

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi berlangsung dengan sedemikian pesatnya, kegunaan internet menjadi teknologi andalan karena bisa mencangkup dunia. Jaringan internet memungkinkan terjadinya interaksi dimana saja melalui *email*, *video call* *WhatsApp* dan media sosial lainnya yang berhubungan dengan jaringan internet. Perubahan-perubahan yang terjadi dengan perkembangan jaringan internet terutama disebabkan oleh berbagai macam kemampuan dan potensi teknologi komunikasi internet tersebut, sehingga memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dan memenuhi kebutuhan komunikasi mereka secara hampir tanpa batas.

Berbagai keterbatasan yang dulu dialami manusia dalam berhubungan satu sama lainnya sejalan dengan perkembangan itu pulalah, bentuk-bentuk media massa pun ikut berkembang. Internet merupakan jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan tersebar di seluruh dunia. Jaringan ini meliputi jutaan pesawat komputer yang terhubung satu dengan yang lainnya dengan memanfaatkan jaringan telepon (baik kabel maupun gelombang elektromagnetik). Internet merupakan cara baru sebagai batu lompatan teknologi yang memudahkan antar individu untuk berkomunikasi satu sama lain yang berada pada tempat berbeda dalam waktu yang bersamaan.

Saat ini teknologi menjadi hal yang tidak dapat lepas dari kehidupan sehari-hari kita. Teknologi membantu kita dalam kehidupan sehari-hari untuk

berkomunikasi jarak jauh. Kini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak memiliki peranan dalam kehidupan kita, termasuk sebagai sarana hiburan.

Semakin berkembangnya teknologi dan internet, permainan daring yang pada awalnya hanya tersedia di komputer dan *website* kini mulai bisa diakses di *handphone*. Kemudahan akses internet dan kesan praktis pada *smartphone* yang mudah dibawa kemana-mana membuat berbagai permainan daring bermunculan. Daya tarik permainan daring ini banyak diminati oleh semua kalangan usia. Permainan daring ini dapat dimainkan oleh individu (seorang) ataupun berkelompok dan dapat tersambung dengan *pemain* lainnya di berbagai tempat.

Permainan daring *mobile game* adalah permainan di dunia maya, dimana didalamnya terdapat banyak orang dan banyak pengguna yang terhubung ke dalam *mobile game* tersebut. Dalam *mobile game* tersebut banyak memiliki beragam permainan yang menarik untuk dimainkan dan bersaing dengan pemain lainnya agar mendapatkan hasil yang baik.

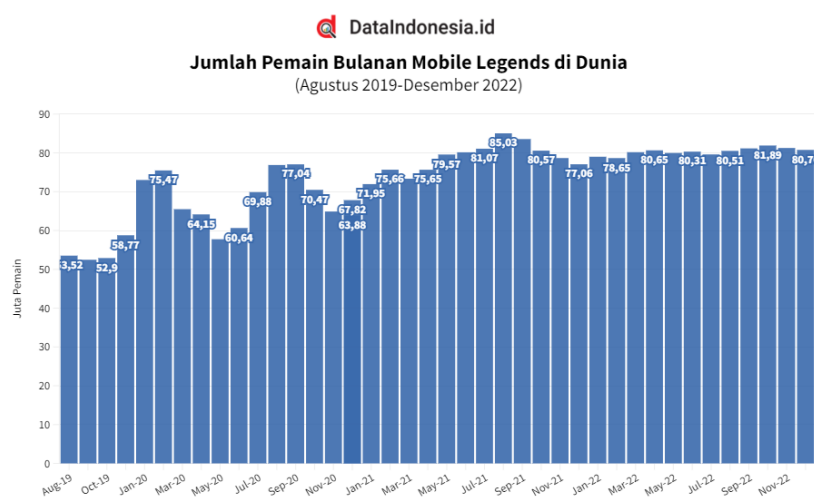
“*Mobile legend bang bang* ini mengusung *multiplayer online battle arena* (MOBA) dan menampilkan pertandingan 5 lawan 5 yang memungkinkan pemain bermain bersama teman, melancarkan strategi dan kerjasama tim. *Game* yang dikembangkan Moonton ini tidak hanya bisa dimainkan di *smartphone* saja juga bisa dimainkan di PC.”(Sudharto, 2018:34)

Game Mobile Legend Bang Bang menampilkan pilihan “hero” agar para pemain dapat bekerja sama tim sesuai dengan “role” masing masing pemainnya. Permainannya cukup menarik dikalangan *gamer* karena dapat membentuk kerjasama tim, melancarkan strategi untuk menghancurkan lawan. Setiap para pemain dapat membentuk timnya sendiri dalam game ini, setiap tim biasanya disebut “squad”. *Squad* ini dapat mempermudah pemain yang berada didalamnya untuk *push rank* atau naik pangkat dalam game. Komunikasi dalam *squad* ini biasanya dilakukan *in game* melalui fitur *chatting* dan komunikasi audio yang ada pada game.

