

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan dalam ilmu pengetahuan khususnya teknologi telah meningkat sangat pesat terutama di zaman modern saat ini. Untuk perkembangan teknologi yang sangat pesat tersebut membawa dampak perubahan disegala lini kehidupan. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat ditandai dengan adanya internet.

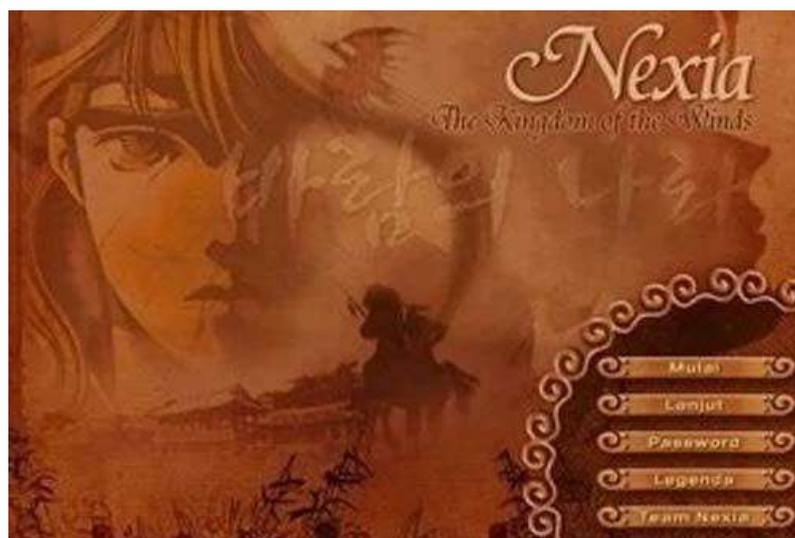
Internet saat ini berkembang pesat sesuai dengan perkembangan zaman dan banyak memberikan dampak bagi kehidupan diseluruh lapisan masyarakat. Manfaat internet yang sangat dibutuhkan oleh kehidupan sehari – hari sebagai sarana komunikasi, sarana konektivitas, akses komunikasi, pengetahuan, edukasi, alamat dan pemetaan, kemudahan bisnis, serta hiburan. Salah satu manfaat internet sebagai sarana hiburan yang diaplikasikan dalam bentuk game. Bermain game dengan sarana jaringan internet dikenal dengan istilah game online.

Pada artikel Datareportal (SIMON KEMP, 2021) menuliskan bahwa penggunaan aplikasi seluler berdasarkan kategori internet persentase pada usia 16 hingga 64 tahun yang menggunakan setiap jenis aplikasi seluler setiap bulan. Dalam kategori tersebut untuk penggunaan game pada peringkat ke 7 sebanyak 60.2% pada januari 2021 yang artinya lebih dari setengah populasi yang ada di INDONESIA telah mendownload aplikasi game sebagai hiburan.



Gambar 1.1.1 Kategori penggunaan internet

Pertama kali game online mulai di Indonesia tahun 2001. Game online dirilis oleh Nexia online yang merupakan game *Role Playing Game* (RPG) dengan grafis sederhana berbasis 2D. Game ini berhasil menghadirkan game dan chat pertama di Indonesia. Namun game tersebut tidak dapat digunakan lagi sejak tahun 2004, karena lisensi tidak diperpanjang.

