

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era zaman sekarang sudah banyak permainan melalui *mobile phone* yang terkesan sering bermuncunya kata-kata yang tidak patut untuk dikatakan atau diucapkan pada seorang individu yang ada pada kondisi tersebut, karenan pada saat ini semua serba canggih dan nyaman karena suatu kemajuan teknologi yang sudah ada, semua bisa dilakukan di *handpone* yang sudah canggih berkat kemajuan teknologi yang ada. Dengan di dasari sebuah kemajuan Teknologi informasi sebagai salah satu hal yang bisa merubah segala sesuatu di dunia ini, sehingga teknologi pada saat ini takkan bisa lepas ataupun sudah menjadi konsumsi bagi kehidupan manusia pada era modern saat ini, berkat teknologi informasi yang sudah berkembang dari zaman dulu sampai zaman sampai sekarang dan kemajuannya sangat pesat seiring berlalunya waktu, mungkin tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit menyampaikan informasi ataupun mendapat informasi. Teknologi semakin berkembang pesat dengan seiring berkembangnya ilmu pengetahuan yang ada dari dulu sampai sekarang dengan adanya suatu pembaruan didalamnya sehingga semua manusia bisa merasakan hal sangat baik dari majunya sebuah ilmu tekonologi informasi untuk membantu kehidupan manusia.

Kemajuan Teknologi informasi dan komunikasi sangat memiliki banyak peranan dalam kehidupan manusia, salah satunya ialah dibidang hiburan. Pada dasarnya teknologi di ciptakan untuk mempermudah segala urusan yang dilakukan oleh manusia (Styawan, 2017). Hal itu juga yang terjadi pada perkembangan teknologi komunikasi dimana perkembangan tekonologi komunikasi cenderung

mengutamakan sebuah terjadinya suatu interaksi manusia yang ada pada saat ini dengan jangkauan secara luas sehingga memudahkan manusia ketika ingin mengenal satu sama lain tanpa ada halangan apapun, wujud tersebut terealisasi pada bentuk teknologi komunikasi yang saat ini biasa disebut *new media*. Teori *new media* memiliki tentang kekuatan media baru yang mempengaruhi media berupa media digital.

Munculnya teknologi baru dalam dunia perteknologian informasi dan komunikasi ialah, dengan munculnya sebuah teknologi baru yang bernama *New media* dengan adanya *new media* ini semua bisa merasakan dampak yang signifikan pada saat ini bisa membantu dalam kehidupan manusia pada saat ini. *New media* sangat membantu manusia dalam melakukan sebuah interaksi antara sesama individu, karena dasarnya *new media* mengembangkan sebuah teknologi koneksi internet, dimana dengan adanya internet semua sangat dekat dan cepat untuk memperoleh informasi. Internet sendiri mempunyai singkatan *interconnecting network* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai satu sistem komunikasi data antara *computer* yang satu dengan *computer* yang lain, Sehingga membentuk jaringan *computer*. Jaringan *computer* ini digabungkan jadilah *network*, apabila *network* ini dihubungkan dengan jaringan *computer* yang lain maka jadilah internet.

Majunya sebuah teknologi dengan menggunakan internet sebagai sumber utama untuk terjadinya sebuah interaksi komunikasi didalamnya, untuk pemanfaatan *Internet Service Provider (ISP)* sendiri dalam bidang *online* atau *game online*, internet mempunyai sarana hiburan mencakup di dunia maya atau permainan secara *online* dan juga bisa disebut *game online*, merupakan salah satu fitur dan

