

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pada era globalisasi, perkembangan teknologi adalah hal yang paling cepat dan semakin pesat telah membuat banyak perubahan yang telah terjadi pada masyarakat terutama pada media komunikasi dan teknologi. Teknologi merupakan media yang menghubungkan segala pengguna yang menggunakan teknologi tersebut, dapat memudahkan masyarakat untuk memudahkan dalam mengerjakan segala hal dan mempersingkat waktu pekerjaan. Media massa dapat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan teknologi, termasuk media massa internet. Media internet merupakan media yang banyak dimanfaatkan oleh masyarakat. Media internet di manfaatkan oleh masyarakat untuk berkomunikasi dan internet juga mampu memberikan jenis interaksi sosial baru.(Rara Cindoswari & Diana, 2019)

Dengan terus berkembangnya berbagai teknologi smarthphone dan internet menyebabkan para produsen game berlomba-lomba untuk membuat game yang dapat menarik masyarakat luas, dan salah satunya adalah membuat game yang terkoneksi dengan internet dan lebih dikenal masyarakat yaitu game online. Jenis game yang saat ini dikenal dan dimainkan secara luas adalah game bertipe multiplayer battle. Jenis permainan ini dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam satu permainan. Game online seperti multimedia dapat menimbulkan minat yang besar di kalangan pengguna, terutama game online yang menggunakan interaksi (F. F. Putra et al., 2019)

Namun, ketertarikan ini dapat menyebabkan ketagihan dan juga perubahan sosial yang dapat berpengaruh kepada kehidupan sehari - hari, Teknologi merupakan alat yang digunakan sebagai sarana untuk kelangsungan dan kehidupan manusia. Perkembangan teknologi yang paling nampak dan digunakan oleh masyarakat adalah komputer, internet dan juga telepon, ketiga media ini adalah hal yang paling sering digunakan oleh masyarakat karena dapat mengurangi kontak fisik secara langsung dan dapat membuat manusia berkomunikasi secara luas. Perkembangan teknologi tidak lepas dari yang namanya internet dan selalu berkaitan dengan komputer, di zaman yang serba canggih kita tidak asing lagi dengan yang namanya smartphone dan di dalamnya terdapat aplikasi game online dengan mudah untuk dapat didownload dan dimainkan, jadi permainan yang menggunakan jaringan komputer ini tidak harus dimainkan di dalam rumah. (Sudharto, 2018)

Game online muncul pertama kali di Indonesia pada tahun 2001, yang berawal dari nexia online, game online mampu membuat para penggunanya merasakan hal yang seru saat memainkan permainan game tersebut, dan kemudian menimbulkan rasa ketagihan ingin memainkan game lagi. Menurut (Irawanto, 2017) di dalam penelitiannya yang berjudul “Manajemen Media dalam Industri video *games*” di dalamnya adalah bahwa di dalam ilmu komunikasi, game online bisa di pahami yaitu dengan komunikasi baru atau disebut dengan new media, hal ini disebabkan karena adanya aktifitas interaksi dalam bentuk komunikasi interpersonal atau komunikasi massa di dalam penggunaan sebuah video *game*.

Menurut (Lasswell, 2012), komunikasi adalah proses pengiriman pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran yang menghasilkan efek tertentu. Dalam proses komunikasi terjadi proses penyampaian dan penyampaian pesan dari satu orang ke orang lain guna mencapai suatu tujuan tertentu (Lasswell, 2012). Menurut (Lasswell, 2012) beberapa cara untuk berkomunikasi ialah menggunakan Who, siapa yang berbicara, Says What, pesan apakah yang disampaikan, In Which Channel, menggunakan media apa untuk menyampaikan, To Whom, dan kepada siapa pesan ini disampaikan.

