

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang sangat populer saat ini adalah game online. Dalam konteks Indonesia, game online higgs domino telah menjadi salah satu permainan yang paling banyak dimainkan dan menarik perhatian masyarakat dari berbagai kalangan. Perkembangan game online Higgs Domino tidak hanya terbatas pada aspek hiburan, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku dan kehidupan sosial para pemainnya. Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan game ini antara lain akses yang mudah, rasa penasaran dan ketagihan, serta iming-iming hadiah dan penghasilan tambahan. Game ini juga telah menjadi sarana komunikasi dan hiburan bagi masyarakat, terutama di kalangan remaja (Oktaviani, 2019).

Perkembangan teknologi membawa pengaruh bagi kehidupan manusia modernisasi dalam berbagai segi kehidupan. Salah satunya adalah pada bidang teknologi internet, dunia jejaring di Indonesia semakin bertambah maju dan berkembang sangat pesat. Kemajuan komunikasi tersebut masih dalam tahapan yang terus dapat di perbarui, sejak sekarang sudah dapat diperkirakan akan terjadinya berbagai perubahan di bidang komunikasi maupun bidang-bidang kehidupan lainnya yang saling berhubungan. Perubahan-perubahan yang kelak terjadi terutama disebabkan oleh berbagai macam kemampuan dan potensi teknologi komunikasi tersebut, sehingga memungkinkan seseorang untuk saling berhubungan dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Putra, 2023).

Perkembangan teknologi pada saat ini, memiliki implikasi pada faktor sosial, hal ini bisa dilihat dari fenomena yang ada, dimana dalam memainkan game online para pemain bermain secara bersama dan kehadiran para pemain tersebut di lokasi yang sama. Unsur ini menjadikan bentuk partisipasi pemain dalam jaringan sosial, sehingga memperkuat ikatan sosial antar pemain walaupun jarak dan waktu memisahkan para pemain tersebut. Ini juga yang membentuk kelompok atau

komunitas antar pemain, sehingga para pemain memiliki ikatan yang kuat dalam membangun kelompok atau komunitasnya. Perilaku dan pola pikir setiap manusia dapat dipengaruhi dengan bagaimana manusia itu bergaul dan berinteraksi dalam sebuah kelompok, karena di dalam setiap kelompok memiliki karakter dan ciri khas dalam berkomunikasi (Oktaviana, 2022).

Bentuk interaksi sosial yang dihadirkan dalam game online merupakan salah satu ciri budaya media baru saat ini. Budaya inilah yang mendorong perkembangan game online dalam suatu kelompok, karena ada rasa keinginan bermain bersama sebagai satu anggota kelompok. Bentuk budaya ini telah tertanamkan dalam pikiran para pemain, bukan hanya memainkan permainannya saja tetapi juga bersosialisasi dengan anggota atau individu diluar anggota mereka. Pertumbuhan fenomena game online ini tidak akan mungkin terjadi tanpa penerimaan konsumen dan pengenalan teknologi baru (Putra, 2023).

Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi sangatlah penting dalam suatu kehidupan kelompok atau organisasi. Komunikasi dalam organisasi dan kelompok menjadi titik sentral dalam menciptakan situasi dan lingkungan yang kondusif serta menjalin komunikasi yang berkesinambungan antar anggota kelompok. Bentuk khusus dari komunikasi manusia, salah satunya adalah komunikasi interpersonal. Anggota kelompok diharapkan menghimpun komunikasi yang baik dan mengoptimalkan kemampuannya untuk turut serta memberi kontribusi demi kelangsungan kelompok (Sari, 2017).

Kesadaran di sini membahas mengenai kesadaran dari manusia, yang mana manusia yang sadar adalah keutamaan dari proses sosial. Hubungan timbal balik mengangkat kebutuhan dari seorang individu manusia yaitu membutuhkan manusia lainnya, karena sebagaimana yang kita tahu sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan manusia lainnya. Kemudian faktor pengikat dapat kita katakan sebagai penghubung sebagaimana seperti saudara dan teman. Bersistem membicarakan mengenai sebuah kelompok yang berisikan individu-individu yang berbeda sehingga memunculkan sistem di dalam sebuah kelompok sosial (Lazuardi & Fauzi, 2022).

Hubungan timbal balik mengangkat kebutuhan dari seorang individu manusia yaitu membutuhkan manusia lainnya, karena sebagaimana yang kita tahu sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan manusia lainnya. Kemudian faktor pengikat dapat kita katakan sebagai penghubung sebagaimana seperti saudara, teman, dan bahkan musuh Bersama. Berstruktur berarti di dalam sebuah kelompok memerlukan adanya ketua atau pun pihak yang bisa disebut sebagai pemimpin. Bersistem membicarakan mengenai sebuah kelompok yang berisikan individu-individu yang berbeda sehingga memunculkan sistem di dalam sebuah kelompok sosial (Lazuardi & Fauzi, 2022).

