

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era digital ini, perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer juga sangat pesat, sehingga banyak sekali muncul berbagai fitur dan aplikasi yang penggunaannya menggunakan teknologi dan jaringan komputer. Perkembangan teknologi dan jaringan komputer ini bisa dilihat dengan hadirnya *game online* yang sedang marak dilingkungan remaja saat ini, *game online* ini adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet.

Game online yang hadir pada saat ini menawarkan berbagai fitur-fitur canggih sehingga banyak remaja yang berminat, selain itu *game online* sering kali memiliki konten yang diperbarui secara teratur, hal ini dilakukan agar pemainnya tidak merasa bosan. Hal inilah yang menyebabkan banyak remaja yang kecanduan dengan *game online*. Tidak hanya remaja laki-laki, remaja perempuan pun juga ada yang senang bermain *game online*. Namun kehadiran *game online* ini berdampak pada minat belajar remaja akibatnya tidak jarang membuat prestasi nilai remaja menurun. Hussain & Griffiths, 2009 (Novrialdy, 2019) *Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, dimana segala rasa penat dan stress dapat dikurangi dengan bermain *game*. Namun yang terjadi saat ini, *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas

kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*. menyebabkan pengguna kecanduan dan lupa waktu.

Menurut Lumban dalam (Siska, 2021) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* diantaranya yaitu:

1. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan *game online* dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game* dibandingkan dengan anak perempuan.

2. Kondisi Psikologis

Kondisi Psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan mimpi tentang *game* di berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali.

3. Jenis *Game online*

Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang sehingga para pemain *game* akan termotivasi untuk memainkannya.

Lee, Chen & Holim dalam (Jannah, 2018) menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game online* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial serta membuat minat belajar anak menurun.

Seseorang dapat dikatakan kecanduan *game online* apabila menunjukkan beberapa gejala yang mengarah ke masalah yang terbukti secara klinis. Ada beberapa komponen yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menilai individu mengalami kecanduan *game online*, yaitu *sailence*, *tolerance*, *withdrawal*, *mood modification*, *relapse*, *conflict*, dan *problem*. Dengan adanya beberapa komponen atau aspek tersebut, remaja yang mempunyai kriteria seperti yang dijelaskan merupakan remaja yang kecanduan *game online* (Lutfiwati, 2018). WHO mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental termasuk dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan kontrol yang buruk atas *game*, dimana *game* diberikan prioritas lebih tinggi daripada aktivitas lainnya. sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja Brand, Todhunter, & Jervis (Hadisaputra, 2022).

Menurut laporan We Are Social, pada tahun 2022 ada 94,9% sampel penggunaan internet di Indonesia yang memainkan *video game* diberbagai perangkat. Dengan persentase sebesar 94,9% membuat Indonesia menjadi negara peringkat kedua sebagai negara dengan proporsi pemain *video game* terbanyak, lalu disusul Vietnam

dengan persentase sebesar 93,9%, dan diposisi pertama di duduki oleh negara Vietnam sebagai negara dengan penggunaan *video game* terbanyak yaitu mencapai 96,6% (WANTIKNAS, 2022).

Gambar 1.1 Penggunaan *Video Game* Terbanyak di Dunia



(Sumber: Laporan We Are Social, 2022)

Gambar 1.2 Jumlah Persentase Pemain *Game Online* di Provinsi Indonesia



(Sumber: Survei Opensignal, 2020)

Menurut TotallyAwesome yang dikutip dari Jawa Pos, di Indonesia 47% dari generasi Z (Gen Z) mengakui bahwa bermain *game* memberikan kenyamanan saat mereka merasa cemas atau stress. Hal ini menunjukkan bahwa *game* telah menjadi saluran yang efektif bagi sebagian besar Gen Z untuk menghadapi tekanan emosional mereka (Bahana, 2023). Berdasarkan data App Annie yang merupakan pemimpin dalam data pasar seluler dan analitik, merilis bahwasannya Gen Z di Indonesia menduduki peringkat ketiga di dunia sebagai generasi Z terbanyak yang meluangkan waktu untuk bermain *game*, dimana Gen Z di Indonesia menghabiskan waktu sekitar 7,64 jam untuk bermain *game* per bulan (A, 2019). Adapun *game online* yang sedang trend di kalangan masyarakat khususnya remaja yaitu *game online* Mobile Legend:Bang-Bang, PUBG Mobile, Clash of Clans, Garena Free Fire, dan eFootball PES 2021.

