

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Kemajuan dari teknologi manusia awalnya dimulai dengan pergantian sumber energi alam yang menjadi alat-alat simpel, pertumbuhan teknologi terkini yang terus menjadi maju serta berkembangnya *Game* ini terus menjadi maju dan banyak sekali orang-orang pintar juga turut andil dalam menghasilkan sebagian *Game* yang terdiri dari sebagian tipe permainannya. Teknologi yang dibesarkan tidak hanya dari *Game* melainkan dengan begitu banyak teknologi yang diciptakan, sebagian teknologi yang diciptakan diawali dari mesin ketik untuk menulis hingga dengan majunya teknologi terciptanya suatu personal computer dengan perlengkapan bantu yang komplit di dalamnya, bersamaan bergantinya jaman dari tahun-ketahun pertumbuhan teknologi terus menjadi mutakhir dari awal mulanya perlengkapan alat telepon universal ialah perlengkapan yang dapat berbicara dengan orang jarak jauh yang pada awal mulanya cuma sebagian, untuk saat ini terus menjadi banyaknya perlengkapan bantu yang lebih mudah untuk dapat dibawa kemana- mana ialah handphone, perlengkapan ini ialah perlengkapan yang modern dengan terus menjadi majunya masing- masing jaman hingga handphone ini terus di kembangkan dengan berbaga wujud juga isinya, hingga saat ini dapat digunakan dalam perihal apa saja. Teknologi sudah banyak memengaruhi masyarakat serta sekelilingnya dengan banyak metode, *Game* bukan cuma dimainkan dengan tujuan mengisi waktu luang, namun untuk jaman saat ini *Game* ini dimainkan nyaris tiap waktu, terus menjadi banyaknya *Game* yang diciptakan juga menjadi banyak pula *Game* yang menarik buat dimainkan.

Bersamaan dengan berkembangnya teknologi menghasilkan banyak sekali produk yang dihasilkan dari teknologi tersendiri semacam *Game* yang diciptakan oleh sebagian orang. *Game* ini disesuaikan dengan tujuan ialah buat mengisi waktu saat senggang. Saat ini banyak *Game* yang tersebar banyak macamnya. Mulai dari *Game online* hingga *Game offline*. Isi *Game* itu antara lain berisi hitungan, menggambar, tembak menembak serta yang yang lain. *Game online* terus

berevolusi, dulu dimainkan lewat Komputer (personal computer) hingga saat ini para provider *Game* mulai alihkan *Game* yang bisa dilakukan lewat *smartphone*.

*Game Online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun mahasiswa. Saat ini banyak kita temui warung internet (*warnet*) dikota maupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *Game online* tersebut. Banyak kita jumpai berbagai macam *Game Online*. Mulai dari *Game Online* yang Ber-genre Perang, Balapan, Olahraga dll. *Game* dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada juga yang kalah, biasanya dalam tujuan tidak serius atau dengan tujuan refreshing. (Surbakti, 2017)

*Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* melalui internet. Permainan *online* via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari penjuru dunia melalui media *chatting* (Sri et al., 2017). *Game online* tentu memiliki daya tarik di mata pecinta *Game*, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan semakin terasa nyata. Layaknya dunia nyata mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, di dunia virtual atau maya.

Memainkan *Game online* merupakan sebuah aktivitas yang dimainkan guna mendapatkan kepuasan yang dapat memberikan hal positif juga dapat membawa dampak buruk. Hal positif yang mungkin akan diperoleh dari *Game online* misalnya media untuk bersosialisasi, pemahaman teknologi, meningkatkan pengetahuan daftar kata tentang bahasa asing terlebih dapat membantu meningkatkan rangsangan motorik. Akan tetapi memainkan *Game online* apabila berlebihan dapat menimbulkan pengaruh berupa hal negatif, Pengguna *Game online* cenderung akan mengalami kecanduan atau *addict* pada permainan yang disukainya. Selain itu apabila para penggunanya sudah *over addiction* atau terlalu menikmati *Game* yang dimainkannya, maka akan mengalami gangguan pada cara berfikirnya yang mengarah pada kemampuan interaksi sosial dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya.

