

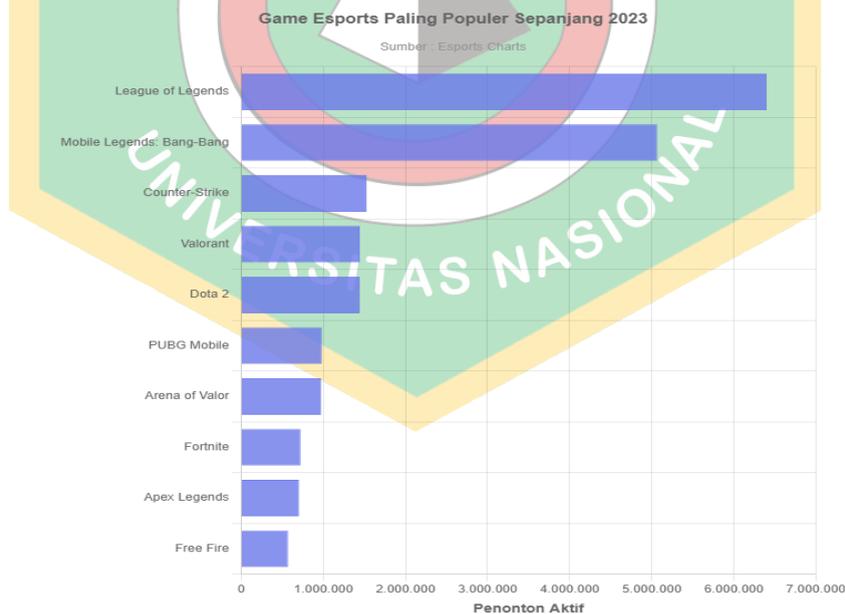
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi begitu pesat dimulai dari jenis perkembangan peralatan hingga software aplikasi pendukung. Meratanya penggunaan teknologi tidak hanya dituntut dalam satu fungsi, melainkan memenuhi beberapa fungsi dalam kebutuhan manusia. Perkembangan teknologi yang signifikan pada saat ini yaitu internet. Kemunculan internet tidak hanya digunakan sebagai perolehan informasi namun juga kebutuhan yang bersifat hiburan (*entertainment*). Satu-satunya hiburan yang sedang diminati Remaja saat ini adalah bermain game. Perkembangan game dimulai dari offline kemudian berkembang lagi hingga bisa dimainkan secara online.

Salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer adalah permainan online. Jaringan yang biasa digunakan antara lain koneksi kabel dan jaringan modem. Game online berubah seiring berjalannya waktu. Penyedia game online mulai lebih fokus dalam menciptakan game yang dapat diakses melalui smartphone; sebelumnya, sebagian besar game dimainkan di PC.



Gambar 1.1 Data Game dengan pengguna Terbanyak 2023

Sumber : data.goodstats.id

Pada data diatas Game *Mobile Legends* yaitu Ekosistem industri esports di Indonesia telah berkembang pesat selama beberapa tahun belakangan ini. Hal ini tentunya tidak lepas dari semakin banyaknya peminat terhadap esports, baik dari segi bisnis, talenta, pemain, hingga penikmat pertandingan. Semakin banyak orang yang tertarik dan terlibat dalam dunia esports sebagai penonton. Streaming platform dan saluran televisi khusus esports semakin populer, memungkinkan penonton untuk mengikuti turnamen dan pertandingan favorit mereka.

Menghimpun data Esports Charts, League of Legends (LOL) berhasil menjadi game esports terpopuler sepanjang tahun 2023 berdasarkan jumlah penonton aktif, yakni dengan 6,4 juta penonton aktif pada 19 November 2023. Game yang diproduksi oleh Riot Games ini cukup populer di wilayah asia dan banyak tim profesional yang ikut bersaing pada kompetisi regional dengan prize-pool utamanya pada tahun 2023 mencapai US\$ 8 juta atau setara Rp124,8 juta.