ketersediaan yang ada di websitus internet, yang berfungsi sebagai mainan yang dimainkan entah itu oleh perindividu ataupun oleh suatu kelompok ataupun terkoneksi dengan pemain lain diberbagai tempat yang ada. *Game online* adalah permainan didunia maya, dimana didalam *game* kita bisa bertemu dengan banyak orang yang mungkin belum kita kenal, dalam *game online* sendiri banyak permainan yang menarik dan menampilkan hasil yang terbaik. Permainan yang ada di dunia maya bisa secara langsung berbicara dengan orang lain dan juga tim kita, fitur tersebut dikenal sebagai fitur (*voice chat*) fitur ini bisa secara cepat berkomunikasi kepada teman yang lain fitur ini sudah tersedia. Salah satunya di *game* (PUBG MOBILE ONLINE). *Game* ini adalah *game* yang bersifat MMROPG atau bisa di katakan bisa bermain bersama diwaktu bersamaan, MMROPG sendiri adalah singkatan dari (*Massively Multiplayer Online Rol Playing Game*). PUBG MOBILE Online memang sama dengan RPG yang sama-sama memerankan seorang tokoh dalam *game* yang kemudian mengikuti jalan cerita atau *quest* untuk menaikkan level dalam *game*, tapi MMORPG dimainkan oleh banyak pemain secara massal untuk bermain bersama.

Player Unknown's Battlegrounds (sering juga disingkat PUBG) sebuah permainan dengan *genre battle royale*, dimana para pemain bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara *daring*. Dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang, dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung dalam permainan sebagai tim dan juga di *playstore*, permainan ini telah dimainkan sebanyak lebih dari 50 juta pengguna android seluruh dunia.

Permainan ini memiliki beberapa fitur untuk berkomunikasi dengan teman atau lawan didalam permainan tersebut, dengan adanya fitur-fitur komunikasi ini, jelas untuk mempermudah komunikasi antar pemain, dimana fiturnya adalah 1, Fitur (*Quick chat*) atau dengan obrolan cepat dimana kalian harus mengetik apa yang ingin kalian komunikasikan. *Quick chat* berguna pada situasi dimana kalian memang tidak bisa berkomunikasi dengan *squad* menggunakan *voice chat* contohnya ketika kalian bermain ditempat umum atau jauh dari tim, dan yang ke 2. Fitur (*voice chat*) dimana kedua fitur ini di gunakan para pemain untuk berkomunikasi, dan sekarang dengan adanya fitur yang ke 2 ini sangat membantu sekali para pemain dalam berkomunikasi, dimana dalam permainan ini bisa melakukan permainan dengan jumlah 2 orang atau 4 orang atau tim, karena lebih gampang menyusun strategi dalam bermain. Fitur (*voice chat*) ini juga berguna ketika kita membutuhkan bantuan ketika kita sedang *down* di tembak musuh dan kita butuh *revive*, jika kalian langsung meminta tolong dengan menggunakan *voice chat* atau *Quick chat*, nah ini keuntungan adanya fitur komunikasi didalam *game* ini (www.pubgmobile.com, 2019).

Fitur komunikasi ini bisa membuat permainan tim bisa menjadi lebih baik dan juga malah sebaliknya, karena mungkin ada faktor yang lain salah satunya kurang baiknya permainan rekan se-tim saat melakukan permainan, otomatis dengan adanya kejadian seperti ini mungkin bisa merubah arah komunikasi didalam tim, dimana dengan dukungan fitur komunikasi yang ada, seharusnya bisa mendukung strategi tim lebih baik lagi tapi juga bias berdampak tidak bagus kepada tim karena ada salah satu teman yang kurang baik dalam permainan, seharusnya

dengan adanya dukungan fitur *voice chat* untuk membangun sinergi bagus dalam tim justru mengakibatkan saling berkata kasar kepada rekan yang kurang baik dalam melakukan permainan. Fitur *voice chat* bisa juga digunakan untuk berkomunikasi dengan musuh kita asalkan mereka dan kita saling menghidupkan fitur ini, otomatis juga bisa di pungkiri bahwasanya kita bisa berkata kasar juga pada lawan kita, ataupun mengintimidasi mereka ketika bermain *PUBG MOBILE* ini (www.pubgmobile.com, 2019).

Era sekarang *game* bisa menjadi ajang *bullying* kepada teman sendiri yang salah satu faktor nya karena kurang baiknya ketika bermain *game* *PUBG MOBILE Online*, bukan hanya sedikit kejadian ini terjadi di *game*, melainkan lebih spesifikasi lagi dengan dukungan fitur *voice chat* atau pesan suara secara langsung kepada teman kita saat lagi melakukan permainan ini biasanya unsur *bullying*, yang dilakukan lebih berkata kasar dan mengkoreksi permainan kita yang tidak bagus dan kata kasar tersebut, mungkin juga bisa menyinggung perasaan kita dan juga mempengaruhi mental dalam bermain *game*. *Cyberbullying* sendiri terjadi melalui perantara media sosial dan korban di lecehkan atau dianiaya melalui media sosial (hidayat, 2015).