Didalam permainan Game Online ini komunikasi adalah hal terpenting karena membutuhkan saling berinteraksi satu dengan yang lainnya untuk dapat mencapai kemenangan, Komunikasi Virtual merupakan sarana komunikasi yang melaluinya pesan disampaikan dan diterima melalui dunia maya atau dikenal dengan dunia cyber, bentuk komunikasi pada abad ini sangat digemari oleh semua orang, karena semua orang dapat melakukan dimana saja dan kapan saja. Game online mobile legend, adalah salah satu game MOBA yang bisa dimainkan di smarthphone, biasa dalam permainan game ini ada 10 pemain, yang dibagi dalam 2 tim, aturan mainnya yaitu 5 vs 5, dari masing-masing tim berusaha untuk menghancurkan tower musuh dan mempertahankan tower mereka sendiri. Mobile Legend, adalah salah satu game yang banyak digemari oleh para siswa-siswi, game ini mempertemukan lawannya yaitu 5 vs 5 yaitu sesama para pemain game mobile legend di seluruh dunia, para pemain harus memiliki kuota internet untuk mengakses permainan game ini, dan jaringan internet pun harus stabil agar terhindar dari lag dan tidak mengganggu pemain lainnya. Tujuan dari bermain

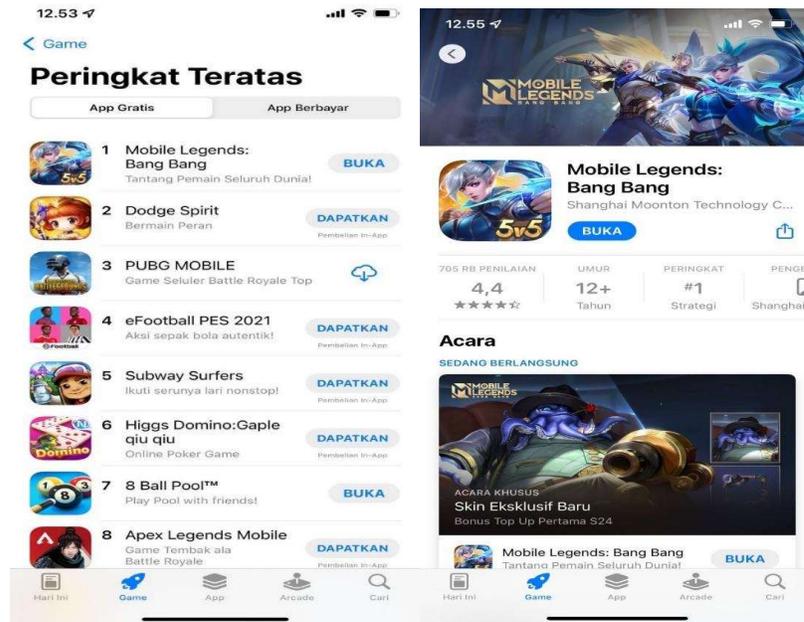
game ini adalah mengumpulkan bintang dan point hingga mencapai kemenangan, strategi tim pun sangat dibutuhkan karena untuk mencapai kemenangan dibutuhkan kerja sama yang baik dan komunikasi yang jelas.(Kosanke, 2019)

Mobile Legend adalah sebuah game yang menyediakan fitur komunikasi yang bisa dilakukan melalui virtual oleh para penggunanya, komunikasi virtual merupakan proses komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan dalam ruang lingkup dunia maya, Game ini sukses dan menjadi fenomena di kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa. Mobile legend dapat menimbulkan efek kecanduan yang sangat parah bagi para penggunanya, karena game ini membuat para pemainnya merasakan keseruan, dan rasa penasaran yang mendalam bagi para generasi-generasi muda. Siswa hingga mampu duduk hingga berjam-jam hanya untuk memainkan game ini. Para pemain game ini juga bisa melupakan kegiatan-kegiatan yang ada di sekitar yang seharusnya diajak berkomunikasi malah terabaikan karena kehadiran game ini. Bahkan sekarang ini banyak di temukan siswa yang sedang asik bermain game online mobile legend di tempat tongkrongan, seperti warung dan tempat santai lainnya. Sambil menunggu teman atau guru dan menikmati permainan, game ini bukan hanya di mainkan oleh siswa saja, bahkan siswi pun ada yang bermain game ini, karena game ini menyediakan fitur yang memudahkan para player mengerti akan memainkan game ini, dan game ini memiliki efek ketagihan bagi para pemainnya. (F. F. Putra et al., 2019)

Game Mobile Legends Online menambah ketagihan dengan membuat pemain menghabiskan lebih banyak waktu di depan smartphone mereka.

