

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Di era digital yang semakin berkembang, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Salah satu perkembangan teknologi yang paling signifikan adalah internet, yang telah mengubah cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi. Kecanduan *game online* adalah fenomena yang semakin menonjol di era digital ini. Kemudahan akses internet dan kemajuan teknologi menjadikan *game online* sebagai hiburan yang populer. Akan tetapi di balik popularitasnya, muncullah masalah kecanduan *game online* yang memberikan dampak negatif pada komunikasi interpersonal para penggunanya.

Komunikasi diartikan sebagai proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk mencapai efek tertentu pada penerima pesan. Tujuan utama komunikasi adalah mencapai saling pengertian dan membangun hubungan yang efektif.¹ Komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi antara dua orang atau lebih secara langsung, dimana mereka saling bertukar ide, informasi, dan emosi. Dalam komunikasi ini, pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung, sementara penerima dapat menerima dan memberikan tanggapan langsung. Komunikasi

¹ Zikri Fachrul Nurhadi dan Achmad Wildan Kurniawan, "Kajian Tentang Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi," Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian-ISSN: 2461-0836 Volume.3 No. 1 (2017): 90-95.

interpersonal mencakup elemen verbal dan non-verbal, seperti kontak mata, gerakan tubuh, dan ekspresi wajah, yang semuanya berperan dalam meningkatkan pemahaman dan interaksi yang lebih efektif. McDavid & Harari mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai proses komunikasi dalam konteks sosial untuk memahami makna dari suatu stimulus berupa informasi atau pesan.²

Kecanduan adalah kondisi dimana seseorang memiliki hasrat kuat dan tak terkendali terhadap suatu aktivitas atau substansi tertentu, sehingga mereka terus melakukannya meskipun menyadari dampak negatifnya. Kecanduan dapat muncul dalam berbagai bentuk, termasuk zat adiktif seperti narkoba dan alkohol, serta aktivitas seperti berjudi, berbelanja, atau bermain *game*.³

Kecanduan *game online* mengacu pada penggunaan *game* digital secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sosial dan fungsi sehari-hari seseorang. Pecandu *game online* sering menunjukkan gejala seperti penarikan diri dari interaksi sosial, peningkatan toleransi terhadap waktu bermain, dan ketergantungan pada permainan. Kecanduan ini dapat menyebabkan masalah fisik, sosial, dan psikologis, seperti kehilangan kemampuan mengendalikan diri, depresi saat tidak bermain, dan

² Muhammad AL Fazri, Indry Anggraini Putri, dan Suhairi Suhairi, "Keterampilan Interpersonal Dalam Berkomunikasi Tatap Muka," *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting* 2, no. 1 (2021): 46–58.

³ Maulana Iskandar Dinata, Aisyah Safitri, dan Hari Ghanesia Istiani, "Hubungan Kecanduan Smartphone dengan Kualitas Tidur pada Mahasiswa Semester 7 S1 Keperawatan Universitas Indonesia Maju Tahun 2022," *Open Access Jakarta Journal of Health Sciences* 3, no. 4 (2024): 1198–1204.

ketergantungan serius terhadap *game*. Ketika seseorang terjebak dalam kecanduan *game*, mereka cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di dunia virtual dan mengurangi interaksi sosial di dunia nyata, yang dapat menurunkan kualitas hubungan interpersonal.⁴

Kota Kediri dipilih sebagai lokasi penelitian kecanduan *game online* karena prevalensi gangguan mental dan emosional yang cukup tinggi. Pada tahun 2018, prevalensi penduduk yang mengalami gangguan mental dan emosional di Kediri mencapai 2,59%, menunjukkan populasi yang rentan terhadap kecanduan *game online* sebagai mekanisme *coping* untuk mengatasi stres dan gangguan emosional.⁵ Kondisi ini relevan dengan studi tentang komunikasi interpersonal karena kecanduan *game online* dapat mengisolasi individu dari lingkungan sosial mereka, mengganggu kemampuan berinteraksi secara efektif, dan merusak kualitas komunikasi interpersonal. Oleh karena itu, Kota Kediri menjadi lokasi ideal untuk meneliti bagaimana kecanduan *game online* mempengaruhi pola komunikasi seseorang dan mengembangkan strategi untuk meningkatkan kualitas komunikasi interpersonal di kalangan pecandu *game online*.

Pada penjelasan tersebut, peneliti ingin meneliti dampak kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal di era digital. Penelitian ini dilakukan karena peneliti ingin mempelajari lebih lanjut bagaimana

⁴ Endang Hermawan dan Pasu, "Kecanduan Game Digital Online : Memahami Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Hubungan Sosial," *Jurnal Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2019): 149–162.

