

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dalam kehidupan sehari-hari, individu melakukan interaksi dengan individu lain yang berbeda-beda. Baik itu dari segi pendidikan, status sosial, usia, hingga latar belakang budaya. Mengingat pentingnya komunikasi, perlu adanya pola komunikasi yang tepat untuk menjalin hubungan dengan berbagai macam individu yang dijumpai. Dalam berkomunikasi tentunya memiliki tata cara dan aturan, sehingga manusia harus bisa menerapkan aturan dan etika dalam berkomunikasi agar setiap apa yang hendak ia sampaikan dapat dengan mudah dicerna oleh lawan komunikasinya, selain itu agar setiap perkataannya tidak menyakiti perasaan orang lain karena Indonesia merupakan bangsa yang majemuk yang terdiri dari berbagai macam suku, agama, dan bahasa sehingga sudah barang tentu cara berkomunikasi pun beraneka ragam. “Komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan)”¹

Era komunikasi saat ini bersentuhan dengan komunikasi *new media*, salah satunya adalah media *online*. Media *online* dapat digunakan sebagai sarana komunikasi baik antar individu ataupun kelompok. Dalam media *online*, ada banyak ruang yang bisa kita gunakan untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti berbisnis, mencari informasi, sebagai tempat untuk bersosialisasi (jejaring sosial) dan lainnya. Berbagai hiburan yang bisa digunakan juga ada dalam internet, dan hiburan tersebut berbagai macam bentuknya, salah satunya adalah *game online*. *Game online* adalah salah satu perkembangan dari *game* komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan tiap pemainnya dapat

¹ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2001), 4.

berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. *Game online* memungkinkan untuk melakukan peran-peran fantasi dan mengeksplorasinya dengan orang lain. *Game Online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Salah satu *game online MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang menggeser keberadaan *game* jaringan tersebut adalah *Mobile Legends Bang Bang*. *Game* ini dimainkan dengan cara mengontrol salah satu karakter yang tersedia yang disebut *hero* dari daftar *hero* yang sudah dimiliki oleh para pemainnya. Kerjasama tim menjadi tolak ukur dan kunci sukses dalam memenangkan *game* berbasis 5 orang melawan 5 orang jadi total keseluruhan pemain yang bertanding ada 10 orang dengan dua kubu yang berbeda. Setiap *hero* memiliki *skill* yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya, karena dapat memahami karakter *hero* yang digunakan menjadi sangat fundamental.²

Akhir-akhir ini sering peneliti temukan banyak dari kalangan mahasiswa IAIN Kediri yang tidak bisa lepas dari *smartphone*-nya. Dan dari berbagai macam gerak-gerik mahasiswa tersebut yang menarik perhatian peneliti adalah kecanduan *game online Mobile Legends Bang Bang*. Seperti yang dijumpai oleh peneliti pada sudut-sudut tertentu dikampus terdapat mahasiswa yang memainkan permainan *mobile legend*.³ *Game* yang satu ini memang menjadi sangat populer belakangan ini, sebelumnya juga ada satu *game online* yang bernama *Clash of Clans (COC)* yang juga sangat populer. Tetapi seiring berjalannya waktu *game COC* mulai ditinggalkan, dan sekarang banyak dari kalangan mahasiswa IAIN Kediri beralih ke *game online Mobile Legends Bang Bang*. *Game* ini adalah salah satu dari

² Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta: Media Kita, 2011), 40.

³ Hasil penelitian di IAIN Kediri.

sekian banyak permainan android yang menggiurkan mahasiswa untuk mengurungkan niatnya membaca buku dan mencari pengalaman yang membentuk karakter.

