

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dari masa ke masa kemajuan teknologi terus berkembang, mulai dari era teknologi pertanian, era teknologi industri, era teknologi informasi, dan era teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan ini membawa berbagai dampak dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Setiap individu tertarik untuk menggunakan dan memanfaatkan setiap perkembangan ini (Danuri, 2019). Perkembangan yang pesat dalam teknologi dan komunikasi telah menghasilkan media baru. Salah satu media baru yang muncul adalah internet. Internet, sebagai produk dari teknologi komunikasi, telah berkembang sejak puluhan tahun yang lalu dan saat ini menjadi sangat penting bagi hampir seluruh masyarakat di dunia. Masyarakat tidak hanya mengalami manfaat dari internet, tetapi juga merasakan dampak negatif yang ditimbulkannya (Rosana, 2010).

Di era post-modern saat ini, internet semakin berkembang di masyarakat. Salah satu manfaat dari perkembangan internet adalah sebagai sarana hiburan, seperti permainan *Game Online*. *Game Online* telah menjadi bentuk hiburan baru yang populer di kalangan masyarakat. Dengan berbagai fitur baru yang beragam dan koneksi internet yang terjangkau, *Game Online* semakin populer di Indonesia. Tidak hanya di kota-kota besar, *Game Online* juga telah menyebar ke daerah pedesaan. Kemungkinan besar dalam 5-10 tahun ke depan, permainan tradisional seperti petak umpet, gobak sodor, dan lompat tali akan semakin sulit ditemui (Andriyanto, 2020).

Bermain *Game Online* tidak lagi terbatas pada warnet (warung internet), tetapi dapat dilakukan di mana saja selama ada perangkat dan koneksi internet. Hal ini memberikan kenyamanan kepada orang-orang dalam menikmati *Game Online*. *Game Online* yang populer di Indonesia seperti *Mobile Legends*, *PUBG*, *Free Fire*, dan *Valorant* telah membuat remaja sering kali kehilangan pemahaman akan waktu. Fenomena yang semakin banyaknya *Game Online* juga menyebabkan remaja menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. (Andriyanto, 2021)

Salah satu *Game Online* yang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia adalah *Mobile Legend: Bang Bang*. Hal ini dibuktikan dari hasil pengunduhan

Game Mobile Legend Bang Bang pada tahun 2021 yang sudah menyentuh angka 100juta lebih dalam aplikasi *Google Playstore* dengan rating 4.0. *Mobile Legends Bang Bang* adalah sebuah permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk meng endalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "top", "middle" dan "bottom", yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "hero", dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut "minions", bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. *Game Mobile Legend Bang Bang* ini rilis server global pada tanggal 9 November 2016, *Game Mobile Legend Bang Bang* mempunyai genre Arena pertarungan daring multipemain. *Mobile Legend Bang Bang* ini dikembangkan oleh perusahaan moonton melalui *Platform IOS* dan *Android* (Agatha, 2019). *Mobile Legends: Bang Bang!* (MLBB) telah menjadi fenomena global, khususnya di Indonesia. Permainan ini telah melampaui batas menjadi sekadar hiburan, tetapi telah menciptakan realitas virtualnya sendiri yang digemari oleh jutaan pemain. Di balik kesenangan dan kepopulerannya, terdapat fenomena menarik yang patut ditelaah, yaitu hiperrealitas para pemain MLBB.

Banyak dari mereka khususnya para pemain *Game Online* kecanduan bermain *Game* tersebut. Penyebabnya adalah grafik *Game* tersebut bagus, karakter-karakternya banyak, bisa bermain bersama banyak orang yang terhubung di *Game* tersebut dan lain-lain. Kata-kata kasar pun sering terucap jika kalah dalam bermain *Game*. Ada juga yang bermain *Game* itu ketika jam kosong aktivitas di sekolah, kampus dan kantor. Sehingga *Game Mobile Legends Bang Bang* merupakan permasalahan serius yang dialami kalangan masyarakat. *Game* ini merupakan virus yang mengganggu aktivitas masyarakat, akibatnya masyarakat kadang begadang bermain *Game* ini. *Game* ini banyak dimainkan oleh pelajar, mahasiswa, pegawai perkantoran dan lain-lain. Jika permainan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dimainkan secara terus menerus tanpa ada *self control* dari remaja tersebut, akan menjadikan remaja yang kebiasaan bermain *Game*