Sementara itu, *Mobile Legends: Bang-Bang* berada di peringkat kedua dengan 5,06 juta penonton aktif pada 17 Desember 2023 dan memiliki prize-pool utama mencapai US\$ 5,2 juta atau setara Rp81,3 juta. Peringkat ketiga diduduki oleh Counter Strike dengan 1,5 juta penonton aktif pada 21 Mei 2023 dan memiliki prize-pool terbesar kedua sepanjang 2023, yaitu mencapai US\$ 20,4 juta atau setara Rp318,9 juta (Yonatan, 2024).

Uniknya pada data yang dipublikasikan oleh Esports Charts, MPL Indonesia Season 12 menjadi kompetisi profesional dari game Mobile Legend yang paling banyak ditonton, yakni dengan 116,7 juta jam tayangan. Hal ini menjadikannya sebagai turnamen esports pada kategori game mobile yang paling banyak ditonton sepanjang masa. Seperti yang kita ketahui, Filipina dan Indonesia memang menjadi potensi pasar Mobile Legend yang terbesar.

Ada banyak jenis game esports yang sering dimainkan oleh kebanyakan orang Indonesia. Di antaranya adalah *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, *Valorant*, *Free Fire*, dan lain sebagainya. Hal ini didukung juga dengan banyaknya tim profesional esports yang mempunyai divisi dari game tersebut.

Keberhasilan dan popularitas esports di Indonesia turut didukung oleh

kehadiran tim profesional esports yang berkompetisi dalam berbagai turnamen, baik di tingkat nasional maupun internasional. Komunitas esports terus berkembang, menarik minat pemain baru, sponsor, dan penonton.

Remaja sering memainkan *Mobile Legends*: bang-bang, salah satu dari banyak game internet yang tersedia saat ini. Moonton merupakan pengembang game yang membuat dan menerbitkan *Mobile Legends: Bang-Bang*. Baik smartphone iOS maupun Android bisa digunakan untuk memainkan game ini. MOBA adalah game arena pertarungan online multipemain. Berbagai kelompok umur, termasuk dewasa, remaja, dan anak-anak, dapat memainkan *Mobile Legends* di ponsel pintar mereka. Alasan mengapa *Mobile Legends* menjadi game yang menonjol adalah karena game ini sering mengadakan turnamen-turnamen elegan, khususnya di Asia, dan mendorong pertumbuhan industri olahraga elektronik di Indonesia. (Arif, 2022, hal. 31).

Metodologi kualitatif, sebagaimana didefinisikan oleh Bogdan dan Taylor, merupakan suatu pendekatan dalam penelitian yang berfokus pada pengumpulan data deskriptif yang terdiri dari kata-kata tertulis atau lisan, serta perilaku yang dapat diamati. Teknik-teknik yang umum digunakan dalam penelitian kualitatif meliputi tinjauan dokumen, wawancara, dan observasi.

Dokumen: Teknik ini melibatkan analisis dokumen tertulis seperti laporan, surat kabar, catatan, dan dokumen lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Peneliti mengumpulkan data dari dokumen-dokumen ini untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang topik yang diteliti. Wawancara: Wawancara adalah proses interaksi langsung antara peneliti dan responden. Dalam wawancara kualitatif, peneliti cenderung menggunakan pertanyaan terbuka untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pandangan, pengalaman, dan persepsi responden terkait dengan topik penelitian. Observasi: Observasi melibatkan pengamatan langsung terhadap situasi atau konteks yang relevan dengan topik penelitian. Peneliti mengamati perilaku, interaksi, dan pola-pola yang muncul dalam situasi yang diamati untuk memahami fenomena yang sedang diteliti.

Metode-metode ini digunakan untuk mengumpulkan data deskriptif yang

kemudian dianalisis secara kualitatif. Analisis kualitatif melibatkan proses interpretasi terhadap data yang dikumpulkan, dengan fokus pada pemahaman mendalam terhadap konteks, makna, dan pola yang muncul dari data tersebut. Dengan demikian, metodologi kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi kompleksitas dan keragaman pengalaman manusia serta fenomena sosial.

