

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Manusia merupakan makhluk yang tidak lepas dari interaksi antar sesama, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Tidak mengenal umur, anak kecil, remaja, dewasa saling membutuhkan satu sama lain entah dalam hal seperti teman bermain, partner pekerjaan, dan lain-lain. Semua itu merupakan interaksi-interaksi yang tidak bisa dihindari. Menurut Prof. Dr. Soerjono Soekanto mengatakan bahwa “kebiasaan tersebut disebut sebagai interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok dalam masyarakat.” Interaksi merupakan kunci dari rotasi kehidupan sosial. Apabila tidak ada hal tersebut maka tidak akan ada kelangsungan hidup bermasyarakat seperti saat ini.

Syarat terjadinya interaksi sosial menurut Soerjono Soekanto, adalah komunikasi dan kontak sosial. Kontak sosial merupakan gabungan dua kata dalam Bahasa Latin, *cum* yang artinya bersama-sama dan *tangere* menyentuh. Namun dalam pengertian sosiologi kontak tidak selalu terjadi lewat hubungan fisik. Hubungan fisik bukan syarat utama terjadinya kontak sosial. Tetap bisa melakukan kontak sosial melalui cara lain seperti berbicara secara langsung maupun tidak langsung, radio atau surat.

Komunikasi adalah suatu proses interaksi yang mempunyai arti antara sesama manusia (Suprpto, 2011). Seiring perkembangan zaman, komunikasi bisa dilakukan tidak hanya saling bertatap muka. Namun dapat juga dilakukan melalui teknologi yang saat ini sangat berkembang. Teknologi merupakan sarana yang menyediakan barang yang di butuhkan dan diperlukan bagi kelangsungan hidup dan kenyamanan manusia. Saat ini, teknologi dan jaringan komputer berkembang sangat pesat. Banyak hal dapat dilakukan dengan mudah hanya dengan menggunakan jaringan internet. Salah satunya adalah *Game Online*. *Game online* adalah gabungan dari dua suku kata dalam Bahasa Inggris. *Game* yang artinya permainan dan *Online* yang artinya daring (dalam jaringan).

Game online merupakan permainan yang dilakukan melalui teknologi terkini seperti komputer, handphone yang sudah dilengkapi dengan jaringan Internet. *Game online* sendiri sudah masuk ke Indonesia pada tahun 2001. *Game online* mempunyai banyak sekali jenis dan genrenya seperti, action, sport, dan juga RPG (*Role-playing Game*). Berawal dari *Nexia Online* yang hadir sebagai *game online* pertama di Indonesia pada maret 2001. Meski saat itu hanya permainan sederhana, *Nexia* mampu menarik perhatian masyarakat Indonesia pecinta game.

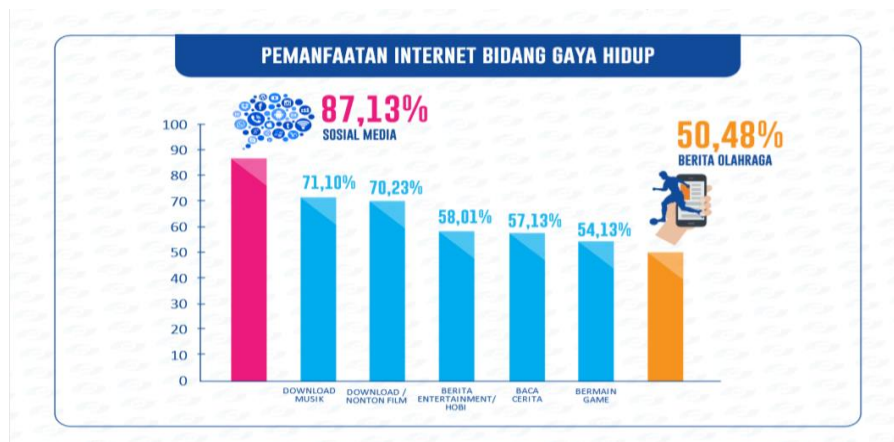
Pada tahun 2005 penjualan *Software game online* mencapai \$30 Miliar. Penjualan ini lebih tinggi di bandingkan pendapatan Hollywood dan Film lainnya yang hanya \$23 Miliar menurut *Motion Picture Association of America*. Pada tahun sebelumnya 2004, *Game World of Warcraft* adalah *game online* MMORPG paling terkenal, 8 juta pelanggan premium (berbayar) di seluruh dunia. Hal ini menunjukkan popularitas *game online* yang sangat tinggi baik di Indonesia maupun luar negeri. *Game online* merupakan sebuah permainan yang sangat mudah diakses melalui PC ataupun *Smartphone* dengan menggunakan jaringan internet. Penggunaannya yang mudah diakses mampu menarik remaja usia 13-17 tahun dan orang dewasa usia 18-24 tahun.