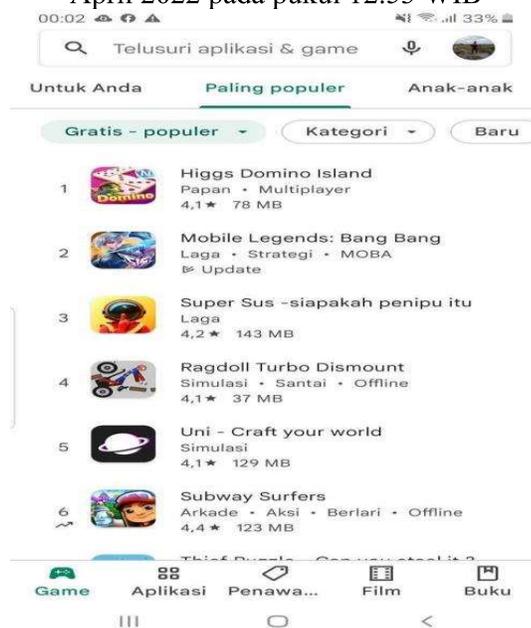
Kebiasaan bermain game online tanpa disadari mengarah pada privasi, komunikasi secara tatap muka menjadi tidak efektif, mengabaikan kejadian di sekitar bukan hanya sekedar beradaptasi dengan game. Isolasi orang dari lingkungan. Ini adalah masalah nyata bagi para pemain. Game online mobile legends bisa membuat ketagihan, karena pemain menghabiskan lebih banyak waktu di depan smartphone, menghambat interaksi dengan lingkungan mereka. Kebiasaan bermain game online secara terus menerus tanpa disadari dapat menyebabkan seseorang menjadi penyendiri, komunikasi tidak efektif, acuh terhadap kejadian disekitarnya dan tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan karena hanya fokus pada permainannya. Membuat orang terisolasi dari lingkungan sekitarnya. (Ulfa, 2017)

Mobile Legends Online adalah pengembang game dari Moonton. Mobile Legends Android dirilis di China, Indonesia, Malaysia pada 11 Juli 2016 dan iOS pada 9 November 2016. Genre game ini adalah MOBA dan memiliki penyimpanan virtual tambahan untuk pengguna smartphone. Jenis game online multiplayer (MOBA) ini menempati urutan pertama dalam kategori "Populer" Play Store. Secara keseluruhan, seperti game MOBA, tidak ada keraguan bahwa semua karakter favorit pemain, serta kemampuan unik dan kemudahan penggunaan mereka. Game ini menjadi sangat populer, berdasarkan data dari google playstore game Online Mobile legends menduduki top 1 dalam kategori game gratis, dengan jumlah unduhan lebih dari 100 juta kali.



**Gambar 1. 1** Aplikasi Mobile Legend

**Sumber:** Screen shoot melalui Smartphone peneliti (iPhone), diakses tanggal 9 April 2022 pada pukul 12.53 WIB



**Gambar 1. 2** Aplikasi Mobile Legend

**Sumber:** Screen shoot melalui Smarthphone peneliti (android), diakses tanggal 16 April 2022 pada pukul 00.02 WIB

Para pemain biasanya akan menjadi satu ketika sedang bermain game

mobile legends apa lagi jika sudah ada lomba atau pun sebagainya, intensitas didalam game pun meningkat dan bermain pun menjadi cukup sering, akibat dari bermain game yang terlalu sering tidak menutup kemungkinan komunikasi dengan lingkungan menjadi terganggu, komunikasi yang digunakan sering kali menggunakan bahasa yang kasar dan kotor, sehingga dapat menimbulkan rasa tersinggung, marah, karena salah paham.

Sarkasme merupakan Bahasa yang kasar, Bahasa yang dimaksud ialah perkataan - perkataan yang sengaja menyindir atau menyela seseorang dan menciptakan kepahitan jika seseorang mendengar perkataan atau membacanya, dalam jurnal pembelajaran Penelitian Heru tentang humor, sinisme, dan sarkasme dalam judul Harian Kompas berjudul Pembelajaran dalam Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahasa sarkastik melanggar prinsip kesantunan yang meliputi kearifan tinggi, kemurahan hati yang tinggi, keramahan yang tinggi, dan empati yang tinggi. Kesamaan penelitian ini adalah pada penelitiannya berupa kata dan kalimat, yang membedakan adalah teknik yang digunakan, peneliti ini menggunakan teknik dokumen dan pencatatan (Heru,2018).