Patembayan dapat disebut juga dengan kelompok, karena pengertian dari kelompok adalah sekumpulan individu yang terjalin dalam waktu tertentu dan memiliki kesamaan tujuan antara satu dengan lainnya, sehingga saling kenal antara satu dengan yang lainnya dan setiap individu yang ada didalamnya merasa bagian dari suatu kelompok atau pun komunitas. Terkait dengan kelompok biasanya akan melahirkan bentuk pola perilaku komunikasi, yang didasari oleh bentuk interaksi perilaku individu dengan bentuk motivasi dalam memperoleh tujuan dari komunitas atau kelompok tersebut, sehingga menghadirkan bentuk perilaku berkomunikasi dalam kelompok (Putra, 2022).

Patembayan adalah komunitas sosial yang anggotanya memiliki ikatan lahir yang pokok untuk jangka waktu yang pendek. Ciri kelompok patembayan ikatan perjanjian kerja, perjanjian dagang, dan sebagainya. Kelompok sosial adalah kumpulan atau kesatuan manusia yang hidup bersama, karena adanya hubungan diantara mereka dan mempunyai kesamaan seperti pekerjaan, hobi. Hubungan tersebut antara lain menyangkut hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi dan juga suatu kesadaran untuk saling tolong menolong (Soekanto: 2013).

Patembayan dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut atau atas dasar berbagai kriteria ukuran. Dalam kelangsungan kehidupannya, untuk berinteraksi dengan sesama anggota yang lainnya agar terciptanya rasa kebersamaan disinilah kelompok Patembayan *Game Online Higgs Domino* membentuk pola komunikasi, karena dengan adanya pola komunikasi dapat dipahami sebagai pola hubungan

antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Sari, 2017).

Pola interaksi yang digunakan para anggota Patembayan *Game Online Higgs domino* dalam berkomunikasi yaitu menggunakan pendekatan personal dari masing-masing anggota. Salah satu upaya anggota untuk mengatasi terjadinya konflik yang ada dalam anggota komunitas diantaranya dengan mengadakan kegiatan memainkan *game online higgs domino* bersama, dan selalu mengajak semua anggota yang jarang berkumpul diwarung kopi untuk menjalin kembali persaudaraan, sehingga keduanya menjadi seimbang dan rasa solidaritas akan semakin kuat. Selain itu dengan cara ini tidak hanya menjadi ajang individu anggota untuk berkumpul dan bersenang senang saja. Agar solidaritas dari masing-masing anggota menjadi suatu ikatan tanggung jawab. Menjadi suatu ikatan tanggung jawab dalam komunitas.

Patembayan *game online higgs domino* adalah salah satu komunitas yang ada di desa Bangsah. Komunitas yang sering melakukan kegiatan bersama di desa, yang awalnya hanya berkumpul biasa sesama teman tanpa ada ikatan, dari sebuah aktivitas bermain *game online* yang dilakukan secara rutin setiap waktu, muncullah kohesivitas antar anggota hingga membentuk suatu komunitas *game online higgs domino* di Desa Bangsah. Faktor ini menggambarkan sikap patembayan yang saling berhubungan antar individu karena adanya tujuan dan kesamaan hobi. komunitas ini memberikan wadah bagi para anggota untuk saling berinteraksi seperti, mengadakan event atau acara sosial lainnya.

Patembayan *game online higgs domino* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga membentuk sebuah hubungan sosial yang berfungsi sebagai perantara untuk membangun interaksi dan hubungan antar anggota. Hal ini menciptakan rasa kebersamaan anggota komunitas, dalam konteks sosiologi sangat efektif dengan mengatur sistem sosial pada komunitas, hal ini dapat membuat kinerja pada anggota akan meningkat. Patembayan pada komunitas dibentuk untuk mengatasi terjadinya berbagai masalah yang muncul dari berbagai konflik pada anggota dengan berinteraksi secara rutin, memberi dukungan memastikan interaksi yang positif di antara anggota komunitas. Selain itu, patembayan juga berfungsi sebagai jembatan

komunikasi antar anggota komunitas untuk menyampaikan masukan dan saran demi terciptanya lingkungan sosial yang harmonis.