Interaksi sosial ialah ketentuan utama buat bisa menjalankan sesuatu ikatan dengan sesama manusia supaya bisa terbentuknya kegiatan serta integrasi sosial,

ikatan antara orang dengan kelompok maupun ikatan antara kelompok dengan kelompok. Dalam berhubungan seorang orang ataupun kelompok sosial lagi berupaya ataupun belajar buat menguasai aksi sosial, ikatan yang baik hendak berjalan apabila terdapatnya jalan yang cocok dengan konteks sosialnya, ialah aksi yang disesuaikan dengan suasana sosial dikala itu, tidak berlawanan dengan ketentuan ataupun norma- norma yang lagi berlaku. Sesuatu interaksi sosial bisa berjalan dengan baik apabilaenuhi 2 ketentuan ialah terdapatnya kontak sosial serta komunikasi untuk terwujudnya interaksi sosial, dalam kehidupan bermasyarakat ikatan interaksi sosial ialah pokok berarti dalam hidup, terdapatnya interaksi ini jadi ciri bahwasannya kita menghargai orang lain yang terdapat disekitar kita.

Interaksi sosial asosiatif adalah interaksi sosial yang positif, mengarah pada kesatuan dan kerjasama, ada beberapa macam :

1. Kerjasama, merupakan suatu usaha bersama antarindividu atau antarkelompok dalam rangka mencapai tujuan bersama. pada pelaksanaannya, kerja sama bisa bersifat positif yaitu membangun (konstruktif) dan negatif yaitu merusak (destruktif). Contoh kerja sama yang membangun adalah kerja sama antar karyawan sebuah perusahaan untuk meningkatkan penjualan. Sementara itu, contoh kerja sama yang merusak adalah tawuran antarpelajar.
2. Akomodasi adalah sroses penyesuaian diri antara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok untuk mengatasi ketegangan antar pihak yang sedang bertentangan.
3. Asimilasi adalah peleburan dua kebudayaan lebih menjadi satu kebudayaan yang baru. Contoh : perayaan Halloween dan Valentine
4. Akulturasi adalah memasukkan budaya-budaya asing atau budaya baru kedalam budaya yang lama/asli tanpa menghilangkan unsur-unsur dari budaya lama/asli. Contoh : Wali songo dalam menyebarkan agama islam ditengah masyarakat hindu, menggunakan akulturasi budaya.

Interaksi Sosial Disosiatif adalah interaksi sosial yang negatif, mengarah pada perpecahan. Antara lain adalah :

1. Persaingan adalah proses sosial dimana individu dengan individu atau kelompok dengan kelompok bersaing dalam mendapatkan suatu keuntungan pada bidang-bidang tertentu. Contoh : Persaingan dalam mencari pekerjaan.
2. Kontravensi adalah proses sosial yang ditandai oleh adanya sikap dan perasaan tidak suka atau tidak percaya yang disembunyikan. Bentuk proses sosial ini berada di antara persaingan dan konflik. Contohnya : Bermuka dua/munafik, didepan bilang positif, namun dibelakang menjelek-jelekan
3. Pertikaian adalah interaksi diantara kedua belah pihak dimana penafsiran makna perilaku tidak sesuai dengan pihak pertama sehingga menyebabkan pertengkaran atau bahkan perkelahian. Contoh : terjadinya salah paham antar 2 pihak dikarenakan komunikasi yang kurang efektif
4. Konflik adalah suatu proses sosial ketika orang perorangan atau kelompok manusia berusaha untuk memenuhi tujuan dengan jalan menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan atau kekerasan. Contoh : Perang antar suku

Salah satu permainan *online* yang lagi terkenal merupakan *MOBILE LEGEND: Bangbang* (MLBB). MLBB merupakan produk mobile permainan yang mereka gemari dimana saja serta kapan saja. *Games Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) merupakan salah satu dari beberapa jenis permainan *online* yang muncul karena inspirasi dari *League of legends*. Berasal dari negara China tepatnya pada tanggal 14 Mei 2016 setelah itu resmi meluncurkan *Games Mobile Legend* ke pasaran android sejak 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pengguna iOS. Sekitar beberapa tahun setelah kemunculan MLBB, saat ini *Game* tersebut telah sukses meraih peringkat sebagai satu dari banyaknya jenis *Game* yang paling banyak digemari di ASIA. *Game* ini didapat atau berasal dari negara China yang memiliki tanda yaitu kemenangan tim EVOS SPORT dari Indonesia pada ajang lomba tingkat dunia dan diadakan pada 11-17 November 2019 di negara Malaysia tepatnya berada di Axiata Arena, Bukit.