Game online memiliki banyak tipe dan genre. Hal tersebut disesuaikan dengan minat masyarakat yang mempunyai selera berbeda-beda. Macam-macam *game online* yang biasa dimainkan : a. *First Person Shooter* (FPS) adalah tipe *game online* yang melihat dari sudut pandang orang pertama. Seakan-akan kita sendiri yang berada dalam permainan tersebut. Kebanyakan dari game FPS berlatar belakang peperangan dan bersenjata militer, b. *Real Time Strategy* (RTS) adalah game yang mengutamakan strategi permainannya. Jenis ini biasanya bersifat pertandingan antar pemain, c. *Role-Playing Game* (RPG) berbeda dengan yang lain, game ini sangat unik. Game ini tidak memiliki ending. Bahkan, beberapa game membiarkan para pemain untuk menentukan sendiri bagaimana endingnya, d. *Simulasi* konsep dari game ini sendiri sama seperti kenyataan. Karakter dalam game tersebut harus bertahan hidup dengan dana yang minim dan harus bertahan hidup dengan keterbatasan. Tipe dan genre game akan terus berkembang seiring dengan semakin banyaknya masyarakat yang tertarik akan game.

Semakin berkembangnya *game online* semakin banyak yang waktu yang dikorbankan para pemain seperti waktu belajar, berkumpul bersama teman dan keluarga secara intim, waktu tidur ataupun makan, bahkan lupa akan kewajiban beribadah dan kewajiban lainnya. Selain itu,

komunikasi antar teman atau keluarga di dunia nyata juga berkurang dan kurang *klop* karena perbedaan pemikiran. Hal inilah yang menyebabkan para *Gamers* memilih teman yang sesama *Gamers*, entah itu di dunia nyata atau di dunia virtual.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan hasil survei pengguna internet di Indonesia tahun 2017. Hasilnya, jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 143,26 jiwa sekitar 54,68% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 262 juta jiwa. Dari data tersebut sebesar 54,13% internet digunakan untuk bermain game dalam bidang gaya hidup. Setiap tahunnya meningkat dikarenakan pesatnya infrastruktur internet yang semakin meningkat.



Gambar 1.1 Survei pengguna internet di Indonesia tahun 2017

Sumber: APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) 2017

Popularitas *game online* semakin meningkat pada tahun 2015, salah satu *game online* yang saat itu di gemari adalah Dota 2. *Game Defense of the Ancients 2* (Dota 2) adalah permainan *multiplayer online battle arena* yang merupakan sekuel dari game sebelumnya yaitu, *Defense of the Ancients* modifikasi pada *Warcraft 3 : Reign Chaos* dan *Warcraft 3 : The Frozen Thorne*. Cara bermainnya mengutamakan strategi dan kerja sama tim. Akan ada 2 tim dan 5 anggota setiap timnya. Tiap tim harus mencari “*Ancient*” tim lawan untuk memenangkan pertandingan.

Namun, pada tahun 2017 kepopuleran Dota 2 di geser oleh PUBG. PUBG merupakan singkatan dari *PlayerUnknown's Battlegrounds*. Bergenre *battle royale*, PUBG bisa dimainkan lebih dari 100 orang sekaligus secara online. Pemain bisa bermain solo atau tim 2 orang dan 4

orang. Keunggulan PUBG sendiri di bandingkan Dota 2 adalah durasi game yang lebih pendek. PUBG hanya membutuhkan kurang lebih 30 menit untuk mendapatkan *chicken*, karena area bermain akan semakin sempit. Sedangkan Dota 2 membutuhkan waktu 40-60 menit untuk menyelesaikan permainan. Tidak hanya itu, dalam PUBG pemain tetap mendapat keuntungan meski kalah dalam permainan, berbeda dengan Dota 2 yang akan mendapatkan *low priority*.

PUBG rilis di *Microsoft Windows* tahun 2017 pada 20 Desember. Meski terbilang baru, PUBG mampu menggeser Dota 2 pada platform game *Steam* yang saat itu PUBG masih belum resmi dirilis. Dengan jumlah pemain *steam* sebesar 877.844 mampu mengalahkan Dota 2 yang saat itu hanya 838.519 pemain. Pada tanggal 9 Februari 2018 PUBG dirilis di China untuk Android dan IOS pertama kalinya. Kemudian pada bulan Maret 19 di tahun yang sama PUBG rilis secara merata di seluruh dunia. Dan pada bulan September tanggal 4, PUBG juga dirilis untuk Xbox One.

Dampak positif yang di bawa oleh *game online* menurut pakar Adiksi dari Nottingham Trent University, Mark Griffiths. Mengatakan bahwa game dapat membuat seseorang termotivasi untuk melakukan sesuatu, selain itu juga meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Namun, tidak selamanya motivasi yang ditimbulkan selalu positif, ada pula yang negatif. Menurut Prof. Psikologi Douglas A. Gentile yang menjalankan media research lab di Iowa State University, Ames. Kelamaan bermain game dapat menimbulkan kecanduan, dan renggangnya hubungan sosial dengan sekitar.