Keseringan bermain *game online mobile legend* juga terjadi pada mahasiswa di IAIN Kediri, dimana terdapat beberapa mahasiswa yang sering bermain *game online mobile legend* tersebut. Perilaku mahasiswa yang keseringan bermain *game online mobile legend* ini juga berdampak dalam pengembangan kemampuan diri yang ada dalam diri mahasiswa. Berdasarkan observasi menunjukkan bahwa mahasiswa tersebut sering tidur larut malam sehingga sering bangun kesiangan, sholat subuh kesiangan, telat berangkat mengaji, telat setor hafalan, tidak menguasai materi pengajian, ketinggalan dalam mengaji, ditegur pengurus dan ustadz yang mengajar. Didalam IAIN Kediri juga terdapat peraturan dimana pada perkuliahan para mahasiswa diharuskan mengumpulkan handphone masing-masing mahasiswa. Namun pada kenyataannya beberapa mahasiswa ada yang tidak mengumpulkan handphone.⁴

Seharusnya mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi tersebut dengan baik dan benar, namun alih-alih menggunakan dengan baik dan benar beralih dengan menggunakannya untuk *game online mobile legend* sehingga menyebabkan terabaikan hal-hal yang menjadi kewajibannya. Biasanya *game online mobile legend* yang dimainkan oleh pelajar maupun mahasiswa secara berlebihan, dapat menimbulkan kecenderungan yang berdampak. Efek atau dampak negatif maupun positif bagi mahasiswa dari bermain *game online mobile legend* pastilah ada. Dampak negatif dari bermain *game online mobile legend* yaitu mengorbankan aktifitas lain seperti waktu luang untuk belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Gejalanya dapat terlihat jika seseorang sudah kecanduan *game online mobile legend* yaitu tidak menepati jadwal, terikat hidupnya dengan *game online mobile legend*, menarik diri, dan malas. Adapun dampak positifnya yaitu dapat

⁴ Hasil Penelitian di IAIN Kediri pada 11 Juni 2021.

menghilangkan stress akibat rutinitas di kampus maupun di sekolah, cepat menyelesaikan permasalahan dalam pelajaran dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki *hobby* sama.

Di masa-masa tahun terakhir ini sejak kemunculan *game Mobile Legends Bang Bang* pada pertengahan tahun 2014 kemarin banyak dari para mahasiswa IAIN Kediri bermain *game* ini baik dalam aktifitas waktu mengaji ataupun sekolah. Apalagi kepopuleran *Game Mobile Legends Bang Bang* sudah diresmikan dan dibuat perlombaan oleh presiden Jokowi sebagai ajang kompetisi nasional dalam negeri dengan lomba merebut piala presiden 2019 yang dilansir dari pernyataan dari sumber terpercaya dan valid sehingga tidak diragukan lagi bahwa bermain *game virtual* sudah dijadikan olahraga resmi dan dikutsertakan dalam ajang bergengsi.

Kecanduan dalam bermain *gameonline* bagi mahasiswa di IAIN Kediri berpengaruh terhadap perilakunya dalam berinteraksi ketika sedang berkomunikasi kepada mahasiswa yang bukan pemain ataupun sesama pemain. Komunikasi mahasiswa pemain *gameonline* dipengaruhi oleh kebiasaan saat bermain *gameonline*. Perilaku komunikasi yang dilakukan oleh mahasiswa pemain *gameonline* kepada mahasiswa yang bukan pemain sering berperilaku acuh, yakni mahasiswa pemain bersikap biasa saja atau kurang *care* dengan mahasiswa yang bukan pemain. Sementara perilaku komunikasi mahasiswa pemain terhadap sesama pemain mempengaruhi hubungan keakraban mereka ketika di perkuliahan. Adanya dorongan untuk saling berkomunikasi karena di satu sisi mahasiswa sesama pemain memiliki hobi yang sama sehingga menjadikan mahasiswa sesama pemain santai dan banyak topik ketika berkomunikasi ataupun pada saat bermain bersama.⁵

Dengan alasan dimana bahwa dikatakan komunikasi interpersonal yang dibangun oleh masing-masing anggota mahasiswa IAIN Kediri yang terbentuk dari kesamaan

⁵ Hasil Penelitian di IAIN Kediri pada 12 Juni 2021.

persepsi, kesenangan, spontanitas tanpa adanya unsur keterpaksaan dan secara alami terbentuk. Dengan demikian peneliti mengambil judul "Proses Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Mobile Legends* (Studi Kasus pada Komunitas Pemain Game Mobile Legend di IAIN Kediri).

