

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa orang lain, maka ada satu hal yang pasti menjadi kebutuhan setiap manusia, yaitu komunikasi. Istilah komunikasi berasal dari Bahasa latin “*communication*”. Istilah ini bersumber dari kata “*communis*” yang berarti sama, yaitu sama makna atau sama arti. Jadi Komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator dan diterima oleh komunikan (Effendy, 2015:9). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa komunikasi merupakan salah satu kebutuhan utama bagi manusia pada saat ini. Kondisi tersebut menjadi salah satu faktor yang turut mendorong berubahnya perilaku individu dalam kegiatan sehari-hari khususnya dalam berkomunikasi dengan individu lain. Perubahan perilaku individu dapat dipengaruhi salah satunya oleh lingkungan.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak lepas dari suatu kegiatan atau aktivitas. Kegiatan yang dilakukan disebut sebagai perilaku. Perilaku merupakan suatu kegiatan dan aktivitas yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Perilaku merupakan identitas manusia dalam melakukan interaksi dengan orang lain. Melalui komunikasi suatu pembentukan kepribadian pada manusia dapat diperoleh. Bagaimana dia bersikap dan berperilaku terhadap lingkungannya. Perilaku tersebut bisa berkembang saat dia berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya melalui

komunikasi. Dengan interaksi yang dilakukan bisa jadi membentuk suatu kepribadian yang dibawa dari lingkungan interaksinya tersebut.

Perilaku manusia sering pula disebut dengan tingkah laku, yang berbentuk aktivitas seseorang dalam rangka bereaksi terhadap rangsangan atau stimulus. Stimulus dapat berasal dari dirinya sendiri atau dari luar. Hubungan stimulus dengan tindakan merupakan hubungan sebab akibat. Kekuatan yang mempengaruhi perilaku manusia, tidak hanya kekuatan yang berasal dari lingkungannya saat ini, tetapi juga pengalaman masa lalu dan juga pengaruh dari masa depan. Tingkah laku manusia juga dapat dipengaruhi oleh kekuatan dari dirinya sendiri. Individu memiliki minat, emosi, pikiran dan motif yang mewarnai tindakannya. Semua ini akan menggerakkan aktivitas manusia, termasuk aktivitas komunikasi dan aktivitas lainnya. Perilaku dibagi 3 yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif diukur dari pengetahuan, afektif dari sikap, dan psikomotor dari tindakan. Terbentuknya perilaku dapat terjadi karena proses kematangan dan dari proses interaksi dengan lingkungan. Perubahan bisa terjadi setiap saat, dan merupakan proses yang dinamik serta tidak dapat dielakkan. Didalam proses perubahan perilaku dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari dalam diri itu sendiri. Faktor-faktor tersebut antara lain: persepsi, motivasi, emosi, dan belajar.

Perilaku komunikasi yaitu suatu tindakan atau perilaku komunikasi baik itu berupa verbal ataupun non-verbal yang ada pada tingkah laku seseorang. Menurut Kwick dalam Notoatmodjo (2003:), perilaku adalah

tindakan atau perbuatan organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari.” Perilaku komunikasi dapat diamati melalui kebiasaan komunikasi seseorang, sehingga perilaku komunikasi seseorang akan pula menjadi kebiasaan pelakunya. Definisi perilaku komunikasi tidak akan lepas dari pengertian perilaku dan komunikasi. Perilaku pada dasarnya berorientasi pada tujuan yaitu perilaku atau kebiasaan seseorang umumnya. Dimotivasi oleh keinginan untuk mendapatkan sesuatu dan untuk memperoleh tujuan tertentu. Hasil dari perilaku komunikasi tersebut yang mengharuskan seseorang tersebut untuk mendapat titik temu tindakannya. Perilaku komunikasi akan menampilkan teknik dan keterampilan dari seseorang yang mengatur teknik komunikasinya baik secara verbal maupun non-verbal.