Online Mobile Legends Bang-bang. Kebiasaan bermain *Game Online* merupakan fase sangat sulit bagi seseorang untuk lepas dari permainan itu (Al'ikrar, 2020).

Zaman sekarang di kota Jombang Jawa Timur diramaikan dengan beranekaragam café *Game* yang didalamnya berkumpul masyarakat kota Jombang Jawa Timur untuk bermain *Game Online* khususnya *Mobile Legend Bang Bang*. Di Jombang Jawa Timur terdapat banyak sekali café *Game* yang memiliki akses internet yang tersebar diseluruh kota Jombang Jawa Timur, khususnya café *Game* TKP yang menjadi obyek penelitian.

Bermain *Game Online* tidak hanya dilakukan oleh mahasiswa saja, bahkan seluruh jenjang status dalam masyarakat bermain *Game Online*. Mereka bermain *Game Online* memiliki tujuannya tersendiri, ada yang sebagai *Gamer*, ada untuk menekuni sebagai pekerjaan, atau hanya sebagai kesenangan dalam bermain *Game*. Mahasiswa, bapak-bapak, dan ibu-ibu, karena keasikan bermain *Game Online* para mahasiswa ia lupa akan tugas-tugasnya sebagai mahasiswa, bapak-bapak lupa akan tugasnya sebagai kepala keluarga untuk mencari nafkah, kemudian ibu-ibu lupa akan tugasnya sebagai seorang istri untuk mengurus suami dan anak-anaknya. Seperti yang terjadi di café *Game* TKP banyak sekali pemain *Game Online* khususnya *Mobile Legend Bang Bang* yang terlena dengan permainan itu dan sampai melupakan ataupun mengabaikan kewajibannya di kehidupan nyata nya yang membuat mereka menjadi hiperrealitas terhadap *Game Mobile Legend Bang Bang* ini.

Hiperrealitas adalah sebuah konsep yang digagas oleh Jean Baudrillard, menjelaskan kondisi di mana realitas simulasi dan tanda-tanda menjadi lebih nyata daripada realitas itu sendiri. Dalam konteks MLBB, hiperrealitas ini terwujud dalam berbagai aspek permainan, mulai dari interaksi antar pemain, identitas virtual, hingga nilai-nilai yang dianut dalam komunitas serta ketidakmampuan kesadaran manusia untuk membedakan kenyataan dan fantasi sehingga kebenaran, keaslian, kepalsuan, fakta, atau kebohongan sangat sulit untuk dibedakan (Cahyanti, 2015). Saat individu atau masyarakat tidak mampu membedakan kenyataan dan fantasi yang ada pada teknologi. Paparan diatas menunjukkan suatu fenomena yang disebut oleh Jean Baurillard sebagai hiperrealitas. Segala yang dapat menarik minat manusia seperti seni, rumah,

kebutuhan rumah tangga dan lainnya ditayangkan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal, disinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menciptakan hyperreality dimana yang nyata dan yang tidak nyata menjadi tidak jelas. Artinya *Game Online* adalah bentuk simulasi yang menyebabkan suatu hiperrealitas pada para *Gamers*. Dimana mereka bermain *Games* dan membeli segala pernik-pernik *Game* bukan atas dasar kebutuhan akan tetapi karena keinginan dan kesenangan. *Game* atau permainan yang seharusnya menjadi media bermain dan menyegarkan pikiran sebagai kebutuhan psikologis manusia justru menjadi hal yang menjerumuskan ketika pemanfaatanya tidak lagi pada nilai guna (Kusumawardani, 2015).