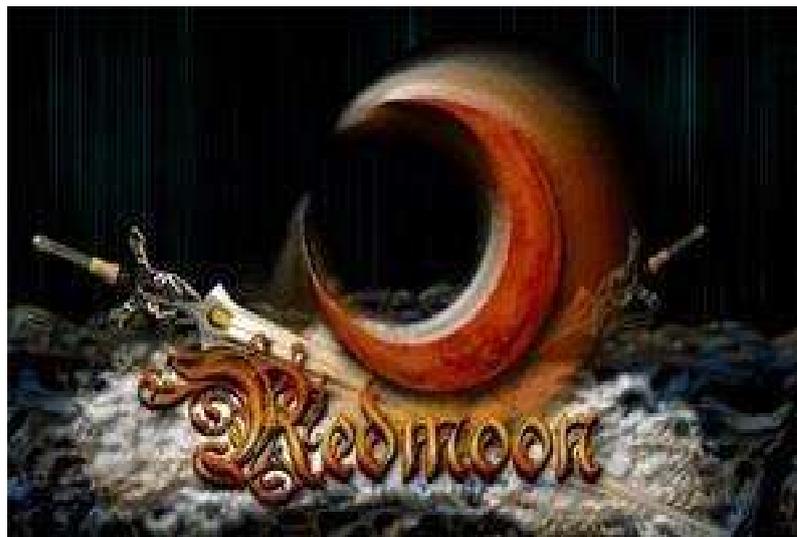


Gambar 1.1.2 Logo Nexia Game

Game online di Indonesia terus berkembang dengan *provider – provider* baru antara lain :

1. Redmoon (2002)

Redmoon dirilis pada tahun 2002. Redmoon merupakan game online dengan banyak pemain yang berlatarkan dunia fantasi dengan gaya animasi. Redmoon dibuat berdasarkan cerita buku komik berjudul Redmoon yang menawarkan perpaduan seni bela diri, pedang, busur, senapan dan granat, serta keterampilan imajinasi yang mencakup planet dan budaya.



Gambar 1.1.3 Logo Redmoon

2. Laghaim (2003)

Game Laghaim pertama kali di Indonesia tahun 2003. Game Laghaim menampilkan kecanggihan dari grafik dan merupakan game online *Role Playing Game* (RPG) bergrafik 3D yang pertama di Indonesia.

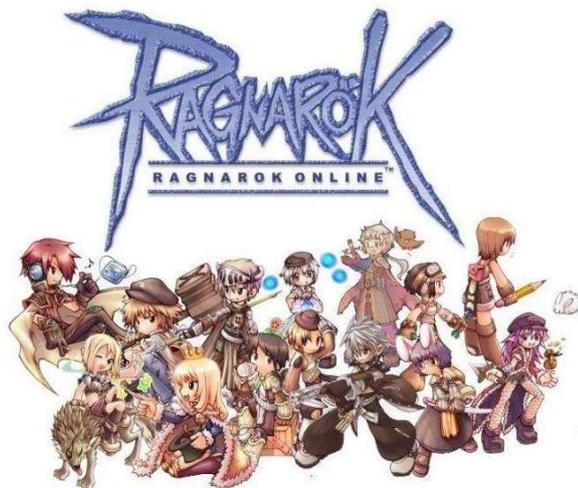


Gambar 1.1.4 Logo Laghaim Online

3. Ragnarok Online (2003)

Game Ragnarok Online mulai dikenalkan di Indonesia sejak tahun 2003.

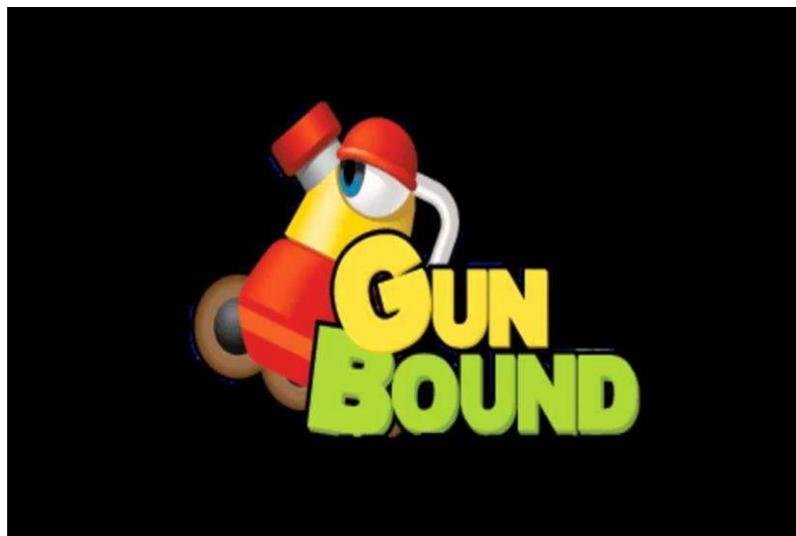
Game Ragnarok Online memiliki penjelajahan yang luas dengan berbagai monster, peta yang dibuat sedemikian rupa, serta fitur – fitur yang memudahkan pemainnya.