Perilaku komunikasi mengacu menimbulkan respons sebagai akibat dari informasi yang disampaikan dari satu individu ke individu yang lain dalam suatu kelompok sebagai identitas dalam kelompok tersebut. Jika berbicara mengenai perilaku komunikasi yang terjadi pada pengguna *Game Online Mobile Legends* yang merupakan suatu aspek yang dipengaruhi oleh tujuan komunikasi yang dilakukan oleh antar pemain *game online mobile legends* yang secara sadar maupun tidak mengubah perilaku mereka. Dalam *game online mobile legends* ini, tiap pemain akan dihadapkan pada situasi sebuah pertandingan, perilaku mereka akan dipengaruhi oleh situasi pertandingan. Perbedaan karakteristik personal para pemain yang pada

akhirnya akan memberikan perilaku yang berbeda terhadap situasi yang muncul dalam pertandingan.

Kemajuan teknologi sekarang ini semakin maju dan pesat, sehingga membuat segalanya menjadi instan. Di zaman sekarang ini muncul *smartphone* pintar yang apa saja bisa dihimpun dalam satu genggam. Seperti Al'quran digital, kitab-kitab dan hadist pun bisa dicari dalam suatu aplikasi. Teknologi kini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia. Teknologi kini sudah merambah berbagai aspek, mulai dari pendidikan, pekerjaan, kegiatan sehari-hari, rumah tangga, sampai untuk sekedar hiburan semata.

Seiring berjalannya waktu teknologi komunikasi semakin lama semakin berkembang pesat dan tidak henti-hentinya menghasilkan produk-produk baru, yang diawali dengan munculnya surat kabar dan telah berkembang pula internet. Internet adalah jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan tersebar diseluruh dunia. Internet merupakan cara baru sebagai batu lompatan teknologi yang memudahkan antar individu untuk berkomunikasi satu sama lain. Internet tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana informasi saja, akan tetapi juga sebagai sarana hiburan bagi penggunannya, hiburan yang terdapat dalam internet berbagai macam jenisnya salah satunya yaitu *game online*.

Game online adalah permainan yang digunakan dengan jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada pada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan *game*

online ini disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. Tetapi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyaknya jenis *game online* saat ini, *game online* tidak hanya dimainkan di komputer saja tetapi bisa juga dimainkan di dalam *smartphone* atau *gadget* dengan teknologi canggih yang ditanamkan didalamnya seperti android, iOS, dan lainnya.

Game online kini juga memiliki banyak genre mulai dari game MOBA (*Multplayer Online Battle Arena*) yang saat ini tengah populer yaitu *Mobile Legend* atau bisa disingkat dengan ML. Jika tahun-tahun sebelumnya, MOBA cenderung dimainkan via PC yang menuntut kelengkapan perangkat pendukung. Dewasa ini kemunculan beberapa versi analognya membuat keseruan bertarung online pindah ke ranah mobile. Semua pengguna *smartphone* atau ponsel pintar bisa memainkannya di mana pun dan kapan pun selama terhubung dengan koneksi internet. *Game Mobile Legend Bang-Bang* dikembangkan oleh Moonton Developer sejak tahun 2016, *game* yang masuk dalam e-sport ini dapat dimainkan pada ponsel dengan sistem operasi Android dan iOS. *Game Mobile Legends* ini begitu populer, bahkan *game online* ini dimainkan oleh ribuan orang setiap harinya. *Game* ini dimainkan oleh sepuluh orang yang terbagi dua tim.

Pemain dapat memulainya dengan memilih salah satu dari daftar hero yang dipinjamkan secara gratis oleh sistem atau dibeli dengan diamond.

Game online Mobile Legends yang muncul sejak tahun 2016 dan mulai dikenal di tahun 2017 bahkan di tahun 2018 ini *Mobile Legends* sangat terkenal dengan kepopulerannya. Game ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali oleh pengguna perangkat mobile, baik yang dijalankan dengan android maupun IOS (iPhone Operating System). Indikator lain yang dapat menunjukkan kepopuleran *Mobile Legends*, yaitu mendapatkan peringkat 1 pada pengguna aktif bulanan yang dapat dilihat sebagai berikut:

#	GAME NAME	PARENT COMPANY
01	MOBILE LEGENDS: BANG BANG	MOONSTON, VNG
02	WORMSZONE.IO	AZUR INTERACTIVE GAMES
03	PUBG MOBILE	TENCENT, VNG, REKOO, KRAFTON
04	AMONG US	INNERSLOTH
05	HAGO	JOYNY INC.
06	FREE FIRE	SEA
07	CALL OF DUTY: MOBILE	TENCENT, SEA, VNG, ACTIVISION BUZZARD
08	MINECRAFT POCKET EDITION	NETEASE, MICROSOFT
09	CLASH OF CLANS	SUPERCCELL
10	CANDY CRUSH SAGA	TENCENT, ACTIVISION BUZZARD