Hiperrealitas dalam MLBB dapat dilihat dalam berbagai bentuk, di antaranya:

- **Penciptaan Identitas Virtual:** Pemain MLBB membangun identitas virtual mereka melalui pemilihan hero, skin, dan emblem. Identitas ini kemudian dipertunjukkan dan diakui dalam komunitas MLBB, memberikan rasa belonging dan status sosial bagi para pemain.
- **Penjajahan Emosi:** MLBB dirancang untuk memicu berbagai emosi pemain, seperti kegembiraan, kekecewaan, dan kemarahan. Emosi-emosi ini diperkuat oleh interaksi antar pemain dan sistem reward dalam permainan, menciptakan keterikatan emosional yang kuat dengan realitas virtual MLBB.
- **Pergeseran Nilai:** Nilai-nilai seperti kerja sama tim, sportivitas, dan strategi menjadi penting dalam MLBB. Namun, nilai-nilai ini terkadang terdistorsi oleh fokus pada kemenangan dan pencapaian peringkat tinggi, sehingga menimbulkan perilaku negatif seperti *toxic behavior* dan *cyberbullying*.
- **Ekonomi Virtual:** MLBB memiliki sistem ekonomi virtualnya sendiri, di mana pemain dapat membeli item dan skin menggunakan mata uang dalam *Game*. Sistem ini mendorong konsumsi berlebihan dan menciptakan ketergantungan pada realitas virtual MLBB.

Dari latar belakang ini, peneliti ingin mendalami tentang bagaimana hiperrealitas pemain *Mobile Legend Bang Bang*. Bagaimana hiperrealitas pemain *Game Mobile Legend Bang Bang* ini bisa terjadi, yang mana seharusnya permainan itu digunakan hanya untuk menghibur diri ataupun melepas penat

dalam pekerjaan kita sehari seharinya, yang mana malah permainan itu menjadi sebuah realitas fantasi yang tidak nyata karena ketidakmampuan manusia membedakan realitas nyata dan fantasi dalam kehidupannya. Yang mana nantinya yang menjadi objek penelitian para pemain *Mobile Legend Bang Bang* yang berada pada café *Game TKP*. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Hiperrealitas Pemain *Mobile Legend Bang Bang* (Studi Kasus di Café *Game TKP* Desa Sambong, Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan dari latar belakang permasalahan diatas tentang *Mobile Legend Bang Bang* pada studi kasus di Cafe *Game TKP* di Desa Sambong, Kabupaten Jombang, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana *Game Mobile Legend Bang Bang* memiliki pengaruh terhadap *hiperrealitas* khususnya pelanggan cafe *TKP* di Desa Sambong, Kabupaten Jombang ?
- b. Apa saja faktor faktor dari dampak *Hiperrealitas* bagi pengguna *Mobile Legend Bang Bang* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah *Game Mobile Legend* berpengaruh terhadap kehidupan, serta untuk menganalisis makna *hiperrealitas* dan dalam penelitian ini, peneliti ingin menganalisis faktor apa saja dari dampak *hiperrealitas* yang membawa pengaruh terhadap kehidupan khususnya bagi pelanggan cafe *TKP* di Desa Sambong, Kabupaten Jombang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian di harapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain sebagai berikut:

Manfaat teoritis

- Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang studi sosiologi mengenai *hiperrealitas* pemain *Mobile Legend Bang Bang*

- Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian-penelitian yang relevan dimasa yang akan datang, serta dapat menjadi bahan acuan agar penelitian selanjutnya dapat lebih baik.

Manfaat Praktis

- Bagi Universitas Trunojoyo Madura
 Penelitian ini dapat menambah koleksi karya ilmiah mahasiswa sehingga dapat digunakan sebagai sarana acuan atau bacaan dalam menambah wawasan ataupun pengetahuan bagi mahasiswa lainnya.
- Bagi Mahasiswa
 Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan informasi dan menambah wawasan mengenai hiperrealitas pemain *Mobile Legend Bang Bang*