Saat ini permainan daring *mobile legend bang bang* semakin diminati oleh para remaja berdasar jumlah pemain pada bulan Desember 2022 sebesar 80,76 juta pengguna.

Gambar 1.1

Unduhan *Mobile Legend Bang Bang*



Sumber: *Activeplayer.io*

Dalam permainan daring *mobile legend bang bang* terdapat dua tipe pemainnya, yaitu ada yang hanya sekedar untuk hiburan ada tanpa kecanduan dan ada pula yang menjadikannya sebagai hiburan lalu mengalami kecanduan bermain permainan daring *mobile legend*. Pemain yang mengalami kecanduan permainan daring biasanya menempatkan permainan sebagai kebutuhan pribadi. Hal ini sering disebut sebagai *gaming disorder* atau kecanduan permainan. (Sudharto, 2018:35)

“Kecanduan *game* merupakan penggunaan *game* secara berlebihan, tanda dari kecanduan *game* yaitu pemain yang bermain permainan daring dengan durasi waktu yang berlebihan. Kita ketahui bahwa tidur kurang dari delapan jam dan aktivitas yang berlebihan akan berakibat buruk pada kesehatan, penyebab kecanduan permainan daring adalah gangguan kecanduan internet (*Internet Addictive Disorder*)”. (Mimi U, 2017 : 3)

Banyak akibat yang ditimbulkan oleh para pemain yang mengalami kecanduan *game* atau *game disorder*, seperti gangguan mental yang dialami oleh para pemain.

(WHO (World Health Organization), 2018) sudah menyatakan bahwa kecanduan permainan atau *gaming disorder* tersebut sebagai gangguan mental, informasi ini dibuktikan dengan banyaknya berita yang membahas topik tentang *gaming disorder* sebagai gangguan mental.

Berkaitan dengan perilaku *gaming disorder* maka akan mengakibatkan dampak buruk terhadap kesehatan, dampak negatif yang akan muncul antara lain merusak hubungan dalam kehidupan nyata, pekerjaan, pendidikan, dan sosialisasi. *Permainan Mobile Legend Bang Bang* ini menjadi sukses dan menyebar di kalangan masyarakat karena adanya fitur *chatting* dan

komunikasi audio antar sesama pemain game. Karena dalam bermain game komunikasi dan kerjasama tim sangat diperlukan untuk keseruan dan menuju kemenangan game. Fitur *chatting* dan komunikasi audio dalam sebuah permainan daring membuat pola baru dalam komunikasi, dimana *game* menjadi sebuah media komunikasi.

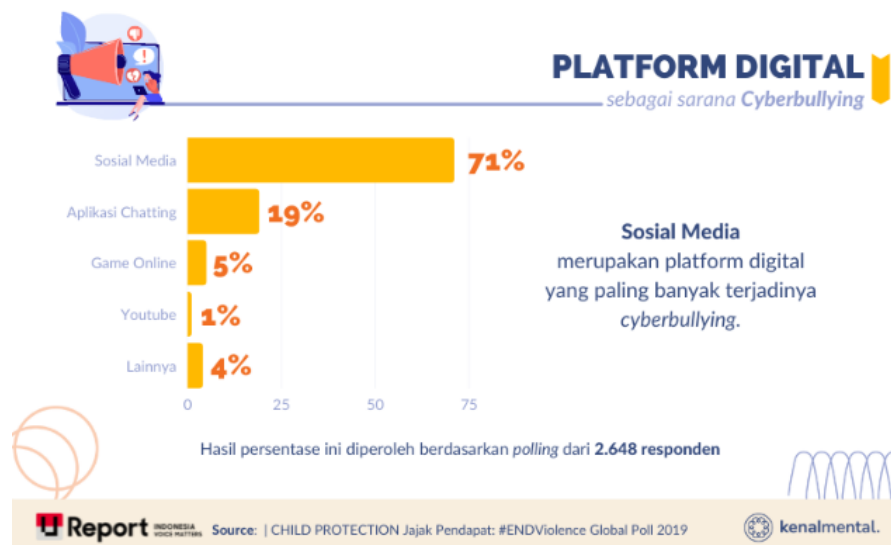
Interaksi komunikasi para pemain dalam *Permainan Mobile Legend* ini beda beda setiap orangnya. Adanya fitur *chatting* dan komunikasi audio memang memudahkan para pemain untuk berinteraksi, namun juga ada sisi berbahaya bagi pemain yang mudah tersinggung juga pemain yang mudah berkata kasar atau cenderung *toxic*. *Toxic* dalam dunia *game* merupakan kebiasaan buruk dari pemain, biasanya ditandai perkataan kasar dan emosional yang meledak-ledak saat ada yang melakukan kesalahan dalam *match game*. Jika ada orang *toxic* maka ada pula pemain yang tersinggung atau baper di bahasa sekarang. Jika sudah terjadi komunikasi pemain *toxic* dengan pemain lainnya maka munculah *bullying in game* atau *cyberbully*. (Noval, 2021 : 150)