Permainan *game* *PUBG MOBILE* ini banyak digandrungi oleh remaja dan anak muda karena *game* ini memberikan sensasi yang lain daripada *game* lain ada tantangan yang lebih didalamnya, salah satunya adalah digandrungi kalangan Mahasiswa UTM (Universitas Trunojoyo Madura) tidak bisa juga di pungkiri lagi dengan adanya *game* ini mungkin bisa menenangkan pikiran mereka yang banyak tugas, dan juga dengan adanya dukungan dari *gadget* mereka juga yang cukup

memadai, karena tidak mungkin seorang anak kuliah sekarang yang tidak mempunyai *gadget* yang canggih dan mencukupi kapasitasnya, mungkin hampir semua dari beribu Mahasiswa yang ada di UTM rata-rata mempunyai *game* PUBG *MOBILE online* ini. Relasi yang saya punya, saya sendiri bertanya kepada teman – teman saya di berbagai jurusan, hampir semua jurusan yang ada, mereka mempunyai *game* ini, dan juga sudah terbukti dengan banyaknya diselenggarakan kompetisi perlombaan *game* ini di area kampus UTM sendiri, dengan ini membuktikan bahwa pengguna *game* PUBG *MOBILE online* ini sangat banyak dikalangan Mahasiswa sendiri. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap, bagaimana terjadinya *cyberbullying voice chat* di PUBG *MOBILE online* di Mahasiswa UTM.

Bentuk *cyberbullying* yang terjadi dalam *game* biasanya condong kepada kata-kata yang sangat kasar yang bisa mengganggu fokus para pemain lain, teman se-tim pun kadang juga bisa melakukannya *cyberbullying* ini, karena ada faktor yang bisa menjadi penyebabnya, salah satunya adalah ketika kita bermain kurang efektif dan kurang bagus, disitu kadang timbul kata-kata yang condong membuli dari rekan tim teman sendiri seperti halnya berkata-kata kepada kita dengan kasar. Contoh salah satu pemain PUBG, “Dasar lu anak haram baru gede sudah main *game* akhirnya gak tau main malah rusak tim sendiri mending belajar lu sama mamak lu biar tambah gede dan tidak bodoh lagi” ini adalah kata-kata yang cukup kasar karena sudah melibatkan segala hal, Lawanpun terkadang juga bisa melakukan *cyberbullying* biasanya ketika permainan sudah tinggal sedikit dari keseluruhan 100

pemain, antara lain kata yang digunakan “mending nyerah saja kamu, kamu gak tau main percuma nanti bakalan juga kalah”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumusan permasalahnya adalah.

1. Bagaimana *cyberbullying voice chat* di permainan *game PUBG MOBILE online* di mahasiswa UTM ?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui terjadinya *cyberbullying voice chat* dip permainan *PUBG MOBILE online* di mahasiswa UTM

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini mungkin sedikit membantu untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terhadap ataupun juga sebagai bahan pertimbangan penelitian sejenis ini untuk di jadikan bandingan dan referensi tentang *cyber bullying voice chat dip permainan PUBG MOBILE online* di kalangan Mahasiswa .

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti sebagai syarat lulus untuk memperoleh gelar sarjana S1 dan juga sebagai pengembangan ide-ide baru yang mungkin bisa menambah wawasan baru bagi yang lain, tetang *cyberbullying voice chat di permainan PUBG MOBILE online* terhadap perilaku mahasiswa UTM

- b. Bagi masyarakat luas untuk mengetahui lebih banyak apakah yang di timbulkan ketika bermain game *online* dimana ada *Cyberbullying voice chat* yang berdampak pada perilaku sehari-hari para pemain
- c. Untuk Universitas Trunojoyo Madura sendiri untuk menambah bahan di referensi perpustakaan yang di peruntukkan terhadap jurusan Ilmu Komunikasi dan juga pihak yang berkepentingan penelitian yang sejenisnya yang hampir mirip.