*Game* ini memiliki strategi untuk dalam permainannya yaitu sebuah pertarungan dengan jumlah pemain lima orang vs lima orang yang dalam

pertarungannya tersebut memiliki satu misi yaitu untuk merobohkan menara lawan. *Games* ini pada aslinya adalah permainan yang bagus, yang dapat melatih pemahaman pada kemampuan kognitif pemain serta mengajak untuk berkerjasama yang baik dalam tim atau kerja tim, dan yang menarik dari *Game* ini adalah *Game* ini dapat dimainkan dengan cara bermain sendiri (bermain dengan orang lain) dan dapat dimainkan dengan tim kita sendiri yang tentu saja memiliki tingkat atau cara berinteraksi yang berbeda. Pemain *Mobile Legend* yang bermain sendiri (solo) dan pemain yang bermain dengan tim memiliki pendekatan yang berbeda dalam hal interaksi, strategi, dan pengalaman bermain. Saat bermain sendiri, pemain solo cenderung memiliki tingkat interaksi sosial yang lebih terbatas. Mereka menggunakan fitur-fitur komunikasi dalam permainan untuk berinteraksi dengan pemain lain, namun interaksinya cenderung singkat dan terfokus pada pertandingan itu sendiri.

Dalam hal strategi, pemain solo memiliki kendali penuh atas keputusan dan taktik yang mereka gunakan. Mereka mengandalkan keterampilan individu mereka untuk menghadapi tantangan dalam permainan. Di sisi lain, pemain yang bermain dengan tim harus berkoordinasi dengan anggota tim untuk merencanakan dan menjalankan strategi yang efektif. Ini melibatkan diskusi, pembagian peran, dan kerja sama yang kuat untuk mencapai tujuan tim. Perbedaan signifikan lainnya adalah dalam hal interaksi sosial. Pemain dalam tim memiliki interaksi sosial yang lebih intens dengan anggota tim mereka. Komunikasi yang aktif diperlukan untuk merencanakan strategi, berkoordinasi dalam pertandingan, dan membuat keputusan bersama. Ini bisa menciptakan ikatan sosial yang lebih kuat antara anggota tim. Ikatan sosial sering dipahami sebagai kelembagaan budaya masyarakat di mana individu-individu anggota saling dukung, saling percaya, dan kerja sama atas dasar prinsip kesukarelaan. Ikatan sosial ini bersifat inklusif, mampu mengatasi kepentingan-kepentingan sempit individu dan kelompok.

Di sisi lain, pemain solo mungkin merasa lebih terisolasi secara sosial karena kurangnya anggota tim yang konsisten. Isolasi sosial adalah keadaan ketika seseorang cenderung kurang mendapatkan kesempatan untuk melakukan interaksi sosial. Terkadang, menjauhkan diri dari kehidupan sosial perlu dilakukan untuk menenangkan diri sendiri. Namun, apabila isolasi sosial terjadi bukan karena

pilihan diri sendiri, kondisi ini dapat mengakibatkan munculnya rasa kesepian dalam hati. Selain itu, isolasi sosial juga dapat membuat seseorang kesulitan untuk berbagi emosi dengan orang lain. Kondisi inilah yang kemudian bisa menyebabkan timbulnya berbagai masalah kesehatan mental.

Pengalaman bermain juga berbeda antara kedua jenis pemain ini. Pemain solo mungkin lebih fokus pada tantangan individu dan pengembangan keterampilan mereka sendiri. Mereka memiliki fleksibilitas dalam mengambil keputusan tanpa harus berkonsultasi dengan anggota tim. Pemain yang bermain dengan tim mengalami pengalaman bermain yang lebih kooperatif. Mereka harus beradaptasi dengan gaya bermain anggota tim, berkomunikasi secara efektif, dan bekerja sama untuk mencapai kemenangan. Dalam hal potensi kemenangan, pemain dalam tim memiliki keuntungan karena dapat mengkoordinasikan strategi dengan baik dan saling melengkapi kelebihan masing-masing. Kemenangan cenderung lebih mudah dicapai karena adanya kerjasama tim yang terstruktur. Di sisi lain, pemain solo harus mengandalkan keterampilan individu mereka sendiri dan terkadang menghadapi tantangan dalam berkoordinasi dengan pemain acak.