Gambar 1.1 Sepuluh Besar Pengguna Aktif *Mobile Legends*

Sumber: Hootsuite (2021)

Berdasarkan riset yang dikeluarkan oleh Hootsuite pada bulan Januari 2021 dapat diketahui bahwa *Mobile Legends* mendapatkan peringkat pertama pengguna aktif bulanan jika dibandingkan dengan pengguna *game online* lainnya. *Mobile legends* ini termasuk tipe game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), yang memerlukan kerja sama dan strategi tim untuk melawan tim musuh. Pemain 5 vs 5 ini dengan berbagai tipe macam pilihan

karakter (Hero) dan tipe skill yang berbeda-beda. Selain itu, terdapat berbagai mode yang dapat dimainkan sesuai dengan *level up* yang digunakan pemain, seperti *Match up mode (classic mode)*, *Ranked mode*, *Brawl mode*, *Human vs Ai mode* dan *Custom mode*.

Mahasiswa Universitas Widyatama Bandung yang sebagai pengguna *game online* ini menganggap game sebagai hiburan atau sekedar hobi karena mereka menyukai game tersebut. Dan juga mereka menganggap dengan bermain *game online* bisa mendapatkan banyak teman dari berbeda lokasi yang kemudian disatukan pada suatu komunitas yang anggotannya mempunyai tujuan bersama, yaitu menjadi komunitas profesional, amatir, atau sekedar bermain.

Permainan ini mengandalkan beberapa orang yang saling bekerjasama dan terkoordinasi dalam menghadapi lawan, bisa berupa bot (*computer*) atau komunitas lain. Permainan ini dapat dilakukan dengan komputer pribadi ataupun *gadget* lainnya dengan atau tanpa perangkat tambahan. Tujuan dalam permainan ini adalah untuk memenangkan pertandingan yang dalam proses nya memerlukan komunikasi baik verbal maupun non-verbal dimana masing-masing anggota berusaha untuk menjelaskan posisi dan kelebihan musuh kepada kelompoknya.

Pra riset yang dilakukan terhadap pengguna *Mobile Legends* pada komunitas *Jiggle Team* mahasiswa akuntansi Universitas Widayatama adalah permainan dilakukan dengan jarak jauh dengan mengandalkan komunikasi baik via suara maupun *chatting*, namun terkadang anggota tim juga bertemu untuk bermain bersama. Komunikasi verbal adalah jenis komunikasi yang paling banyak digunakan, walaupun komunikasi non

verbal juga digunakan dalam bentuk mengirimkan pesan melalui kode atau emoji tertentu.

Sisi buruk yang dihasilkan adalah mahasiswa/mahasiswi dapat berjam-jam duduk dan bermain *game online Mobile Legends* ini, bahkan sekarang ini banyak ditemukan mahasiswa/mahasiswi yang sedang asik bermain *game online Mobile Legends* ini ditempat tongkrongan seperti cafe dan banyak juga mahasiswa/mahasiswi yang bermain *game online Mobile Legends* ini dikampus maupun disela-sela waktu luang saat menunggu dosen ataupun teman. Apalagi dengan adanya *game online Mobile Legends* ini membuat mahasiswa/mahasiswi semakin lupa dengan dengan kewajiban-kewajiban mereka, yaitu berinteraksi ataupun bersosialisasi dengan lingkungan dan berkomunikasi dengan orang sekitar. Hubungan dengan teman yang sebelumnya sangat terjaga dengan komunikasi yang dilakukan menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang akibat dari *game online Mobile Legends* saja, sehingga membuat komunikasi di dunia nyata para pengguna *game online Mobile Legends* ini menjadi berkurang. Keterampilan sosial mahasiswa/mahasiswi, semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku mahasiswa jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang mereka lihat dan dimainkan di *game online Mobile Legends* ini. Pikiran mahasiswa jadi terus menerus memikirkan *game online Mobile Legends* tersebut saat sedang memainkan. Membuat mahasiswa sebagai pengguna *game online Mobile Legends* jadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekelilingnya, dan terbiasa hanya berinteraksi ataupun berkomunikasi satu arah dengan handphone/gadget membuat pengguna *game online Mobile Legends* ini jadi

tertutup.