Patembayan *game online higgs domino* merupakan salah satu komunitas yang ada di Desa Bangsah yang sering melakukan aktivitas di desa ini dan sering berinteraksi sosial baik dengan sesama teman komunitas maupun dengan masyarakat desa, sehingga meningkatkan kebersamaan sesama kelompok patembayan *game online higgs domino*, akan terbentuk kerukunan dan kedamaian di Desa Bangsah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa penting aktifitas sosial patembayan pada remaja desa bangsah, Faktor lingkungan terdekat menjadi salah satu hal yang dapat mempengaruhi tingkat kepedulian sosial seseorang lingkungan masyarakat. Kepedulian sosial bukan hanya untuk mencampuri urusan orang lain, tetapi lebih pada ikut merasakan yang dirasakan orang lain serta membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi orang lain dengan tujuan yang positif.

Peran patembayan *game online higgs domino* dalam memberikan motivasi terkait kepedulian sosial, aktivitas yang dilakukan oleh setiap anggota patembayan *game online higgs domino* berfungsi untuk menyadarkan pemuda dan masyarakat pada umumnya atas pentingnya kesadaran diri atas kepedulian lingkungan sosial serta keterlibatannya pada setiap kegiatan sosial dengan masyarakat. Pemberian motivasi bertujuan untuk memberikan dorongan, baik dengan cara mengajak, memberikan pendapat, memberikan penilaian agar pemuda dan masyarakat untuk mau melakukan sesuatu demi mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatnya kepedulian sosial dikalangan masyarakat di Desa Bangsah.

Anggota patembayan *game online higgs domino* dalam memberikan motivasi terkait kepedulian sosial, agar mendapatkan hasil yang maksimal setiap anggota selalu memberikan motivasi kepada teman lainnya, khususnya anggota dan pemuda masyarakat Desa Bangsah. Di dalam lingkungan masyarakat desa agar semuanya ikut berkontribusi pada saat melakukan kegiatan sosial yang bermanfaat untuk pengembangan diri secara pribadi maupun untuk perkembangan manfaat lingkungan masyarakat. Selain itu, upaya pemberian motivasi berupa ajakan pemuda desa terutama yang sering nongkrong diwarung kopi di Desa Bangsah agar

mau ikut bergabung dengan anggota patembayan *game online higgs domino*. Selain itu, memberikan kejelasan bahwa keberadaan komunitas sangat penting untuk lingkungannya, dengan banyaknya kegiatan yang dilakukan seperti kegiatan sosial.

Adanya perasaan daya tarik setiap anggota dan motivasi mereka untuk bersama sama, karena hal tersebut menjadi faktor penting kelompok dalam melakukan aktivitasnya, dari situlah signifikansi penelitian ini muncul sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut, yang menjadikan keunikan pada topik penelitian ini yaitu, Patembayan *game online higgs domino* memiliki beberapa kegiatan yang sangat menarik, seperti gotong royong, kamis bersih, dan galang dana. Secara umum dari hasil temuan sebelumnya kebanyakan kelompok patembayan *game online* hanya fokus pada kegiatan bermain *game online* tersebut, berbeda dengan komunitas ini yang mampu berkontribusi dengan beberapa kegiatan sosial di desa dengan baik.

Berdasarkan fenomena di atas, hal ini yang menjadi ketertarikan peneliti untuk mengangkat topik patembayan *game online higgs domino*, karena mayoritas pemain *game online higgs domino* adalah para pemuda yang memainkan *game online higgs domino* memiliki tingkat kebersamaan yang sangat erat dalam kehidupan dan tidak hanya pada saat bermain game online saja, maka dengan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas pada penelitian ini maka yang menjadi rumusan masalah penelitian dalam pertanyaan ini adalah :

Bagaimana Aktifitas Sosial Patembayan *Game Online Higgs Domino* di Desa Bangsah Kecamatan Sreseh Kabupaten Sampang?

1.3. Tujuan penelitian

Berdasarkan pembahasan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk menghasilkan informasi:

Mengetahui Aktifitas Sosial Patembayan *Game Online Higgs Domino* pada pemuda Desa Bangsah Kecamatan Sreseh Kabupaten Sampang

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat dalam rangka mengembangkan ilmu sosiologi khususnya pada kajian patembayan yang berkaitan dengan komunitas *game online higgs domino*, di samping itu juga diharapkan dapat mendorong peneliti lain untuk melanjutkan sekaligus mengembangkan penelitian serupa dan dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

1.4.2 Manfaat secara praktis

Meningkatkan kebersamaan sesama komunitas patembayan *game online higgs domino* sehingga nantinya akan terbentuk kerukunan dan kedamaian di Desa Bangsah Kecamatan Sreseh Kabupaten Sampang.