B. Fokus Penelitian

Sesuai dengan judul dan konteks penelitian di atas, maka yang menjadi fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana proses komunikasi interpersonal pemain game *Online Mobile Legend* di IAIN Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi interpersonal pemain game *Online Mobile Legend* di IAIN Kediri.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah melihat seberapa jauh peranan suatu penelitian dan dapat ditemukan sesuatu yang baru ataupun penyempurnaan pengetahuan yang telah ada. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian bermanfaat memberikan sumbangan pemikiran atau memperkaya konsep-konsep, teori-teori terhadap ilmu pengetahuan mengenai proses komunikasi interpersonal pemain game *Mobile Legend* di IAIN Kediri.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun berbagai kebijakan terkait dalam mengatasi problematika sosial dan proses komunikasi interpersonal pemain game *Mobile Legend* di IAIN Kediri.

F. Kajian Pustaka

Untuk dapat memperoleh hasil maksimal dari proses penelitian tentang “Proses Komunikasi Interpersonal Pemain *Mobile Legend*”, penulis akan mengacu pada beberapa pemikiran dan pembahasan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini, yaitu :

1. Jurnal ilmiah karya Satya Candrasari yang berjudul "Komunikasi Interpersonal Melalui Media Sosial Antara Pasien Di Klinik Medika Lestari Jakarta" Institusi Teknologi dan Bisnis Kalbis Jakarta 2019. Hasil jurnal ini pada komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh dokter dengan pasien melalui whatsapp antara dokter dengan pasien dengan mempertimbangkan keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Persamaan dalam penelitian ini yaitu terdapat pada proses komunikasi interpersonal sedangkan perbedaan pada media dalam proses komunikasi.⁶
2. Skripsi karya Jimmy Purnama Universitas Mercu Buana Yogyakarta 2019 dengan judul "Komunikasi Interpersonal Pada Game Online (studi deskriptif kualitatif komunikasi interpersonal pada game mobile legend bang bang komunitas Surabaya Jancukers periode 2018)" penelitian ini ingin mengetahui hubungan komunikasi antar pemain dan bagaimana proses terbentuknya hubungan komunikasi interpersonal diantara mereka dan juga mengetahui perbedaan dan alasan mereka dalam perspektif komunikasi interpersonal. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan saya teliti adalah sama sama ingin mengetahui komunikasi interpersonal pemain game mobile legend.⁷

Jurnal ilmiah yang ditulis oleh Khoirul Muslimin dengan judul “Komunikasi Interpersonal Antara Kiai dan Santri dalam menanamkan nilai-nilai Akhlakul Karimah di Pondok Pesantren Al-Mustaqim Bugel” UNISNU Jepara. Hasil penelitian ini adalah proses dan strategi komunikasi interpersonal yang dilakukan antara kiai dan santri dalam menanamkan nilai-nilai akhlakul karimah di Pondok Pesantren Al- Mustaqim putra Desa Bugel yaitu

⁶Satya Candrasari, Komunikasi Interpersonal melalui Penggunaan Media Sosial Antara Dokter dan Pasien Di Klinik Medika Lestari Jakarta, Jurnal Profesional FIS UNIVED Vol. 6 No. 1 Juni 2019.

⁷ Jimmy Purnama, "Komunikasi Interpersonal Pada Game Online (studi deskriptif kualitatif komunikasi interpersonal pada game mobile legend bang bang komunitas Surabaya Jancukers periode 2018)", (Skripsi tidak diterbitkan Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2019).

secara tatap muka (directcommunication) dengan dua bentuk proses, yaitu proses komunikasi interpersonal pada sesi pengajian (melalui metode pengajian sorogan secara dyadic communication dan bandongan secara small groupcommunication) dan proses komunikasi interpersonal non pengajian pada (1) Konsultasi Pengurus Pesantren: (2) Pembinaan santri: (3) Konsultasi khusus. Dan Strategi komunikasi interpersonal yaitu: (1) Strategi Wortel Teruntai: (2) Strategi.⁸

⁸ Khoirul Muslimin, "Komunikasi Interpersonal Antara Kiai dan Santri dalam menanamkan nilai-nilai Akhlakul Karimah di Pondok Pesantren Al-Mustaqim Bugel". Artikel tidak diterbitkan, UNISNU Jepara, Jawa Tengah, 2012.