Perundungan tidak hanya terjadi di dunia nyata melainkan di dunia *game* sekalipun. Ada beberapa karakter orang yang melakukan perundungan dalam game, 1) dia memang sering melakukan perundungan di kehidupan nyatanya, 2) di kehidupan nyatanya tidak melakukan itu sama sekali dan hanya terjadi di dalam sebuah permainan, 3) pemain pernah dirundung dalam *game* sebelumnya sehingga ia membalaskan perundungan itu pada *game*

berikutnya. Beberapa pemain yang tidak mampu menghadapi pemain perundung akan terkena mental atau berdampak di kehidupan nyatanya.

Di era saat ini banyak kasus dan masalah yang terjadi pada masyarakat karena dipengaruhi oleh *gadget* khususnya permainan daring yang sekarang banyak peminatnya. Dari faktor tersebut tentunya berdampak terhadap kesehatan mental pada masyarakat, tetapi masyarakat tidak menyadari akan kesehatan mental mereka. Permainan daring sendiri sangat membuat candu pada peminatnya, sehingga tidak sedikit para pecandu menjadi lupa waktu dan lupa segalanya kalau sudah main permainan daring.

Gambar 1.2
Presentase Cyberbullying



Sumber : <https://profesi-unm.com/2021/11/29/cyberbullying-racun-social-media-di-indonesia/>

Data ini diambil menurut *U-Report Indonesia* menyatakan bahwa *cyberbullying* juga terjadi dalam permainan daring sebanyak 5% kasus yang sudah terjadi. Menurut Unicef.org dampak yang ditimbulkan dari *cyberbullying* dalam permainan daring membuat orang yang merasakan *cyberbullying* ini merasa malu, bodoh, bahkan marah, baik ke diri sendiri maupun orang lain. Selain itu dapat membuat seseorang menarik diri dari lingkungan.

Layaknya kecanduan permainan daring para pemain yang mengalami perundungan pun mengalami gangguan kesehatan mental yang berdampak pada kesehariannya. Jika para remaja dari sejak dini sudah mengalami gangguan kesehatan mental maka masa depan mereka pun akan terganggu. Gangguan kesehatan mental dari permainan daring ini banyak memiliki dampak buruk bagi para pemainnya. Kesehatan mental merupakan hal penting yang harus dijaga, karena saat ini marak sekali orang-orang yang mengalami kesulitan dikarenakan gangguan kesehatan mental.

World Health Organization (WHO, 2001), menyatakan bahwa kesehatan mental merupakan kondisi dari kesejahteraan yang disadari individu, yang di dalamnya terdapat kemampuan-kemampuan untuk mengelola stres kehidupan yang wajar, untuk bekerja secara produktif dan menghasilkan, serta berperan serta di komunitasnya. (Purnomosidi & Mutiarasari, 2021:30)

Selama ini masih banyak mitos dan konsepsi yang diyakini masyarakat Indonesia mengenai Kesehatan Mental yang keliru, antara lain: gangguan mental adalah *herediter* atau diturunkan, gangguan mental tidak dapat

disembuhkan, gangguan mental muncul secara tiba-tiba, gangguan mental merupakan aib atau noda bagi lingkungannya, gangguan mental merupakan peristiwa tunggal.