Fenomena kecanduan game online dapat dilihat dari kebiasaan para remaja yang selalu memegang *smartphone* setiap harinya seperti contohnya ada 3 remajadisekitar saya. Informan yang pertama berusia 18 tahun, informan ini bermain game mobile legend ini sudah cukup lama mulai dari tahun 2018 hingga saat ini. Perilaku informan saat bermain mobile legend itu sesuai team-nya, tidak toxic hanya terbawa suasana seperti mengingatkan temannya agar bermain game dengan benar dan juga informan ini bermain game mobile legend untuk melepas penat sehabis pulang sekolah. Dikarenakan sutan sudah beraktivitas dari pagihingga sore di sekolah, jadi sepulang sekolah informan bermain game.

Informan kedua yang berusia 18 tahun, informan sudah bermain game mobile legend mulai dari tahun 2018 hingga saat ini. Perilaku informan saat bermain mobile legend itu toxic, suka terbawa suasana dan berkata kasar saat bermain mobile legend. Sama seperti informan pertama, informan keduanya bermain game mobile legend ini untuk melepas penat saat pulang sekolah dan mempunyai pekerjaan sampingan yaitu joki akun game mobile legend. Jam tidur yang kurang membuat semangat pada saat sekolahnya menurun.

Informan yang ketiga berusia 19 tahun, informan tersebut sudah bermain game mobile legend sudah lama sekali mulai dari game ini diluncurkan hingga saat ini, dari yang awalnya coba-coba sampai sekarang kecanduan. Perilaku informan ketiga saat bermain game mobile legend lebih parah dari 2 informan diatas, informan ini bermain game mobile legend suka lupa waktu bermain game dari pagi hingga ketemu pagi lagi dan melakukan itu hampir setiap harinya.

Pernah sewaktu-waktu pada saat informan ketiga bermain *Mobile Legends*, dirinya merasa kesal danterlalu emosi dikarenakan dirinya kalah terus saat bermain

game, informan sampai membanting smartphone hingga rusak. Tujuan informan bermain game *Mobile Legends* ini adalah ingin mencapai rank tertinggi dalam game *Mobile Legends* dan ingin mencapai top global hiro di daerahnya tersebut, informan tersebut juga terobsesi ingin memasuki dunia e-sport, sudah mendaftar kemana-mana tetapi tidak kesampaian.

Hal inilah yang menjadi pintu masuk bagi remaja untuk menjadi kecanduan game online karena mereka meniru dan belajar dari lingkungan sosial. Dampak dari kecanduan game online pada remaja antara lain adalah semakin berkurangnya partisipasi remaja dalam kegiatan sosial dan semakin berkurangnya minat belajar pada remaja tersebut. Salah satu cara untuk memutus rantai kecanduan game online adalah dengan mendorong sanksi lingkungan terhadap pecandu game online. Dengan kata lain, ciptakan lingkungan yang "menekankan" pentingnya interaksi sosial hanya dengan mengurangi waktu luang yang terkait dengan memegang *smartphone*.

Dengan munculnya e-sport yang ada di Indonesia memberikan sebuah dorongan kepada remaja yang ini menjadi pemain mobile legend di mana mereka mendapatkan inspirasi untuk menjadi pro player game online dapat memberikan kesuksesan anda dengan bermain game faktor ini juga yang dapat mendorong para pemuda untuk menghabiskan waktunya hingga 24 jam.



Gambar 1.2 Data Game Online Yang Disukai Di Indonesia Tahun 2023

Sumber ; katadata.com

Menurut sumber dari databoks tahun 2023, hasil survei digital dari telkomsel. Menurut (Annur, 2023) game *Mobile Legends: Bang-Bang* merupakan mobile game yang paling banyak disukai oleh masyarakat Indonesia. 67% responden memainkan game ini. Survei ini dilakukan terhadap 2.000 responden di Indonesia melalui fitur audience profiler dari tSurvey.id. Mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki dengan proporsi hampir 75%. Lebih dari separuh responden berusia kurang dari 35 tahun (60%) dengan 2 dari 3 responden berstatus belum menikah. Kebanyakan responden berstatus pelajar, mahasiswa, serta orang dewasa yang bekerja (86%), dengan socio-economic status (SES) kelas menengah ke atas (73%).

