

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang sudah semakin pesat. Walaupun kemajuan tersebut masih dalam perkembangan namun sudah dapat dilihat berbagai perubahan yang terjadi karena perkembangan teknologi pada saat sekarang ini salah satunya dalam bidang komunikasi yaitu *smartphone*. *Smartphone* saat ini sudah dilengkapi berbagai macam aplikasi yang menarik salah satunya adalah *game online*. *Game Online* merupakan gabungan dari dua suku kata dalam Bahasa Inggris yaitu *Game* yang memiliki arti Permainan dan *Online* yang artinya Dalam Jaringan (*Daring*). Maka terbentuklah makna dari *game online* sendiri yaitu permainan yang dilakukan melalui komputer yang memanfaatkan media jaringan internet. *Game online* sendiri muncul pertama kali di Indonesia pada tahun 2001. *Game online* yang beredar pun cukup beragam, mulai dari yang ber-genre *action*, *sport*, maupun *RPG (role-playing game)*.

Menurut Adams dan Rollings, *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* mempunyai daya tarik dan sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainan yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang. *Game online* memiliki dampak positif tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik namun juga kemampuan intelektual dan fantasi pada pengguna, sementara sisi negatifnya yaitu terbengkalinya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain *game* dan kurang hubungan atau interaksi sosial dengan orang sekitar (Nisrinafatin, 2020).

Keberadaan *Game Online* memberikan nuansa baru khususnya dalam *gadget/smartphone*, dikarenakan terdapat interaksi sosial dengan orang lain secara intensif dan seru dikarenakan *game online* dapat dilakukan bersama sama dengan teman sehingga timbul rasa keasikan dalam bermain *game* dan

menggunakannya dalam waktu lama. Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi internet, maka berdampak pula semakin maraknya game online yang dapat di download dan digunakan oleh seluruh masyarakat. Adapun game online yang sering digunakan oleh penggunanya ialah seperti *Higgs Domino Island*, *Mobile Legend*, *Free Fire*, *PUBG* dan lain sebagainya.

Game online menjadi semakin populer seiring dengan banyaknya kota-kota besar di Indonesia yang memainkan game online. Hal ini tentu saja membuat game online sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia, terutama anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Salah satu game online yang saat ini populer di Indonesia adalah game *Higgs Domino Island* (HDI). Terbukti dengan sudah lebih dari 50 juta orang yang mengunduh game ini di *Playstore*. HDI bukan lagi game yang asing bagi para gamer online. Sejak diluncurkan, game online HDI tak kalah saing dengan permainan online lainnya. *Higgs Domino Island* merupakan permainan domino yang berciri khas lokal terbaik di Indonesia. Ini adalah game online yang unik dan menyenangkan dengan gameplay yang sederhana juga penuh tantangan. Beragam permainan bisa dimainkan untuk membuat waktu luang semakin menyenangkan.

Game online ini populer dikalangan remaja khususnya remaja akhir Indonesia dengan rata-rata usia 17-25 tahun dan dewasa awal antara 26-35 tahun. Peminat HDI terus menyebar ke berbagai wilayah di Indonesia, termasuk Provinsi Jawa Timur, Salah satunya Kabupaten Jombang. Game ini semakin booming dikalangan remaja karena mudah untuk memainkannya. Disamping itu biasanya remaja berkumpul atau nongkrong diwarung kopi (warkop) membahas tentang domino. HDI kian digemari oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa sebab permainan ini bisa jadi ladang penghasilan.

Higgs Domino Island merupakan game online yang bisa diunduh di *playstore* dengan jenis permainan yang sangat banyak seperti Domino, Kartu, dan Slot. Game online dapat diakses dan dimainkan bila sudah terhubung dengan jaringan internet. Pemain bisa mendapatkan pulsa dan chip (koin) dapat diperjual belikan dengan meng-upgrade akun Perunggu. Setelah menjadi Akun Perunggu, maka pemain hanya boleh melakukan/mengirim chip/koin

sebanyak 2 *Billion Chip*. Pemain bisa melakukan TopUp sebesar Rp.10.000 (sepuluh ribu rupiah) yang bisa dilakukan menggunakan pulsa (penyedia jaringan seperti Telkomsel, Indosat, 3) atau pemain bisa juga dengan Dompot Digital Gopay. Setelah melakukan Top-Up, maka pemain mendapatkan 120.000.000 (seratus dua puluh juta) chip dan 30.000.000 (tiga puluh juta) chip, yang dapat dipakai pemain untuk bermain disetiap jenis permainan yang tersedia di aplikasi *Higgs Domino* (Ramadhani, 2021).

Harga yang bisa sangat terjangkau ini tentu sangat lah mendukung kegiatan bermain para pecandu game online HDI di Kabupaten Jombang, sehingga bukan tidak mungkin bahwa mereka menghabiskan waktunya untuk bermain game yang menyediakan permainan tersebut dengan konsisten dan durasi yang cukup lama. Dalam bermain game ini biasanya mereka bermain diwarkop dan biasanya bisa bertemu dengan sesama pemain game online lainnya sehingga menimbulkan kenyamanan dan kekompakan satu sama lain, selain di warkop terkadang pemain game HDI ini pun memainkan permainan di rumah mereka sendiri namun tidak seintensif ketika bermain di warkop.