Banyak hal yang menjadi alasan khususnya pengguna *game online* dikalangan mahasiswa. Hal ini tentu akan berbeda terhadap perilaku komunikasi pengguna *game online* tergantung dari sudut pandang tiap penggunaannya. Tetapi banyak penyebab yang ditimbulkan akibat *game online* yang mendorong seseorang memiliki perilaku komunikasi tertentu. Dari berbagai motif yang mendorong dalam penggunaan *game online* yang menimbulkan suatu perubahan dalam perilaku berkomunikasi pada *game online* ini.

Kajian terhadap perilaku komunikasi pada pengguna *game online Mobile Legends* pada komunitas *Jiggle Team* ini secara teoretis diharapkan dapat digunakan sebagai referensi tambahan dan pengembangan pengetahuan dalam hal konteks komunikasi interpersonal (antar pribadi) baik verbal maupun non-verbal di kalangan komunitas *Jiggle Team*, sedangkan secara praktis diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengguna *game online Mobile Legends* mengenai cara-cara komunikasi yang dapat diterapkan untuk berkoordinasi bermain *Mobile Legends*.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang diberi judul: **“PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS KHUSUSNYA PADA KOMUNITAS JIGGLE TEAM MAHASISWA AKUNTANSI UNIVERSITAS WIDYATAMA BANDUNG”**.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah Bagaimanakah Perilaku Komunikasi Pengguna *Game Online* dikalangan Komunitas *Jiggle Team* Mahasiswa Akuntansi Universitas Widyatama Bandung (Studi Deskriptif Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online di Kalangan Komunitas *Jiggle Team* Mahasiswa Akuntansi Universitas Widyatama Bandung)?

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaimana Komunikasi Verbal Pengguna Game Online Mobile Legends di Kalangan Komunitas *Jiggle Team* Mahasiswa Akuntansi Universitas Widyatama Bandung?
2. Bagaimana Komunikasi Non-verbal Pengguna Game Online Mobile Legends di Kalangan Komunitas *Jiggle Team* Mahasiswa Akuntansi Universitas Widyatama Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk menjelaskan secara mendalam tentang “Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends di Kalangan Komunitas *Jiggle Team* Mahasiswa Akuntansi Universitas Widyatama Bandung”.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui komunikasi verbal pengguna game online mobile

legends di Kalangan komunitas *Jiggle Team* mahasiswa Akuntansi Universitas Widyatama Bandung.

2. Untuk mengetahui komunikasi non-verbal pengguna game online di Kalangan komunitas *Jiggle Team* mahasiswa Akuntansi Universitas Widyatama Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian yang dilakukan ini secara teoritis diharapkan dapat berguna untuk pengembangan pengetahuan dalam hal konteks komunikasi interpersonal (antar pribadi) baik verbal maupun non-verbal di kalangan komunitas *Jiggle Team* mahasiswa Akuntansi Widyatama Bandung dan studi perilaku komunitas yang terhubung secara online.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

Sebagai langkah bagi peneliti dalam rangka mengaplikasikan pengalaman dalam melakukan pembelajaran mengenai perilaku komunikasi dikalangan mahasiswa universitas widyatama pengguna *game online*.

2. Bagi Akademik

Sebagai bahan masukan untuk menyempurnakan ilmu-ilmu yang berkaitan dengan ilmu komunikasi dan yang akan melakukan penelitian tentang perilaku komunikasi. Penelitian ini berguna bagi mahasiswa Unikom secara umum, terkhusus mahasiswa ilmu komunikasi. Untuk melakukan penelitian selanjutnya pada kajian yang sama mengenai

Perilaku Komunikasi Pengguna *Game Online Mobile Legends* di kalangan komunitas *Jiggle Team* mahasiswa Akuntansi Universitas Widyatama Bandung.

3. Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat yang ingin mendapatkan informasi mengenai perilaku komunikasi pengguna game online *Mobile Legends* dan untuk bisa mendeksripsikan perilaku komunikasi yang muncul baik positif maupun negatif terhadap kemajuan teknologi.