Banyak kasus mengenai *game online* yang berpengaruh buruk terhadap masyarakat. Salah satunya kasus seorang Ibu yang tiba-tiba mendapat tagihan dari bank sebesar 11 juta. Setelah ditelusuri, ternyata sang buah hati telah membeli item game yang biasa di jual lewat permainan. Lain halnya dengan luar negri, banyak sekali kasus dampak negatif dari *game online*, yaitu seorang anak mencoba bunuh diri karena merasa sudah kecanduan game yang membuat hidupnya tidak lagi tenang karena pola makan tidak teratur, kurangnya waktu tidur, serta kebutuhan mendapatkan uang untuk membeli item game. Beruntungnya sang ayah cepat menghentikan sang anak yang sudah hampir melompat dari kaca jendela mereka.

Jurnal Kimberly Young yang berjudul *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents* pada halaman 358, mengatakan bahwa para pecandu *game online* biasanya lupa akan kebutuhan primer seperti makan, tidur dan aktivitas lainnya. bahkan mereka juga malas untuk melakukan komunikasi dengan orang sekitarnya. Sekalipun ia berkomunikasi, ia cenderung membahas hal yang menurutnya perlu. Berbeda jika lawan bicaranya adalah sesama *gamers*. Rasa nyaman akan pembahasan yang sama membuatnya lebih banyak berkomunikasi dengan mereka. Saat ini, *game online* menjadi sebuah dunia baru. Dimana mereka bisa melakukan interaksi layaknya dunia nyata, meski dengan system etika yang berbeda. Para pemain bisa membuat identitas baru dalam game untuk berinteraksi dengan orang-orang dalam game. *Game online* menjadi media interaktif walaupun hanya terjalin lewat “teks”. Interaksi yang mereka lakukan dalam jaringan menjadi sebuah interaksi antar manusia yang baru.

PUBG tidak hanya menyediakan fitur bermain secara daring, tapi juga komunikasi antar pemain. Fungsinya untuk memudahkan interaksi dalam strategi bermain. Saat permainan berlangsung, setiap tim bisa mengaktifkan percakapan untuk memudahkan komunikasi. Meski salah satu pemain tumbang dalam permainan, pemain masih bisa mendengar juga melihat permainan game timnya. Percakapan yang dilakukan dalam tim tidak dapat di dengar oleh tim lain. Interaksi inilah yang disebut dengan interaksi secara *online*.

Tahapan komunikasi interpersonal yang terjadi menurut Joseph A. Devito (2013) merupakan tahap kemunduran, hubungan ditandai melemahnya ikatan antar teman atau kekasih. Dimana dalam fase ini kita mulai menarik diri, tidak banyak berinteraksi. Dalam kasus *game online* sendiri, para pemain jarang sekali melakukan kontak fisik, berbicara secara intens, mencoba saling mengenal, dan minimnya komunikasi karena terlalu fokus untuk menyelesaikan permainan PUBG. Sehingga, kurangnya interaksi antar keluarga dan teman atau kekasih menjadi sangat minim. Jika fase ini tidak diperbaiki, maka fase ini akan memasuki tahap fase perpisahan sosial.

Interaksi yang sering dilakukan para pemain dengan dunia virtual, membuat sebuah komunikasi secara langsung menjadi sangat berbeda. Komunikasi yang biasa dilakukan saat bermain *game online*, dengan komunikasi yang dilakukan saat tidak bermain cukup berbeda.

Banyaknya interaksi yang dilakukan dalam dunia virtual membuat keterampilan dan interaksi dalam berkomunikasi dengan orang-orang di luar menjadi berbeda. Maka suatu perilaku komunikasi interpersonal seorang pecandu *game online* PUBG jadi sangat menarik, karena kebiasaan yang dilakukan pecandu *game online* tidak berbanding lurus dengan perilaku komunikasinya. Menurut Joseph A Devito interpersonal merupakan sebuah proses pengiriman dan penerimaan pesan antar dua orang atau kelompok, dengan efek dan umpan berbeda. Pentingnya situasi komunikasi ini karena prosesnya berlangsung secara dialogis, maksudnya terjadinya interaksi secara langsung.

Komunikasi Interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan manusia sebagai makhluk sosial. Bagaimana seorang pecandu *game online* melakukan komunikasi interpersonal dengan baik dan efektif. Dalam komunikasi interpersonal sendiri, pengamatan dilakukan melalui perilaku pemain melalui persepsi orang yang melihat perilaku tersebut. Disbanding komunikasi lainnya, komunikasi interpersonal lebih ampuh untuk mengubah sikap, perilaku, opini dan kepercayaan. Karena komunikasi ini bersifat langsung antar komunikan dan komunikator. Dalam penelitian ini, peneliti mencari bagaimana perilaku komunikasi interpersonalnya para pecandu *game online PUBG*.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perilaku Komunikasi Interpersonal pecandu *Game Online* PUBG?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui bagaimana perilaku Komunikasi Interpersonal pecandu *Game Online* PUBG.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 MANFAAT TEORITIS

Hasil penelitian ini dapat menambah informasi/kajian ilmu komunikasi khususnya yang berkaitan dengan pengembangan studi mengenai perilaku komunikasi interpersonal.

1.4.2 MANFAAT PRAKTIS

Hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai informasi dalam menangani kecanduan *game online* khususnya PUBG serta menentukan metode yang tepat dalam menangani hal tersebut.