Menurut Soukotta (2016) jenis *Game* MOBA yang sedang terkenal di kalangan luas khususnya pada golongan mahasiswa yaitu *Game Mobile Legend*. *Mobile Legend* merupakan yang paling banyak diminati dipasaran android, dan merupakan satu dari 5 *Game* besar yang ada di MOBA. *Mobile Legends* Bang Bang sangat populer di kalangan anak muda di Indonesia karena beberapa alasan. Pertama, *Game* ini sangat mudah diakses dan dimainkan, baik secara gratis maupun dengan pembelian dalam *Game*. Kedua, *Gameplay* yang sederhana namun menarik, dan memiliki elemen kompetitif yang membuat pemain selalu ingin memperbaiki kemampuan mereka. Ketiga, fitur multiplayer dalam *Game* ini memungkinkan pemain untuk bermain dengan teman-teman mereka dan berinteraksi sosial dengan pemain lain dari seluruh Indonesia.

Namun, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, *Game* ini juga memiliki dampak negatif terhadap interaksi sosial pemainnya. Diantaranya pertama Ketergantungan, jika seseorang terlalu sering memainkan *Game* ini, ia dapat menjadi sangat tergantung pada permainan tersebut. Hal ini dapat mengganggu interaksi sosialnya dengan orang lain di dunia nyata. Kedua Menurunkan

kemampuan sosial, Permainan ini dapat membuat seseorang menghabiskan banyak waktu sendirian di depan layar, dan hal ini dapat menurunkan kemampuan sosialnya. Seseorang yang terbiasa menghabiskan banyak waktu di dunia *Game* mungkin menjadi sulit untuk bergaul dengan orang lain di dunia nyata. Ketiga, mengganggu komunikasi Ketika seseorang memainkan *Game* ini, ia mungkin akan lebih fokus pada permainan daripada pada orang yang berbicara dengannya. Ini dapat mengganggu komunikasi dan interaksi sosial dengan teman dan keluarga.

Pemain yang kecanduan *Game* ini dapat mengabaikan interaksi sosial dalam kehidupan nyata, sehingga mengurangi kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, perlu ada kesadaran dan upaya untuk mengurangi pengaruh negatif *Game* ini dan memanfaatkannya untuk meningkatkan interaksi sosial pemain.

Berdasarkan latar belakang diatas menjadi dasar peneliti melakukan pengembangan penelitian tentang “Dampak *Game Mobile Legend* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana dampak *Game Mobile Legends* terhadap interaksi sosial Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020 dalam *Game Mobile Legend*?
3. Bagaimana perbedaan pola interaksi sosial Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan tahun 2020 sebagai pengguna *Mobile Legend* yang bermain sendiri dan pengguna yang bermain dengan tim.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tentang bagaimana pengaruh *Game Mobile Legend* terhadap interaksi sosial Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan Tahun 2020 Universitas Muhammadiyah Jember.
2. Untuk mengetahui apa saja factor yang mempengaruhi mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan Tahun 2020 Universitas Muhammadiyah Jember sehingga berkecenderungan terhadap *Game Mobile Legend*.
3. Untuk mengetahui perbedaan interaksi sosial Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan Tahun 2020 sebagai pemain yang bermain sendiri dan pemain yang bermain dalam tim.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

