

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi sekarang ini semakin berkembang dengan pesat hingga para ahli menyebut hal ini sebagai revolusi. Teknologi pada dasarnya memiliki kontribusi dalam menciptakan keberagaman media. Everett M. Rogers dalam buku *communication technology; the new media in society*, mengatakan bahwa dalam hubungan komunikasi di masyarakat, dikenal empat era komunikasi, yaitu : era tulis, era media cetak, era media telekomunikasi, dan era media komunikasi interaktif (Bungin, 2006, hal. 111). Sementara sayling wen dalam bukunya *future of the media*, melihat media dalam konteks yang lebih luas, tidak saja melihat media dalam konsep komunikasi antarpribadi juga sebagai medium penyimpanan, dan juga sebagai medium informasi. Lahirnya era komunikasi interaktif ditandai dengan terjadinya diversifikasi teknologi informasi dengan bergabungnya telepon, radio, komputer dan televisi menjadi satu dan menandai teknologi yang disebut internet.

Dengan adanya perkembangan ini akan memunculkan perubahan yang ada di masyarakat salah satunya perubahan di bidang komunikasi dan juga bidang bidang kehidupan lainnya yang saling keterkaitan sebagai implikasi dari perkembangan teknologi ini. Dalam proses penyampaian pesan melalui media mulai mengalami pergeseran.

Dahulu media menjadi pusat informasi yang kemudian dipublikasikan dengan satu arah, kini media menjadi lebih interaktif. Khalayak tidak lagi menjadi objek yang terpapar informasi, namun khalayak telah dilibatkan lebih aktif karena teknologi menyebabkan interaksi di media. Hal ini membuat perubahan pada sisi khalayak, terutama dalam hal kepuasan terhadap informasi yang didapat. (Nasrullah, 2014, hal. 1-2). Kini di indonesia masyarakat sudah tidak kaget lagi dengan adanya internet.

Internet hampir tidak bisa dipisahkan dengan kehidupan masyarakat sekarang. Semua hal selalu berkaitan dengan internet mulai dari kepentingan pendidikan, hiburan, berkomunikasi dengan orang lain juga membutuhkan internet atau dalam jaringan seperti *e-mail, chatting whatssap, line, facebook, etc.*

Ditemukannya teknologi informasi dan dikembangkan dalam skala massal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia.

Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap dinamika kehidupan manusia. Perubahan pun menjangkau kesemua bagian manusia mulai dari anak anak, remaja , dewasa hingga lanjut usia.

Menurut hasil survey yang dilakukan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), persentase pengguna internet di Indonesia 47,6% masyarakat menggunakan internet melalui Mobile / Handphone, dan 50,7 % mengakses menggunakan mobile dan Komputer, sisanya 1,7% saja yang memakai komputer untuk mengakses internet. (Indonesia) Artinya penggunaan internet dengan mobile memiliki peminat yang banyak daripada menggunakan komputer. Sehingga para *developer* sedang gencar membuat aplikasi / permainan yang berbasis mobile daripada PC.

Salah satu wujud kemajuan dari kemajuan teknologi di era sekarang yaitu dengan adanya berkembangnya permainan secara online atau sering disebut dengan nama *game online*. *Game online* semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi, semenjak adanya ponsel pintar, *developer game online* membuat *game* yang dapat dimainkan dengan ponsel pintar. *Game online* adalah salah satu jenis hiburan baru berbentuk *virtual* dan sangat digemari oleh berbagai kalangan.

Mobile legend : bang bang merupakan *game* yang dirilis oleh moonton *game* ini tentang pertarungan merebut sebuah arena. Berdasarkan artikel dari pikiran rakyat (pikiranrakyat.com) alasan mengapa *game online* ini menjadi populer. Apa saja yang memuat orang orang tertarik untuk memainkan permainannya.

Pertama Mudah Dimainkan, Bagi pemula bermain permainan ini tidak akan kesulitan, karena cara banyak tutorial untuk memainkannya ketika pertama kali membuka permainan. Mulai dari cara menembak, memukul, dan menentukan arah gerakan yang tepat, menggunakan *skill*, bermain bersama player lain hingga cara membeli item. *Game* ini menyerupai *game* dota 2 namun dalam versi *mobile*.

Kedua, *Size game* yang kecil ukuran aplikasi *game mobile legends* tidak sebesar permainan MOBA yang lain yaitu kurang lebih hanya 100 *MegaBytes*. dibandingkan dengan permainan yang sejenis bisa sampai 500 *MegaBytes* hanya untuk mengunduh permainannya saja.

Ketiga, Kontrol permainan yang mudah Fitur *virtual pad* membuat pemain mudah untuk mengontrol semua gerakan hero. Berjalan, menembak, memukul dan lainnya. Fitur ini terdapat sebelah kiri untuk mengarahkan jalannya *hero* dan yang kanan untuk menembak, memukul dan mengeluarkan *skill*.

Keempat, Grafik yang bagus *Game mobile legends* ini memiliki grafik yang cukup baik dari segi karakter *hero*, *map*, item, efek *skill* dan banyak lagi. Gerakannya pun tidak kaku ketika menghajar musuh.

Kelima, Bisa bermain bersama teman Untuk bisa bermain bersama maka pemain bisa menyambungkan akun MLBB dengan akun FB. Jika sudah terhubung kita bisa mengajak mereka bermain bersama untuk bekerja sama memenangkan pertandingan dan merasakan keseruan digame ini bersama dilengkapi dengan fitur chat in game agar kita tetap bisa berkomunikasi dengan rekan setim maupun tim lawan. Selain itu kita juga bisa bermain dengan orang yang tidak kita kenal secara *random* ketika sudah memilih arena akan mendapat tim yang juga sedang melakukan *log in* arena.