“Kesehatan mental dipandang sama dengan “ketenangan batin”, yang dimaknai sebagai tidak ada konflik, tidak ada masalah, hidup tanpa ambisi, pasrah. Kesehatan mental dapat berdampak positif dan negatif, salah satu dampak negatif kesehatan mental yaitu berasal dari kecanduan bermain *game online*.” (Purnomosidi & Mutiarasari, 2021:31)

Sebagai seorang *pemain* kesehatan mental tetap harus dijaga, banyak orang yang menyepelekan mengenai kesehatan mental, apalagi kesehatan mental pemain game. Meskipun kegiatannya hanya bermain game, tapi tidak dipungkiri terjadinya penurunan mental yang disebabkan oleh kejadian dalam game dapat membuat mental seseorang menjadi hancur.

Atas dasar itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam mengenai “Pesan Komunikasi Perundungan Maya Pada Permainan Daring *Mobile Legend Bang Bang* Dalam Perkembangan Kesehatan Mental Pemainnya Di Kota Bandung (Studi Deskriptif Kualitatif Pesan Komunikasi Perundungan Pada Permainan Daring *Mobile Legend Bang Bang* Dalam Perkembangan Kesehatan Mental Pemainnya Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung)” untuk meneliti kasus kasus yang terjadi dikalangan para pemain permainan daring *mobile legend* yang mengalami kesehatan mental, juga sebagai tinjauan masyarakat untuk mengetahui cara mengatasinya.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti merumuskan masalah dan membaginya menjadi rumusan masalah makro dan mikro.

1.2.1. Rumusan Masalah Makro

Sesuai dengan latar belakang penelitian yang telah diungkapkan, maka peneliti menetapkan rumusan masalah makro dalam penelitian ini “Bagaimana Pesan Komunikasi Perundungan Maya Pada Permainan Daring *Mobile Legend Bang Bang* Dalam Perkembangan Kesehatan Mental Pemainnya Di Kota Bandung?”

1.2.2. Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaimana **bentuk perundungan maya** pada permainan *Mobile Legend Bang Bang* dalam perkembangan kesehatan mental pemainnya?
2. Bagaimana **dampak perundungan maya** pada permainan *Mobile Legend Bang Bang* dalam perkembangan kesehatan mental pemainnya?

1.3.Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud dan tujuan yang menjadi bagian dari penelitian sebagai ranah kedepannya, adapun maksud dan tujuannya sebagai berikut:

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana “Pesan Komunikasi Perundungan Maya Pada Permainan Daring *Mobile Legend Bang Bang* Dalam Perkembangan Kesehatan Mental Pemainnya Di Kota Bandung (Studi Deskriptif Kualitatif Pesan Komunikasi Perundungan Maya Pada Permainan Daring *Mobile Legend Bang Bang* Dalam Perkembangan Kesehatan Mental Pemainnya Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung)”.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui **bentuk perundungan** pada permainan daring *Mobile Legend Bang Bang* dalam perkembangan kesehatan mental pemainnya.
2. Untuk mengetahui **dampak perundungan** pada permainan daring *Mobile Legend Bang Bang* dalam perkembangan kesehatan mental pemainnya.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoritis

Pada penelitian ini memiliki kegunaan diantaranya berguna secara teoritis, semoga dapat memberikan dan bermanfaat sebagai bentuk upaya

dalam pengembangan ilmu yang diperoleh oleh peneliti secara teoritis selama dibangku akademik khususnya ilmu komunikasi antarpribadi.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Adapun hasil penelitian ini secara praktis, diharapkan bisa memberikan suatu masukan atau referensi tambahan yang dapat diaplikasikan dan menjadi pertimbangan dan kegunaan secara praktis pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk Peneliti

Penelitian ini menjadi sebuah pengetahuan dan pengalaman baru serta penerapan ilmu yang diperoleh peneliti selama studi.

2. Untuk Akademik

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa UNIKOM secara umum. yang dapat dijadikan sebagai literatur dan referensi tambahan terutama bagi peneliti selanjutnya, yang akan melakukan penelitian pada kajian yang sama.

3. Untuk Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi studi literatur dan pembelajaran bagi masyarakat untuk mengatasi keadaan sekitar yang mengalami gangguan kesehatan mental karena Permainan daring *Mobile Legend* juga untuk mengetahui bagaimana pencegahannya.