Bahasa *sarcasme* juga merupakan bahasa sindiran yang kasar, bahasa *sarcasme* merupakan bahasa sindiran yang pedas, mengandung olok - olok atau sindiran pedas yang menyinggung dan menyakiti hati. *Sarcasme* dapat juga bersifat mengejek, yang jelas bahwa bahasa ini kurang baik untuk dipakai sehari - hari, dan kurang enak untuk didengar.(Man et al., 2021)

Siswa - siswi ini pun tidak dapat dihindari untuk tidak berkata kasar atau

kotor, dikarenakan komunikasi di dalam *game* sudah menjadi hal yang biasa dan dilakukan dalam kehidupan sehari - hari, bahasa kasar dan kotor yang sering terdengar oleh siswa ini diucapkan diberbagai tempat, komunikasi yang kasar ini sangat tidak sejalan dengan ilmu dan tidak sopan yang bertentangan dengan norma dan adat istiadat, penggunaan kata kasar dan kotor ini dianggap biasa - biasa saja dikalangan siswa, padahal kata - kata yang digunakan untuk berkomunikasi tersebut itu sangat bertentangan dengan norma agama, penggunaan kata kasar tersebut merupakan kata *sarcame* yang berbentuk hinaan, umpatan dan sindiran. Dan faktor - faktor tersebut dalam penggunaan kata *sarcame* yang dalam berkomunikasi yang dimana juga faktor ini dipengaruhi oleh candaan, emosi, spontan, kecewa dan faktor dari *Game Mobile Legend*. (Man et al., 2021) Gaya bahasa *sarcasme* yang sering digunakan oleh siswa dalam berkomunikasi, gaya bahasa *sarcasme* atau kasar ini sering digunakan oleh siswa untuk berkomunikasi, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hinaan merupakan kata tercela dan mempunyai kedudukan yang rendah pangkatnya, keji, tercela dan tidak baik.

Contoh dari kata – kata *sarcasme* dalam kasar dan menghina yang dilakukan di dalam *game Mobile Legend*.