Sering bermain *game online* dengan durasi waktu yang panjang menyebabkan pemain *game online* sering berinteraksi dengan para pemain *game* lainnya di dalam *game online* tersebut. Karena seringnya berinteraksi antara sesama pemain *game* di dalam *game online* tidak menutupi kemungkinan antara pemain *game* dengan pemain *game* lainnya secara tidak sadar mulai mengikuti kebiasaan-kebiasaan yang sebelumnya mungkin belum pernah mereka lakukan. Contoh kebiasaan-kebiasaan itu mungkin dapat dilihat dari cara mereka berkomunikasi pada saat bermain *game*. Bahasa yang dikeluarkan pada saat mereka berkomunikasi terkadang menggunakan

bahasa yang sebenarnya tidak layak dikeluarkan, seperti bahasa sarkasme atau bahasa kotor, bahasa daerah dan lain sebagainya.

Karena seringnya berinteraksi dan berkomunikasi lewat *game online* dapat memungkinkan pemain game terbawa sampai di kehidupan nyatanya. Bahasa yang dipakai untuk berkomunikasi saat bermain *game* kini dipakai juga untuk bahasa sehari-hari karena terlalu sering bermain *game online* dalam durasi waktu yang lama. Jika hal ini dilakukan terus menerus, maka dapat menyebabkan perubahan perilaku bahasa dalam komunikasi kepada seseorang. Dimana perubahan perilaku bahasa komunikasi dapat diartikan sebagai proses pemindahan pesan dari komunikator kepada penerima atau komunikasi secara langsung atau melalui saluran dalam rangka mengubah atau mempengaruhi perilakunya.

Berdasarkan data diatas dan karena banyaknya pengguna *game online* dikalangan Gen Z, peneliti ingin meneliti apakah mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Malikussaleh yang suka bermain *game online* dapat mempengaruhi perubahan perilaku bahasa dalam komunikasi mereka atau tidak.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dideskripsikan di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kehadiran *game online* di kehidupan masyarakat, khususnya pada remaja apakah menyebabkan perubahan perilaku bahasa dalam komunikasi mereka.

2. Aktivitas penggunaan *game online* yang *intens* diduga dapat menyebabkan pengguna kecanduan dan lupa waktu dan dapat menyebabkan perubahan perilaku bahasa dalam komunikasi.

1.3. Pembatasan Penelitian

Untuk menghindari ruang lingkup penelitian yang terlalu luas, maka peneliti merasa perlu membatasi masalah yang lebih spesifik agar menghasilkan penelitian yang terarah, memudahkan dalam pembahasan, dan mencapai tujuan penelitian. Adapun yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengambil subjek mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Malikussaleh yang sedang bermain *game online*.
2. Penelitian ini berfokus mengenai apakah mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Malikussaleh yang sedang kecanduan *game online* mengalami perubahan perilaku bahasa dalam komunikasi atau tidak.

1.4. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap perubahan perilaku bahasa dalam komunikasi pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Malikussaleh ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang dijelaskan di atas, maka peneliti dapat mengambil tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah kecanduan *game*

online dapat menyebabkan perubahan perilaku bahasa dalam komunikasi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Malikussaleh atau tidak.

1.6. Manfaat Penelitian

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

1.6.1. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan dekripsi dan referensi kepada sejumlah mahasiswa Universitas Malikussaleh terutama mahasiswa Ilmu Komunikasi.
2. Penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi bahan pustaka, khususnya penelitian tentang kajian bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap perubahan perilaku bahasa dalam komunikasi mahasiswa.
3. Menambah pengalaman dan pengetahuan tentang bagaimana pengaruh *game online* pada mahasiswa.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah wawasan bagi pembaca tentang pengaruh *game online* pada mahasiswa.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur untuk mengadakan penelitian yang sejenis secara lebih mendalam.