HDI seakan telah menjadi candu tersendiri bagi para pemainnya. Game online ini menyediakan permainan yang penuh tantangan untuk memperoleh jackpot atau hadiah utama. Beberapa pemain bahkan menghabiskan satu sampai puluhan Billion chip untuk mendapatkan jackpot dan membutuhkan waktu yang lama. Waktu yang sangat berlebihan hanya untuk dipakai dalam sebuah permainan online. Hal ini dilakukan secara berkelanjutan hampir setiap hari dengan rentang waktu durasi bermain yang sama setiap harinya. Kecanduan terhadap game online pun seringkali mendominasi pikiran dan tingkah laku pemainnya, kegiatan-kegiatan di luar game online menjadi sering dilakukan di dalam warkop seperti makan, mengerjakan tugas, bahkan sampai menginap. Aktivitas dalam bermain game online terus meningkat setiap hari nya dikarenakan setiap pemainnya mengakui bahwa mereka mencari satu kepuasan tersendiri ketika memenangkan permainan.

Dengan kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus seperti itu tentu akan menimbulkan dampak buruk bagi pemainnya, contohnya membuat pemainnya menjadi apatis dengan lingkungan sekitar dan tidak produktif

terhadap kegiatan lainnya. Memainkan secara berlebihan dan berlarut-larut tentu akan membuat pemain game tersebut mengarah pada adiksi atau kecanduan terhadap HDI. Kecanduan akibat *game online free fire* ini juga berdampak juga pada perilaku komunikasi dari pecandu game online ini. *World Health Organization* mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan *international classification of disease* (ICD-11). Yang ditandai dengan gangguan kontrol pada *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya (Novrialdy, 2019).

Banyaknya interaksi yang dilakukan ketika didalam bermain game membuat keterampilan dan interaksi dalam berkomunikasi dengan orang-orang diluar pemain game online pun menjadi berbeda. Maka suatu perilaku komunikasi interpersonal seorang pecandu game online HDI menjadi sangat menarik dikarenakan kebiasaan yang dilakukan pecandu game online tidak berbanding lurus dengan perilaku komunikasi nya. Komunikasi interpersonal sendiri didefinisikan oleh Joseph A. Devito sebagai “proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik” pentingnya situasi komunikasi ini ialah karena prosesnya memungkinkan berlangsung secara dialogis, maksudnya yaitu menunjukkan terjadinya interaksi secara langsung.

Bermain game online membuat seseorang merasa senang karena mendapat kepuasan psikologi sendiri. Sebagian besar game dirancang sedemikian rupa agar membuat pemain game ketagihan dan juga penasaran dan mengejar nilai tinggi dari suatu permainan yang dimainkannya tersebut. Bahkan ketika bermain game HDI ini diajak temannya berbicara mereka acuh tak acuh saja dan tidak merespon apa yang dikatakan teman yang disampingnya.

Komunikasi interpersonal perlu dimiliki bagi setiap orang, terutama terhadap remaja. Menurut Mulyana (Abubakar, 2015) Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang

memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung baik secara verbal maupun non verbal. Kemampuan berkomunikasi remaja akan menentukan perkembangan sosial pada tahap selanjutnya. Remaja yang memiliki komunikasi yang baik akan mempermudah dengan hubungan pertemanan dan hubungan pertemanan tersebut akan semakin baik jika komunikasi yang dilakukan dengan bahasa yang lugas dan mudah dimengerti oleh lawan bicara.

Fakta yang peneliti temukan di lapangan adalah ada seorang remaja dengan inisial AA bahwa jarang sekali dia pulang ke rumah, jika pulang kerumah jika ada keperluan saja bahkan serinng orang tua dari AA ini menjemputnya ke tempat bermain game online tersebut. Meskipun sudah sampai di rumah AA ini susah diajak untuk berkomunikasi. Kenyataan inilah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa game online dapat mempengaruhi komunikasi interpersonal seseorang. Walaupun game memiliki pengaruh positif bagi penggunanya, akibat yang ditimbulkan game oline lebih tertuju ke hal yang negatif.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti mengangkat judul **“PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PECANDU GAME ONLINE”**. Permasalahan tersebut dianggap menarik bagi peneliti untuk dijadikan sebuah penelitian untuk mengkaji lebih mendalam dari sudut pandang ilmu pengetahuan.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas dapat dikemukakan suatu perumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Higgs Domino Island (HDI)?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian yang akan dicapai ialah:

Mengetahui Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Higgs Domino Island (HDI).

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmu komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan studi mengenai perilaku komunikasi interpersonal pecandu game online.

1.4.2. Manfaat Praktis

Diharapkan dari penelitian ini dapat menambahkan informasi mengenai apa yang menjadi motivasi bermain seorang pecandu game online HDI serta bagaimana interaksi yang dilakukan pecandu game online HDI ketika bermain game dan diluar bermain game.