPT (data pemilih tetap), yaitu sekitar 200 juta (Lego, 2021).

Di era digital ini, *game online* telah menjadi bagian penting dari kehidupan modern. Keseharian masyarakat yang tidak terlepas dari smartphone ini menunjukkan betapa besar peran teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Game online bukan hanya

menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi interaksi sosial yang positif. Menurut survei Mobile Marketing Association (MMA) menurut (Budi, 2019). sebanyak 55% pemain *game online* adalah laki-laki, sementara sisanya, 45%, adalah perempuan. Ada berbagai kelompok usia salah satunya, pada rentan usia 16–24 tahun dengan persentase 64%, Dimana hitungan tersebut termasuk para pemain Mobile Legends dari alumni yang pernah menjadi santri. *Game Online* Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) juga merupakan salah satu *game online* yang paling populer di Indonesia, yang membuat menarik perhatian para alumni santri disalah satu pondok pesantren AL-Hamid.

Alumni santri ini yang berada di kota DKI Jakarta yang terletak dikawasan Jakarta timur. Setelah lulus dari pesantren pada tahun 2017 para anggota masih sering berkumpul di salah satu rumah santri. Hal ini bermula ketika sehabis pulang dari pengajian yang biasanya diadakan setiap bulan sekali di pondok peasantren Al-Hamid untuk para alumni santri tersebut. biasanya para alumni santri ini sering berkumpul untuk melakukan kegiatan seperti, futsal, badminton, dan bermain *game online*, seperti Mobile Legends bang bang. Pada saat bermain mobile legends pertemuan para santri tidak harus secara langsung, namun mereka memiliki whatsapp group sehingga mobile legends dan whatsapp menjadi sarana berkumpul dan berkomunikasi.

Fenomena ini menarik untuk diteliti, terutama dalam konteks komunikasi interpersonal alumni santri. Hal ini berkaitan dengan para santri yang menjadi alumni pesantren tersebut, dimana mereka membawa sifat dan prinsip yang mereka pelajari di sana. Dalam (Bergas, 2022) dijelaskan bahwa sifat santri dapat berdampak pada cara mereka bermain MLBB dalam beberapa hal, yaitu, Sifat Religius, Santri yang religius mungkin bermain MLBB dengan lebih sopan dan menghindari menggunakan kata-kata kasar. Selain itu, mereka mungkin akan bermain pada waktu yang tepat sehingga mereka tidak mengganggu waktu ibadah. Kedua sifat disiplin, Santri yang disiplin dapat mengatur waktu bermain MLBB dengan baik dan tidak kecanduan game. Mereka juga mungkin menyelesaikan pertandingan dengan penuh tanggung jawab. Ketiga sifat Mandiri, Santri yang mandiri dapat belajar bermain Mobile Legends Bang Bang sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Selain itu, mereka mungkin dapat menyelesaikan masalah dalam game dengan baik dan sopan yang mungkin mencerminkan bahwa mereka tersebut adalah alumni Pondok Pesantren Al-Hamid.

*Game online* Mobile Legends menjadi perhatian penulis, sehingga setelah melakukan pra penelitian penulis ingin melihat lebih dalam terkait bagaimana “Fenomena *Game Online* Mobile Legends Pada Alumni Santri (Studi Fenomenologi Pondok Pesantren Al-Hamid Dalam Komunikasi Interpesonal)” dengan menggunakan 5 prinsip *conversation* dari (DeVito, 2022) dengan menggunakan studi fenomenologi. Sehingga penulis dapat menganalisis bagaimana komunikasi interpersonal para alumni santri AL-Hamid ketika bermain *game online* Mobile Legends. Dimana setelah peneliti melakukan pra penelitian kepada alumni santri AL-Hamid terlihat bahwa sifat santri pada saat bermain Mobile Legends berbanding terbalik dengan lima sifat santri yang terdapat pada penelitian Bergas (2020). Hal tersebut memunculkan fenomena yang akan peneliti teliti dengan menggunakan Fenomenologi Husserl (1859-1938).

Penelitian ini didasarkan pada studi literatur sebelumnya oleh (Arifin, Sanjaya Usop, al., 2023) yang berjudul "Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang)". Penelitian tersebut membahas fenomena para pemain *Game online* Mobile Legends yang memunculkan perilaku *toxic*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat *Toxic* yang berbentuk sarkasme adalah ejekan kasar yang digunakan untuk menyakiti orang lain. Pemain yang dianggap buruk dan membebani tim membuat tim kesal. Sinisme berbahaya mengkritik dengan gaya bahasa yang terus terang dan sesuai fakta. Sikap merendahkan yang merugikan dan melukai orang lain dikenal sebagai skeptisisme atau sinisme berlebihan. Ini berarti mengejek atau merasa lebih baik dari orang lain dengan menilai orang lain secara negatif atau sinis.

Penelitian Haekal (2022) berjudul “Fenomenologi Esport pada tim Mobile Legends Orbs” bertujuan untuk mengetahui motif, tindakan dan pemaknaan tim Mobile Legends ORBS terhadap permainan Esport. Teori yang digunakan adalah teori fenomenologi Husserl. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif tim Mobile Legends ORBS terhadap permainan Esports terdiri dari dua motif, pertama motif masa lalu merujuk kepada pengalaman masa lalu tim Mobile Legends ORBS berawal dari hobi dan menonton kompetisi Mobile Legends Propessional (MPL) hingga melihat wawancara yang sudah banyak tersebar di platform youtube menjadi informan pada penelitian ini untuk memilih esports, kedua motif masa akan datang, tim Mobile Legends ORBS menjadikan



esports sebagai profesi mereka dan mereka tidak berminat untuk bekerja di kantor atau melamar pekerjaan di perusahaan.