⁵ Forman Novrindo Sidjabat dan Muhammad Yudha Tiesnady, "Hubungan Tingkat Stress dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Umur 15-24 Tahun di Kota Kediri," *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 2, no. 4 (2023): 2828–6863.

kecanduan *game online* mempengaruhi komunikasi interpersonal para pecandunya, terutama dalam konteks interaksi sehari-hari. Peneliti tertarik untuk meneliti fenomena kecanduan *game online* di Tribe Kopi Kota Kediri dengan harapan dapat menemukan strategi efektif untuk mengatasi masalah ini dan memperbaiki kualitas komunikasi interpersonal para pecandunya. Fokus utama dalam penelitian ini mengarah pada genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), karena hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar pemain *game online* di Tribe Kopi Kota Kediri memainkan jenis *game* ini, seperti *Mobile Legends* dan *Honor of Kings*. Oleh karena itu, meskipun judul penelitian menggunakan istilah umum “*game online*”, pembahasan dan analisis dalam penelitian ini akan lebih banyak menyoroti fenomena komunikasi interpersonal dalam konteks *game* MOBA.

Penelitian kualitatif dipilih karena dapat menggali pengalaman subjektif dan kompleksitas interaksi sosial. Creswell (2016) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif melibatkan individu atau kelompok yang berkaitan dengan masalah sosial. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Pendekatan ini menekankan pentingnya konteks dan subjektivitas, mengakui bahwa realitas sosial bisa memiliki berbagai interpretasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap dan memahami makna yang diberikan oleh individu atau kelompok terhadap fenomena kecanduan *game online* dan dampaknya pada komunikasi interpersonal mereka. Hasil

penelitian kualitatif umumnya disajikan dalam bentuk deskriptif naratif, menggunakan kata-kata informan untuk menggambarkan fenomena yang diteliti. Melalui pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan pemahaman mendalam tentang proses pecandu *game online* membentuk, memelihara, dan mengembangkan komunikasi interpersonal mereka.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana perilaku komunikasi interpersonal para pecandu *game online* MOBA di Tribe Kopi Kediri?
2. Bagaimana dampak kecanduan terhadap komunikasi interpersonal pecandu *game online* MOBA di Tribe Kopi Kediri?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perilaku komunikasi interpersonal pecandu *game online* MOBA di Tribe Kopi Kediri.
2. Untuk mengetahui dampak kecanduan terhadap komunikasi interpersonal pecandu *game online* MOBA di Tribe Kopi Kediri di dalam dunia *virtual (online)* dan di luar dunia *virtual (offline)*.

D. Manfaat Penelitian

Seiring dengan selesainya penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan dan berfungsi sebagai referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan

dengan topik ini. Manfaat dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya mengenai kecanduan *game online* dan komunikasi interpersonal, untuk memperluas pemahaman tentang dampak kecanduan *game online* terhadap pola komunikasi interpersonal, khususnya bagi pembaca yang tertarik pada psikologi dan interaksi sosial. Lebih lanjut, penelitian ini juga dapat menjadi referensi yang berguna bagi peneliti lain, terutama mereka yang menyusun karya tulis terkait kecanduan *game online* dan dinamika komunikasi interpersonal.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti dengan menambah pengetahuan tentang dampak kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal pecandu di Tribe Kopi Kota Kediri. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat, terutama mereka yang memiliki anggota keluarga atau teman yang kecanduan *game online*, tentang cara memperbaiki kualitas hubungan interpersonal. Peneliti juga berharap bahwa penelitian ini dapat menjadi referensi bagi strategi intervensi dan kebijakan publik yang efektif dalam menangani kecanduan *game online* serta meningkatkan kualitas komunikasi interpersonal.

E. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal “Perilaku Komunikasi Internasional Pecandu *Game Online*.”

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, ditulis oleh Nurprapti Wahyu Widyastuti, Abdelrahman Ali, Eliana Pratiwi.⁶

Penelitian ini mengeksplorasi motivasi, interaksi virtual, dan interaksi nyata para pecandu *game online* 'Dota 2'. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini melibatkan wawancara dengan lima pecandu *game*, anggota keluarga, *staf cafe game*, dan psikolog. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi utama pecandu dalam bermain 'Dota 2' meliputi peningkatan peringkat, keuntungan finansial, hubungan sosial, dan keinginan menjadi pemain profesional. Pecandu lebih aktif berinteraksi dalam dunia maya melalui grup media sosial, sementara interaksi nyata sangat jarang dilakukan. Penelitian ini menyoroti peran signifikan *game online* dalam mempengaruhi perilaku sosial dan komunikasi interpersonal di kalangan pecandu *game online*.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah keduanya sama-sama membahas dampak kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal dengan pendekatan kualitatif. Perbedaannya, penelitian terdahulu fokus pada pecandu “Dota 2” dan interaksi virtual, sedangkan penelitian ini berfokus pada dampak kecanduan *game online*

⁶ Nurprapti Wahyu Widyastuti, Abdelrahman Ali, dan Eliana Pratiwi, “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online,” *Maarif* 17, no. 1 (2022): 95–111.

MOBA di Tribe Kopi Kediri, khususnya dalam konteks interaksi sehari-hari.