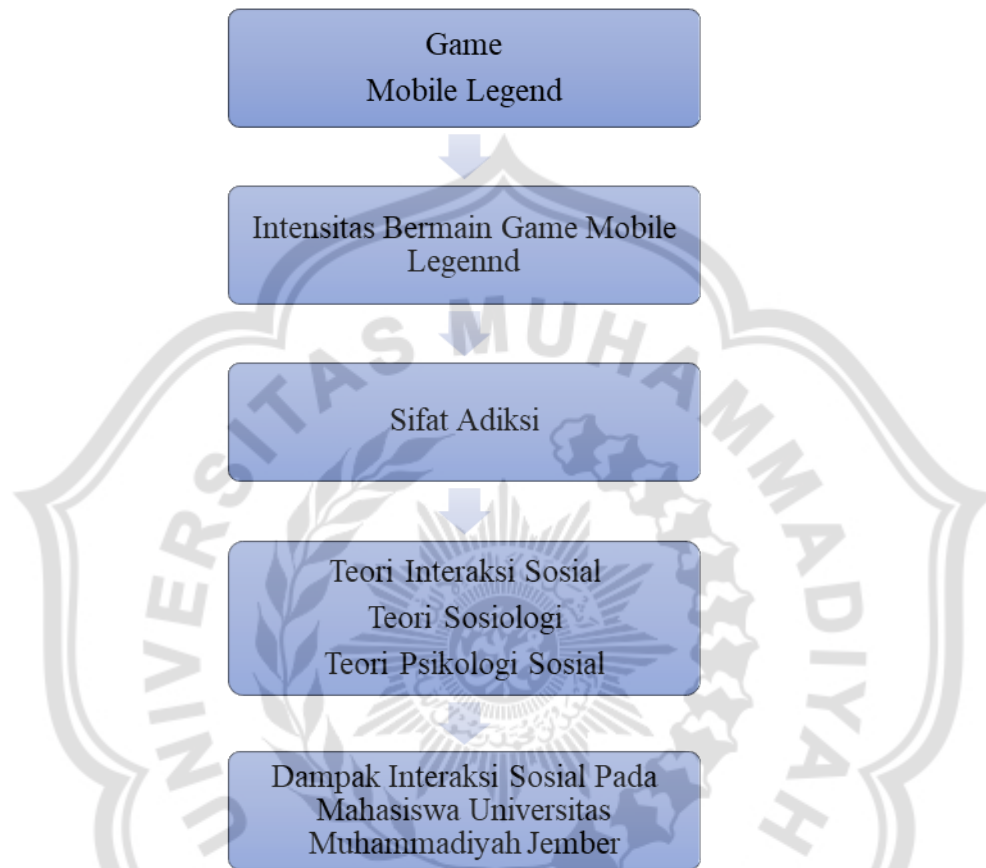
Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoris
  - a. Menambah pengetahuan dan pemahaman dalam bidang komunikasi dan psikologi mengenai dampak *Game Mobile Legend* terhadap interaksi sosial.
  - b. Memberikan masukan untuk penelitian selanjutnya dalam bidang komunikasi dan psikologi, terutama mengenai dampak interaksi yang didapatkan ketika menggunakan *Game Mobile Legend*.
  - c. Dapat menjadi bahan referensi atau sumber informasi bagi peneliti, praktisi, atau mahasiswa yang memiliki kepentingan dalam bidang komunikasi dan psikologi.
2. Manfaat Praktis
  - a. Mahasiswa dan Pengguna *Mobile Legend*  
Hasil penelitian ini dapat memahami dampak negative dari perilaku komunikasi dalam *Game*, sehingga dapat mengurangi perilaku yang tidak sehat atau tidak pantas.
  - b. Bagi Orang Tua  
Setelah penelitian ini diharapkan Orang tua dapat memahami dan mengambil tindakan untuk mengurangi dampak negatif dari komunikasi pengguna *Game online Mobile Legend* pada mahasiswa.
  - c. Bagi Pihak Luar



Setelah penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pihak-pihak terkait dalam mengembangkan kampanye sosialisasi atau program-program yang mendukung penggunaan *Game online Mobile Legend* secara sehat dan positif.

## 1.2 Kerangka Pikiran



*Games Mobile Legend* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (computer network), bisa menggunakan PC (personal computer) atau gadget dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.

Interaksi sosial mahasiswa merupakan suatu tindakan seseorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lain dalam suatu lingkungan sosialnya, dalam bertindak atau berperilaku sosial seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya.

Maraknya mahasiswa yang gemar bermain *Game Mobile Legend* sehingga intensitas bermain *Game Mobile Legend* cukup tinggi. Intensitas bermain *Game Mobile Legend* cukup tinggi sehingga menimbulkan dampak yaitu sifat adiksi/Kecenderungan terhadap *Game Mobile Legend*. Sifat adiksi yang ditimbulkan akibat intensitas bermain *Game Mobile Legend* berdampak terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini bertujuan sebagai arahan dalam pelaksanaan penelitian, terutama untuk memahami alur pemikiran peneliti. Dalam hal ini peneliti akan menganalisa menggunakan teori Interaksi sosial, teori sosiologi dan teori psikologi sosial.

### **1.6 Hipotesis**

Terdapat beberapa hipotesis dari sumber rumusan masalah yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Adanya *Game Mobile Legend* berdampak terhadap terhadap interaksi sosial mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan tahun 2020.
2. Faktor mudah diakses dan dimainkan, faktor *Gameplay* yang sederhana dan menarik dan faktor multiplayer adalah faktor yang mempengaruhi mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan tahun 2020 dalam berkecenderungan *Game Mobile Legend*
3. Ada perbedaan interaksi sosial antara pemain *Mobile Legends* yang bermain sendiri dengan pemain yang bermain dalam tim dim.