Gambar 1.1.5 Logo Ragnarok Online

4. Gunbound (2004)

Game ini muncul di Indonesia tahun 2004. Game yang merupakan permainan dengan genre *Role Playing Game* (RPG) serta merupakan game dengan genre *action* yang pertama di Indonesia. Game ini dapat dimainkan baik secara individu maupun kelompok.



Gambar 1.1.6 Logo Gunbound

5. Mobile Legends

Mobile Legends diterbitkan dan dikembangkan oleh Moonton. Mobile legends menerbitkan 2 varian yaitu :

1. Mobile Legends Bang – Bang (2016)

Mobile legends Bang – Bang dirilis sejak tanggal 14 Juli 2016.

Mobile Legends Bang – Bang merupakan game online multiplayer, game mobile yang memiliki genre multiplayer battle arena (MOBA) diterbitkan dan dikembangkan oleh

Moonton anak perusahaan dari Bytedance.



Gambar 1.1.7 Logo Mobile Legends Bang – Bang

2. Mobile Legends Adventure (2019)

Mobile Legends Adventure diterbitkan dan dikembangkan oleh Moonton pada tanggal 31 juli 2019. Game Mobile Legends Adventure ini menggunakan genre *Role Playing Game (RPG) Strategy Card*, yang dapat dimainkan tanpa melakukan kontrol sepenuhnya didalam game. Pada game ini dapat dimainkan dengan melakukan aktivitas – aktivitas pekerjaan lainnya.



Gambar 1.1.8 Logo Mobile Legends Adventure

Game online Mobile Legends Bang – Bang merupakan game yang sangat banyak diminati baik kalangan anak – anak, kalangan muda, kalangan dewasa, bahkan lanjut usia. Game online ini memungkinkan untuk bermain secara bersama atau sekelompok orang, baik dari lokasi yang sama maupun dengan lokasi yang berbeda bahkan dapat dilakukan tidak hanya antar daerah tetapi dapat dilakukan antar negara. Dengan didukung oleh banyaknya aplikasi game online yang dapat diakses setiap saat dan dari berbagai kalangan baik anak – anak, remaja, maupun orang dewasa. Permainan yang menggunakan elektronik atau visual yang lebih dikenal game online Mobile Legends Bang - Bang memiliki dampak yang kurang baik terhadap tubuh manusia terutama pada mata, yang mengakibatkan mata lelah dan mata terasa kering yang membawa pengaruh pula terhadap kepribadian dan adaptasi para pemainnya.

Memainkan game online dengan berlebihan akan membawa dampak bagi para pemain tersebut antara lain : para pemain game online mejadi kecanduan pada

permainan tersebut yang mengakibatkan lupa pada waktu, lupa pada tata krama berkomunikasi, bahkan lupa pada jati diri para pemain game online tersebut. Banyak waktu yang seharusnya dapat dipergunakan untuk saling bersosialisasi, bermain, belajar, namun hanya dipergunakan untuk bermain permainan game online dengan waktu yang sangat panjang.

Akibat game online sangat berpengaruh terhadap prestasi dan perilaku yang lebih mengarah penyimpangan sosial. Para pemain game online banyak mengalami penurunan prestasi, menderita gangguan jiwa, mengalami masalah kepribadian dan etika, bahkan tidak sedikit melakukan tindak kriminal. Tingkat ketergantungan seseorang terhadap game online memberikan efek terhadap para pemain game online itu sendiri. Menurut Cooper dalam jurnal (Indriani et al., 2022) Kecanduan disebut sebagai perilaku ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi. Umumnya individu tersebut akan dengan cepat mengambil tindakan untuk melakukan aktivitas yang diminatinya setiap kali ada kesempatan. Jika seseorang mengalami kecanduan, maka ia akan menghadapi kesulitan untuk melepaskan diri dari kegiatan tersebut. Hal ini dapat mengurangi kemampuannya dalam mengendalikan dirinya sendiri ketika melakukan kegiatan yang disukainya. Dalam jurnal (Rezeki et al., 2021) menyatakan bahwa Kecanduan game internet adalah Perilaku ketergantungan secara fisik pada sebuah game online yang sebenarnya ketergantungan tersebut seperti halnya obat bius yang memiliki efek samping pada ketergantungan fisik maupun ketergantungan psikologis dan adanya perubahan sikap layaknya pengasingan diri dari keluarga ataupun masyarakat.

Perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya yang dilakukan sehari – hari. Salah satu perilaku yang menjadi perhatian penulis adalah aktivitas gaya komunikasi dari para pemain game online dengan berbicara secara keras, melontarkan kata – kata sarkasme seperti menyebutkan nama – nama binatang, alat kelamin, “tolol”, “goblok”, “najis”, “lonte”, mendominasi, menyalahkan, mengintimidasi, mengkritik, mengancam, dan mengeluarkan perintah dengan kasar. Contoh – contoh gaya komunikasi yang dilakukan diatas merupakan salah satu bentuk yang dapat di kategorikan cyberbullying.

“Perilaku Toxic, yang juga dikenal sebagai cyberbullying, grieving, atau disinhibisi online, adalah perilaku buruk yang melanggar norma-norma sosial, menimbulkan kesengsaraan, terus menyebabkan kerugian setelah terjadi, dan memengaruhi seluruh komunitas. Anonimitas yang ditimbulkan oleh, dan keberadaan, komunikasi yang dimediasi oleh komputer (computer- mediated communication, CMC) secara alami mengarah pada permusuhan dan agresivitas. Dampak yang sangat nyata dari perilaku toxic dalam kehidupan sehari-hari, bahkan di luar game, pemahaman yang lebih dalam diperlukan”(Blackburn et al., 2014).

“Cyberbulliyng merupakan perundungan ataupun yang lebih diketahui dengan sebutan bullying ialah aksi negatif yang dicoba oleh orang lain secara terus menerus ataupun kesekian kalinya. Aksi ini sering kali mengakibatkan korban tidak berdaya, terluka secara raga maupun mental”(Rafiqoh et al., 2020)

(Faanissaa, 2020) dalam dalam artikel mainmain.id menuliskan bahwa Pemain Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) rentan terhadap perundungan dan pelecehan. Sebuah studi yang beredar di Reddit menunjukkan bahwa 79 persen

pemain MOBA mengalami perundungan atau pelecehan setelah pertandingan karena dianggap sebagai penyebab kekalahan.

Gaya komunikasi adalah sebuah karakteristik dari kepribadian, karena gaya berkomunikasi melekat pada seseorang dan cenderung bersifat permanen, sehingga sulit untuk diubah. Beberapa gaya komunikasi yang umum meliputi komunikasi asertive, pasif, dan agresif. Kekerasan verbal dapat terkait dengan gaya komunikasi yang agresif (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017). Interaksi Merupakan suatu proses di mana dua atau lebih seseorang saling mempengaruhi satu sama lain. Dalam konteks ini, interaksi dapat merujuk pada setiap bentuk hubungan atau komunikasi yang terjadi antara individu, kelompok, atau peristiwa. Kekerasan verbal dapat dikaitkan dengan gaya komunikasi yang agresif. Kekerasan verbal terjadi Ketika seseorang memakai kata-kata yang merendahkan, mengancam, atau melukai orang lain. Fenomena ini bisa muncul dalam banyak situasi, seperti dalam interaksi personal, di tempat kerja, atau dalam lingkup sosial.

Gaya komunikasi para pemain game online tersebut yang dilakukan secara emosional dan digunakan hanya untuk mendapatkan kesenangan tanpa memikirkan kata – kata yang dilontarkan dapat membekas dihati dan membuat ketidaknyamanan terhadap lawan main.



Gambar 1.1.9 Contoh Gaya komunikasi dalam game online



Gambar 1.1.10 Contoh komunikasi yang menampilkan kekerasan verbal

Ada beberapa kata-kata istilah yang digunakan pada game mobile legends antara lain : AFK (*Away From Keyboard*) yang artinya pemain tidak aktif atau pemain keluar dalam game, ADC (*Attack Damage Carry*) artinya pemain memiliki kekuatan yang besar dalam game, CC (*Crowd Control*) artinya memiliki pemain memiliki kemampuan untuk memberikan stunts atau slows, GG (*Good Game*)

memberikan pujian bahwa permainannya baik, JUNGLING artinya pemain tersebut bertugas melakukan farming atau membunuh hewan yang ada dalam hutan yang berada dalam game, KS (*Kill Steal*) artinya mengambil poin yang seharusnya milik teman satu tim, META artinya strategi atau karakter pada game yang sedang populer, MMR (*Matchmaking Rating*) artinya skor yang menentukan tingkat keahlian pemain, ULTI (*Ultimate skill*) artinya kemampuan karakter dalam game yang paling kuat.