Keenam, Karakter dari berbagai macam negara Selain itu kelebihan *Mobile Legends* yang paling menonjol yaitu karakter pada *hero*-nya yang dibuat dari berbagai macam negara. Ada Bruno dari Brazil, Yin Shun Shin dari Korea, Kagura dari Jepang, Chou dari Tiongkok, dan Gatot kaca dari Indonesia.

Ketujuh, Permainannya yang adil *Mobile Legends* memiliki peraturan yang cukup adil, 1 *Hero* tidak dapat membunuh 5 *Hero* musuh sekaligus dengan mudah. Tidak seperti *game* Moba lainnya yang bisa membunuh semua musuh

sendirian tanpa bantuan rekan setim. Di *Mobile Legends*, yang diperlukan adalah kerjasama tim dan strategi, tanpa itu semua sangat sulit untuk memenangkan permainan di *game Mobile Legends: bang bang* ini.

Uraian diatas menjadi alasan mengapa banyak orang yang bermain *game* ini. Minimal usia 12 tahun yang memainkan *game Mobile Legends: Bang Bang* . MLBB ini berdasarkan deskripsi (*Google.play*) sudah kurang lebih 50 sampai 100 juta yang telah mengunduh permainan ini. Banyak pesaing pesaing *game online* lain namun tetap *mobile legend: bang bang* yang menjadi favorit para remaja indonesia. Tidak bisa dipungkiri bahwa adanya fenomena ini mampu mempengaruhi perilaku seseorang. Dalam hal ini peneliti tertarik kepada perilaku komunikasi para pemain *game online Mobile Legends: Bang Bang* , permainan ini dilakukan oleh tim, dan juga bisa dimainkan oleh teman kita yang ikut serta bermain *game* ini. Didalam permainan ini terdapat fitur *chat* saat bermain, dimana tim bisa berkomunikasi dengan anggotanya melalui fitur tersebut untuk melancarkan taktik yang direncanakan.

Karena peminat permainan ini sangatlah banyak dari berbagai daerah sehingga banyak bermunculan turnamen turnamen yang di adakan oleh pihak Moonton, salah satunya di kota Gresik. Penelitian ini dilakukan pada pemain yang memasuki remaja. Hal ini mengingat pada saat remaja, seseorang sudah mulai memasuki proses baru dalam kehidupannya, memiliki pemikiran yang matang dan bisa mengambil keputusan guna kepentingan masa selanjutnya. Maka dari itu peneliti merasa penting untuk meneliti pada remaja.

Selain itu akan adanya akibat yang di timbulkan dari permainan ini karena pemain akan lebih banyak membrikan waktunya dengan permainan. Mulai dari fisik, sosial dan psikis secara hubungan sosial para pemain yang kecanduan *game online* akan renggang hubungan antara teman dan keluarga dan orang disekitarnya karena waktu lebih banyak untuk bermain. secara psikis pemain akan terus memikirkan permainan ini bagaimana cara untuk bisa naik ke level selanjutnya sehingga mengganggu cara berpikir. Dan yang terakhir berdampak pada fisik karena seringnya terpapar layar monitor membuat daya penglihatan menurun akibat radiasi cahaya komputer / ponsel. Seperti pada penelitian sebelumnya

bahwa *game online* mampu menciptakan dampak positif maupun negatif, seperti penelitian yang dilakukan oleh RudiYansah mengenai dampak *game online* pada mahasiswa dan pelajar. Dampak positif yang ditimbulkannya mampu menambah wawasan, menghilangkan stres serta melatih kerja sama dalam tim. Sedangkan dampak sebaliknya berpengaruh kepada tingkat kesehatan yang menurun, lupa waktu dan tanggung jawab (RudiYansah, Dampak game online terhadap pelajar dan mahasiswa, 2016, hal. 68).

Salah satu dari dampak negatif dari kecanduan bermain *game online* adalah perubahan perilaku. Dalam penelitian ini adalah perilaku agresi seseorang dalam kegiatan bermain *game online*. Perilaku agresi menurut Robert Baron dalam (Tri Dayakisni, 2012, hal. 171) tingkah laku seseorang yang dilakukan dengan maksud untuk melukai, mencelakakan atau merugikan seseorang yang tidak menginginkan kedatangannya tingkah laku tersebut. Dalam kasus perilaku *game online* yang pernah terjadi adalah terjadi pencurian oleh seorang remaja di Probolinggo, aksi pencurian ini yang dilatar belakangi untuk tambahan biaya bermain *game online*, beli makan, roko, dan baju. Pelaku pencurian tersebut masih bersekolah dan terancam penjara 15 tahun (Arifin, 2018) Berdasarkan uraian diatas, sehingga dalam penelitian ini fokus pada perubahan perilaku seseorang yang bermain *game online mobile legend: bang bang* terutama pada perilaku agresinya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimanakah Pengaruh kecanduan Bermain *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) Terhadap Perilaku Agresi remaja?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui Pengaruh Kecanduan *game online Mobile Legend : Bang Bang* (MLBB) Terhadap Perilaku Agresi remaja

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai tambahan referensi bagi akademisi dan seluruh masyarakat agar dapat belajar dari hasil penelitian ini sehingga mampu membantu atau memecahkan masalah yang berkaitan dengan perkembangan teknologi.

1.4.2 Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak untuk mengetahui pengaruh terhadap perilaku agresi dari perkembangan teknologi khususnya *game online*. Selain itu penelitian ini diharapkan memberikan kesadaran bagi anak remaja terhadap perkembangan teknologi (*game online*) yang berisi konten kekerasan mampu menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku.

1.5 Batasan Masalah

penelitian ini akan membahas mengenai pengaruh dari kecanduan *game Mobile Legends: Bang Bang* terhadap perilaku agresi yang ditimbulkannya.