Nampaknya nilai-nilai moral suatu bangsa, khususnya generasi muda, semakin terkikis seiring berjalannya waktu, terutama seiring dengan kemajuan teknologi. Prinsip-prinsip moral ini mengatur Ketuhanan Kemanusiaan, Persatuan Nasional, Demokrasi, dan Keadilan. Remaja yang terbiasa menggunakan internet mungkin menganggap hal-hal seperti game online seperti *Mobile Legends* membuat mereka betah. Mereka bahkan mungkin begadang untuk memainkan permainan ini, sehingga mengurangi kemungkinan mereka untuk belajar.

Kebiasaan bermain game online di kalangan remaja dapat menimbulkan perilaku agresif yang dapat disebabkan oleh beberapa hal, antara lain dinamika sosial dan suasana. Suasana memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku anak-anak saat bermain game online karena, disengaja atau tidak, hal tersebut akan membuat mereka mengucapkan hal-hal yang menyakitkan saat kalah.

Tentu saja, setiap orang harus mulai mempersiapkan anak untuk pembentukan karakter yang sehat sedini mungkin karena tahun-tahun awal adalah tahun-tahun pembentukan anak dan menyerap segala sesuatu dari orang tuanya, baik perkataan, perbuatan, maupun lingkungan sekitarnya. Masyarakat Indonesia sangat baik dan bertakwa. Cita-cita besar ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi spiritual negeri ini dalam menjunjung tinggi sila-sila Pancasila lainnya. Hubungan sosial dan proses berpikir remaja mungkin terpengaruh oleh pesatnya perkembangan teknologi komunikasi yang terjadi setiap tahunnya.

Pada dasarnya moralitas akan mendarah daging dalam kehidupan sehari-hari jika diciptakan melalui prosedur yang sederhana, seperti peniruan. Ketika seorang anak beranjak remaja, ia belum akan benar-benar memahami mana yang benar dan mana yang salah jika ia dididik dengan perilaku moral yang ditanamkan sejak dini, yaitu ketika ia belum mampu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Karena keasyikan mereka dengan game online, remaja sering kali memainkan game tersebut secara berlebihan, sehingga mengabaikan tanggung jawab lain seperti sholat dan waktu belajar. game online sepanjang waktu dapat menyebabkan kecanduan dan kurangnya minat dalam beraktivitas. (Ridho, 2020, hal. 29).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti dapat merumuskan dari penelitian ini yaitu Bagaimana Pola Komunikasi Remaja Dalam Permainan Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Moral?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dibuat oleh penulis sebagaimana diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu Untuk mengetahui dan menganalisis Pola Komunikasi Remaja Dalam Permainan Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Moral.

1.4 Manfaat Penelitian

Menjelaskan sebuah masalah serta menguraikan solusinya secara mendalam dan sistematis, Metode tepat dalam menguraikan tentang perilaku moral dalam permainan *Mobile Legends*.

1.4.1 Teoritis

Dapat memberikan gambaran tentang perilaku moral pada remaja dalam memainkan game *Mobile Legends*, memberi tahu dampak baik dan dampakburuk dalam permainan *Mobile Legends*.

1.4.2 Praktis

Menjadikan penelitian ini sebagai pengalaman dan wawasan baru bagi

penulis khususnya pada perilaku moral saat bermain game, serta menambah wawasan bagi penulis dan pembaca dalam bermain game online.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penulis pada penelitian ini sistematis, penulis membagi penulisan proposal initerdiri dari lima bab. Sistematika penulisan dalam proposal ini disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini penulis membahas mengenai Fenomena kecanduan game online *Mobile Legends*. Pedahuluan penelitian yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab kajian Pustaka ini penulis akan membahas mengenai teori teori yang digunakan seperti teori psikologi komunikasi fisher dan konsep – konsep yang relevan tentang pola komunikasi terhadap *Mobile Legends* untuk melakukan penelitian terdiri dari penelitian terdahulu, kerangka teori, dan kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis membahas tentang metode yang akan digunakan untuk melakukan penelitian. Pada metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, paradigma postpositivisme di bab ini terdiri metode penelitian, penentuan Teknik pengumpulan data dan triangulasi data dan jadwal penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan secara mendalam temuan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian serta memberikan saran secara teoritis dan praktis.