Traning reach victory atau yang dikenal dengan TRV adalah salah satu tim pada komunitas gamers di kota Batam pada game khususnya mobile legends: bang-bang. Project TRV sendiri terbentuk 12 Agustus 2022 yang memiliki anggota sebanyak 13 orang. Game online khususnya Mobile Legends Bang - Bang telah dipilih dalam penelitian ini, karena merupakan salah satu game online yang paling digemari oleh gamers di Indonesia. Mobile Legends Bang - Bang merupakan salah satu game online yang sangat banyak digemari, banyak pula pertandingan digelar secara nasional. Berbeda dengan penelitian (Yourlanda et al., 2023) yang menyelidiki pola komunikasi yang terjadi secara virtual dalam permainan, seperti chat dalam permainan atau platform komunikasi dalam game tersebut. Sementara itu, penelitian ini lebih fokus pada gaya komunikasi yang digunakan dalam komunitas gamers Mobile Legends, terutama yang terlibat dalam aksi kekerasan verbal, khususnya pada kelompok Squads Project TRV di Kota Batam.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui gaya komunikasi dari para pemain game online mobile legends terhadap perilaku kekerasan verbal yang ditimbulkan, maka peneliti

melakukan penelitian dengan judul “GAYA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAMERS MOBILE LEGENDS PADA AKSI KEKERASAN VERBAL SQUADS PROJECT TRV DIKOTA BATAM”.

1.2. Fokus Penelitian

Penelitian ini lebih memfokuskan pada gaya komunikasi yang digunakan oleh gamers mobile legends, diindikasikan memakai gaya komunikasi agresif yang dilakukan untuk mempengaruhi emosi lawan main dalam game mobile legends. Peneliti membatasi penelitian ini pada gaya komunikasi yang digunakan gamers mobile legends khususnya penggunaan gaya komunikasi agresif yang dapat menumbuhkan kekerasan verbal pada SQUADS PROJECT TRV DI KOTA BATAM.

1.3. Rumusan Masalah

Merujuk pemaparan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat dirumuskan masalah yang timbul setelah dilakukan penelitian dari para pemain mobile legends sebagai berikut :

1. Bagaimana interaksi komunitas gamers dalam mobile legends?
2. Bagaimana gaya komunikasi komunitas gamers dalam mobile legends?
3. Bagaimana aksi kekerasan verbal terbentuk berdasarkan gaya komunikasi komunitas gamers?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini mempunyai tujuan untuk :

1. Memahami interaksi komunitas gamers dalam mobile legends.
2. Memahami gaya komunikasi komunitas gamers dalam mobile legends.
3. Memahami aksi kekerasan verbal terbentuk berdasarkan gaya komunikasi komunitas gamers

1.5. Mafaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dipergunakan sebagai sarana informasi mengenai gaya komunikasi yang digunakan para pemain game online khususnya mobile legends, dan memiliki manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Ilmu Pengetahuan.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang interaksi komunitas pada gaya komunikasi dari pemain mobile legends yang dapat menumbuhkan aksi kekerasan verbal dimasyarakat khususnya para pemain game online tersebut.

2. Manfaat bagi pemain game online.

Penelitian ini sebagai sarana untuk memperkaya pengetahuan pengguna game online mobile legends agar menjadikan permainan sebagai hiburan dan menjadikan komunikasi yang positif. Diharapkan penggunaan istilah – istilah yang kasar atau kekerasan verbal dapat

dikurangi atau dihilangkan secara keseluruhan agar tidak menyebabkan perselisihan antar pemain game online maupun dalam kehidupan sehari – hari.

3. Manfaat bagi peneliti.

Hasil penelitian ini digunakan sebagai sarana untuk mengetahui kekerasan verbal yang ditimbulkan oleh gaya komunikasi pemain game online khususnya mobile legends di kota Batam.