

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, perkembangan teknologi dan perkembangan hidup manusia sangat melesat dengan cepat, perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini mengundang adanya perkembangan anak pada sisi positif dan negatif, serta berdampak pada kehidupan sehari-hari, dikalangan anak-anak dan pelajar mungkin sudah tidak asing lagi dengan *game online*. *Game online* adalah sebuah permainan yang menggunakan media elektronik contohnya *handphone*, laptop, dan komputer.

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah *game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game* yang lain muncul dan berkembang. Jenis-jenis *game online* yang populer di Indonesia diantaranya yaitu PUBG, Free Fire, Mobile Legend, DOTA, AOV, COD dan lainnya. *Game online* yang saat ini banyak digemari remaja Indonesia yaitu *Mobile Legend* yang di mainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer ataupun *handphone* yang terhubung kedalam jaringan internet. (Ulfa,2017).

Game online mobile legend merupakan permainan yang berjenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang terhubung melalui jaringan internet dan dimainkan secara individu atau kelompok yang masing-masing beranggotakan lima pemain yang harus saling menghancurkan tower dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan.. Pengaruh *game online mobile legend* ini dapat berdampak bagi para remaja yang dapat mengubah perilaku remaja pemain *game online mobile legend*. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya

frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan didalam game online tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif.

Herbs, 2008 (Naryoso, Agus : 2022) berbicara bahwa manusia dibentuk oleh pengalaman yang didapatkan. sehingga mendapatkan pengalaman melalui *game online* yang cenderung meniru. Dalam hal ini orang tua memiliki peran utama untuk mengasuh anak dan memberikan sosialisasi utama kepada anak. Dalam perkembangan seorang anak, pengawasasn orang tua sangat berpengaruh bagi tumbuh kembang anak. Banyak *player game online* terkhususnya *mobile legend* mengatakan perkataan tidak baik dikarenakan permainannya yang buruk maupun menjatuhkan lawan satu sama lain.

Peneliti mengkaji penggunaan bahasa sarkasme oleh remaja khususnya para pemain *game online mobile legend*. Sehingga penulis tertarik untuk mengkaji hal ini dengan alasan yaitu penulis melihat adanya perbedaan penggunaan bahasa dalam berkomunikasi yang menyimpang yaitu mengucapkan bahasa sarkasme yang pemain lontarkan dengan teman bermain maupun musuhnya yang mengakibatkan adanya pertengkaran yang diakibatkan dari respon bahasa yang diucapkan pemain. Bahasa sarkasme ini sering diucapkan ketika pemain emosi karna kalah maupun mati dalam permainan yang diakibatkan dari adanya kecanduan bermain *game online* tersebut.

Pada survei awal yang sudah peneliti lakukan kepada remaja di Gampong Blok Bengkel kota Sigli, bahwa peneliti menemukan dari 100 remaja yang sudah

di survei awal yang memainkan *game online* dan didapati bahwa 65% adalah pemain *game online mobile legend*, dan 35% merupakan pemain dari *game online* lain. Dari durasi permainan didapati bahwa mereka bermain *game online* tersebut diatas 3 jam. Banyak remaja yang mengalami perubahan sifat, mulai dari tingkah laku, dan bahasa yang dia ucapkan. Seperti saat kalah bermain *game*, banyak remaja yang marah atau tidak menerima kekalahan. Bahkan ada juga yang sampai memaki-maki dan mengeluarkan bahasa sarkasme kepada teman yang bermain bersama maupun lawannya (Observasi awal peneliti).

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk membahas masalah ini dan peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut isu tersebut dengan judul “Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Bahasa Sarkasme Di Kalangan Remaja (Studi Penelitian di Gampong Blok Bengkel kota Sigli, Kab. Pidie).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka adapun yang menjadi identifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Penggunaan *game online mobile legend* yang intens diduga meningkatkan perilaku kecanduan dan mempengaruhi perilaku para remaja.
2. Banyak yang bermain *game online mobile legend* adalah remaja.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapat. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ini mengambil subjek pada remaja yang berada di Gampong Blok

Bengkel kota Sigli.

2. Penelitian ini berfokus pada pengaruh *game online mobile legend* terhadap bahasa sarkasme dikalangan remaja Gampong Blok Bengkel kota Sigli.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pertanyaan dari masalah ini adalah Bagaimana pengaruh *game online mobile legend* terhadap bahasa sarkasme dikalangan remaja *Gampong Blok Bengkel* kota Sigli ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang di dapat adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online mobile legend* terhadap bahasa sarkasme di kalangan remaja di Gampong Blok Bengkel kota Sigli.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat secara akademis dan manfaat praktis :

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan deskripsi dan referensi kepada sejumlah mahasiswa Universitas Malikussaleh terutama mahasiswa Ilmu Komunikasi.
2. Senantiasa hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, serta sebagai tambahan referensi bahan pustaka, khususnya penelitian tentang kajian bagaimana pengaruh *game online* pada bahasa sarkasme remaja.
3. Menambah pengalaman dan pengetahuan tentang bagaimana sangat berpengaruhnya *game* yang berbasis *online* bagi remaja.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Senantiasa penelitian ini mampu memberikan informasi dan menambah wawasan bagi pembaca baik dari kalangan akademis maupun masyarakat umum tentang pengaruh *game online* bagi kalangan remaja.
2. Penelitian ini diharapkan akan dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengadakan penelitian yang sejenis dan secara lebih mendalam.

1.7 Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan hipotesis sebagai berikut :

Ha : Terdapat pengaruh *game online* terhadap bahasa sarkasme dikalangan remaja

Ho : Tidak adanya pengaruh *game online* terhadap bahasa sarkasme dikalangan remaja

Berdasarkan hipotesis diatas, peneliti mengajukan bahwa hipotesis penelitian ini terdapat pengaruh *game online* terhadap bahasa sarkasme di kalangan remaja. Dengan kata lain menerima hipotesis alternatif (Ha) dan menolak hipotesis nol (Ho).