2. Jurnal "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online Mobile Legends* (Studi Kasus Pada Pecandu *Game Online Mobile Legends* di Dusun Dema'an Kota Jepara Jawa Tengah)," diterbitkan oleh Universitas Islam Sultan Agung, ditulis oleh Akbar Setiawan, Mubarok, dan Trimamah.⁷

Penelitian ini membahas tentang peran penting komunikasi verbal dan non verbal dalam berhubungan sesama individu. Penelitian ini berfokus juga pada pengertian, perbedaan, fungsinya, dan berbagai tanda – tanda yang perlu dipelajari tentang komunikasi verbal dan non verbal sehingga dua bentuk komunikasi ini saling melengkapi meskipun ada perbedaan akan tetapi saling berkaitan antar keduanya. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan disusun oleh peneliti yaitu fokus utama penelitian.

3. Jurnal "Komunikasi Interpersonal dalam Interaksi Sosial pada Remaja Pecandu *Games*" yang ditulis oleh Gerhana Natasha Maharani dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.⁸

Penelitian terdahulu ini mengkaji tentang komunikasi interpersonal dalam menjaga hubungan jarak jauh dengan orang tua. Penelitian ini membahas

⁷ Akbar Setiawan, Mubarok, dan Trimamah, "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online Mobile Legends* (Studi Kasus Pada Pecandu *Game Online Mobile Legends* di Dusun Dema'an Kota Jepara Jawa Tengah)," *Jurnal Ilmiah Sultan Agung* (2024): 53–62,

⁸ Gerhana Natasha Maharani dan Pratiwi Wahyu Widiarti, "Komunikasi Interpersonal Dalam Interaksi Sosial Pada Remaja Pecandu *Games*," *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi* 3, no. 4 (2021).

lebih jauh tentang komunikasi interpersonal dan perilaku dalam berkomunikasi dengan orang tua selama mahasiswa tersebut merantau untuk menuntut ilmu di dunia luar.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu menjaga perilaku dalam berkomunikasi melalui alat komunikasi jarak jauh saja sementara penelitian ini lebih ke komunikasi jarak dekat antar sesama mahasiswa dalam berorganisasi. Persamaan penelitian terdahulu ini dengan peneliti yaitu sama-sama membahas perilaku mahasiswa selama berkomunikasi yang dimana ini menunjukkan kepribadian individu dalam berkomunikasi antar individu.

4. Jurnal “Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak Pecandu *Game Online* di Kota Tanjung Balai” Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, ditulis oleh Alda Juwita, Muhammad Alfikri, dan Aulia Kamal.⁹

Jurnal ini membahas tentang bagaimana proses komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak yang kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengungkap hambatan dan strategi komunikasi yang terjadi dalam keluarga pecandu *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak sering kali terhambat oleh emosi, media, dan kurangnya

⁹ Alda Juwita, Muhammad Alfikri, dan Aulia Kamal, “Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu Game Online Di Kota Tanjung Balai,” *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan* 1, no. 12 (2022): 2779–2790.

pemahaman, sehingga mempengaruhi respon anak yang cenderung negatif terhadap intervensi orang tua.

Persamaan penelitian ini adalah keduanya sama-sama mengeksplorasi bagaimana kecanduan *game online* mempengaruhi dinamika komunikasi dalam konteks sosial. Perbedaannya, penelitian terdahulu berfokus pada hubungan komunikasi dalam keluarga, sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada interaksi sosial pecandu *game online* di lingkungan yang lebih luas.

5. Jurnal “Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online Dota 2* Dalam Komunitas *MOBA*” Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Indonesia Maju, ditulis oleh Ibnu Syina Alfarisy, Ramdhanisa El Hida dan Berliana Lukitawati.¹⁰

Jurnal ini membahas tentang komunikasi interpersonal pecandu *game online*, khususnya pecandu *Dota 2* dalam komunitas *MOBA*. Penelitian ini mengeksplorasi motivasi bermain dan interaksi sosial pecandu *game Dota 2*, baik di dalam dunia virtual maupun di luar dunia virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi utama pecandu adalah untuk meningkatkan peringkat, mendapatkan keuntungan finansial, serta menjalin hubungan dengan pemain lain. Interaksi sosial pecandu lebih aktif di dunia virtual melalui grup *online*, sementara interaksi di dunia nyata cenderung minim.

¹⁰ Ibnu Syina Al Farisy, Ramdhanisa El Hida, dan Berliana Lukitawati, “Komunikasi Interpersonal pada Pecandu Game Online Dota 2 dalam Komunitas Moba,” Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA 14, no. 01 (2022): 35.

Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama meneliti komunikasi interpersonal pada pecandu *game online* dengan pendekatan kualitatif untuk memahami dampak sosial dan psikologis. Perbedaannya, penelitian terdahulu berfokus secara spesifik pada pecandu Dota 2 dan interaksinya dalam komunitas *game* tersebut, sementara penelitian ini lebih umum dan berfokus pada pecandu *game online* di Kota Kediri tanpa membatasi pada satu jenis *game* tertentu.