Berdasarkan analisis terhadap dua penelitian terdahulu, ditemukan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang unik dan membedakan antara penelitian tersebut. Kesenjangan penelitian adalah permasalahan yang belum diteliti secara menyeluruh atau belum pernah diteliti oleh penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini, kesenjangan penelitian tersebut terletak pada perbedaan judul penelitian, tujuan penelitian, dan teori yang digunakan. Judul penelitian ini adalah “Fenomena *Game Online Mobile Legends* Pada Alumni Santri (Studi Fenomenologi Pondok Pesantren Al-Hamid Dalam Komunikasi Interpersonal)”. Selain itu, keunikan pada penelitian ini juga terdapat pada pemain *game mobile legends* yang berstatus sebagai alumni santri, dimana sesuai pernyataan penelitian sebelumnya bahwa pemain *game mobile legends* memunculkan perilaku *toxic*, oleh karena itu, dengan melakukan penelitian ini, peneliti ingin melihat bagaimana pemain *game mobile legends* jika berstatus sebagai alumni santri pondok pesantren Al-Hamid, apakah memiliki perbedaan ataupun keunikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal yang terjadi pada pemain *game online Mobile Legends* dialumni santri pondok pesantren AL- Hamid di daerah Jakarta timur. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi interpersonal (DeVito, 2022) dengan lima prinsip percakapan, yaitu *the principle of process, the principle of cooperation, the principle of expressiveness, the principle of politeness, the principle of dialogue*, dan *the principle of turn taking*.

Perbedaan dari kedua penelitian sebelumnya yang menjadi dasar dalam penelitian ini adalah adanya perbedaan target tempat peneliti, dimana pada penelitian pertama meneliti pemain *mobile legends* pada siswa SMK Palangka Raya. Penelitian kedua menargetkan penelitian komunitas pemain *game Mobile Legends* di Kota Bandung. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis alumni santri pesantren Al-Hamid di Kota Jakarta, dimana perbedaan subjek dan kota tersebut berhubungan dengan perbedaan karakter dan perilaku setiap pemainnya yang berpengaruh pada komunikasi interpersonal para pemain. Hal inilah yang akan menimbulkan adanya perbedaan rasa emosional bermain *game online Mobile Legends*, yang memunculkan karakter dan perilaku yang berbeda. Hal ini menjadikan pertanyaan bagi penulis, bagaimana prinsip yang digunakan oleh ke lima informan

sebagai alumni santri ketika bermain Mobile Legends. Dimana alumni santri AL-Hamid ketika bermain Mobile Legends Bang Bang memiliki sifat santri yang bertolak belakang dengan penelitian (Arifin, Usop, et al., 2023).

Berdasarkan hasil perbandingan dua penelitian dan pra penelitian terhadap lima informan, diperoleh kesimpulan bahwa permainan online Mobile Legends Bang Bang dapat mempengaruhi perilaku pemainnya berdasarkan emosi yang mereka rasakan. Kesimpulan ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lanjutan tentang komunikasi interpersonal pemain *game online* Mobile Legends Bang Bang. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perbedaan komunikasi interpersonal pemain *game online* Mobile Legends Bang Bang para pemain yang berstatus sebagai alumni santri, yang digunakan sebagai sarana komunikasi di dunia maya, bukan hanya sebagai hiburan. Maka judul dari penelitian ini adalah “Fenomena *Game Online* Mobile Legends Pada Alumni Santri” menggunakan studi fenomenologi di Pondok Pesantren Al-Hamid Dalam Komunikasi Interpesonal.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana prinsip komunikasi interpersonal para pemain Mobile Legends bang bang: pada alumni santri Pondok Pesantren AL-Hamid di kota Jakarta Timur?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah, tujuan penelitian ini adalah memahami dan mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal para pemain mobile legends bang bang: pada alumni santri Pondok Pesantren AL-Hamid di Kota Jakarta Timur.

## **1.4. Manfaat Peneliti**

### **1.4.1. Manfaat teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penelitian di bidang ilmu komunikasi, terutama yang berkaitan dengan teori komunikasi interpersonal.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah penelitian sebelumnya tentang cara alumni santri berkomunikasi satu sama lain saat melakukan perubahan melalui *game online*.

### **1.4.2. Manfaat praktis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu dapat membantu berbagai saran atau masukan untuk seluruh pelaku komunikasi mengenai proses komunikasi interpesonal yang dilakukan oleh alumni santri dalam bermain *game online*.

- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi orang tua dan masyarakat dalam memahami dampak dari game online terhadap perilaku dan pola komunikasi para alumni santri. Dengan demikian, mereka dapat lebih bijak dalam mendukung anak-anak mereka dalam penggunaan teknologi.

### 1.5. Waktu dan Periode Penelitian

**Tabel 1. 1 Waktu Dan Periode Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	2023				2024								
		9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Menentukan Topik													
2	Bimbingan													
3	Penyusunan Proposal													
4	Seminar Proposal													
5	Revisi Proposal dan Penelitian Lapangan													
6	Pengolahan dan Analisis data													
7	Sidang Skripsi													

(Sumber: Olahan Peneliti, 2024)