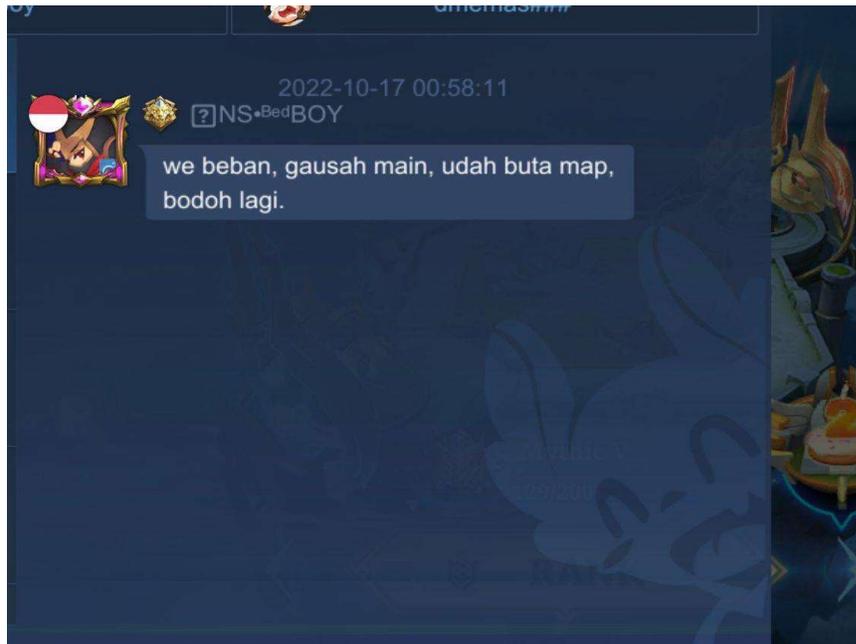


**Gambar 1. 3** ChatBox

**Sumber:** Download melalui laptop peneliti , diakses tanggal 16 Oktober 2022 pada pukul 12.56 WIB

Seperti gambar diatas, miris nya penggunaan fitur chat yang ada di dalam Mobile Legend, untuk bisa berkomunikasi malah digunakan dengan bahasa yang tidak sopan, banyaknya kata - kata yang tidak patut diucapkan ditengah interaksi kehidupan nyata dan sosial seperti “goblok” “tolol” “anjir” “anjing”, yang bisa disebut dengan kata - kata *sarcame*, kasar dan menghina, interaksi kasar tersebut tentunya dipengaruhi oleh para pemain yang bermain Game Mobile Legend di dalam game. Dengan adanya fenomena ini membuat masyarakat memiliki opini buruk tentang game, yang menganggap bahwa game adalah dampak yang buruk untuk para remaja.

Contoh dari kalimat yang mengandung *sarcame* di dalam game online, adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. 4** ChatBox

**Sumber:** Download melalui laptop peneliti, diakses tanggal 17 Oktober 2022 pada pukul 00.58 WIB

Dalam game online Tidak sedikit para pemain mengatakan hal - hal yang tidak baik, para gamer agresif secara komunikasi dan tak segan untuk meluapkan emosi hanya karena kesalahan kecil. Dan tak jarang, para player juga menggunakan umpatan - umpatan yang kurang pantas seperti menggunakan kata hewan (Putri & Mardyah, 2019). Berdasarkan penjelasan yang ada diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL GAMER MOBILE LEGEND PADA AKSI *SARCASME* SISWA - SISWI DI KOTA BATAM”

## 1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah memfokuskan komunikasi virtual antar pemain game Mobile legend yang masih berstatus siswa dan masih sekolah, serta sedang dalam memainkan game, maka di dalam penelitian ini lebih

memfokuskan terhadap komunikasi virtual dan bagaimana proses komunikasi untuk mencapai kemenangan melalui komunikasi virtual tersebut di dalam game dan juga cara mereka berinteraksi pada aksi yang merupakan dari sarcasme.

### 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini akan lebih memudahkan pembaca dan peneliti jika pertanyaan lebih dipusatkan sehingga saya memfokuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses komunikasi virtual para pemain game *online mobile legends*?
2. Bagaimana dampak penggunaan komunikasi virtual terhadap realitas kehidupan sehari - hari para pemain game online mobile legend ?
3. Bagaimana dampak penggunaan kata kasar (*Sarcasme*) didalam game di kehidupan sehari – hari?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini merupakan hasil dari menurut dari hasil latar belakang penelitian dan rumusan masalah maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui analisis komunikasi virtual para pemain game *online mobile legend* sesama pemain game, serta dapat mendeskripsikan komunikasi virtual pada saat menggunakan *voice chat* dan *text chat*.
2. Mendeskripsikan dampak komunikasi virtual terhadap realitas siswa dalam menggunakan game *online Mobile Legend*

3. Mengetahui penggunaan bahasa *sarcasme* kasar dalam kehidupan sehari-hari.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat yang meliputi, manfaat teoritis maupun manfaat praktis yang berguna bagi semua masyarakat. Karena jika sesuatu penelitian itu bermanfaat akan menjadi petunjuk dalam mengambil sebuah keputusan. Berikut ini beberapa manfaat penelitian sebagai berikut:

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penulis dapat menerapkan ilmu dan pengetahuan yang di dapat selama perkuliahan melalui penelitian ini sekaligus memperkaya wawasan penulis serta hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan penambahan pemikiran dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam pemahaman komunikasi virtual dan serta teori hyper reality dan hyper personality, siswa yang bermain game online serta dapat memperkaya kajian komunikasi tersebut.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Analisis ini diharapkan berguna dan dapat memberikan pengetahuan sebagai ilmu dalam komunikasi virtual didalam prodi Ilmu Komunikasi serta menjadi bahan referensi di bidang komunikasi.

### **1.5.3 Manfaat Sosial**

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi para pembaca khususnya masyarakat yang membaca khususnya siswa dan siswi yang bermain game online agar dapat melihat efek dan dampak yang dilakukan dalam bermain game khususnya Komunikasi Virtual dalam aksi Sarcasme didalam kehidupan sehari-hari.