

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Munculnya era teknologi digital dan informasi terutama perkembangan media baru memberikan kemudahan kita untuk melakukan suatu kegiatan dengan menggantungkan pada koneksi *internet*. Penggunaan *internet* yang mudah, menjadi salah satu alasan kita untuk menggunakannya dalam berkomunikasi dalam lingkup *online*. *Internet* juga membantu kita untuk berkomunikasi dengan orang lain yang berbeda daerah, provinsi bahkan berbeda negara sekalipun dengan mudah dan cepat.

Perkembangan *Internet* tidak dapat terpisahkan dari Media baru yang menawarkan para penggunanya untuk memilih pilihan informasi yang sesuai untuk di konsumsi, mengendalikan informasi, interaktivitas merupakan konsep utama pemahaman tentang media baru, munculnya *virtual reality*, komunitas *virtual* dan identitas *virtual* muncul seiring hadirnya media baru. Media baru memungkinkan pengguna untuk menggunakan ruang tanpa batas, memperluas jaringan komunikasi, dan menunjukkan identitas lain yang berbeda dari dunia nyata (Flew, 2002).

Penggunaan *internet* dalam media baru menimbulkan permasalahan *social isolation and neurosis*, yaitu perilaku yang salah pada penggunaan *smartphone*, *internet*, dan *game online*. Permasalahan *social isolation and neurosis* muncul pada remaja karena perilaku penggunaan *internet* yang berlebihan seperti memainkan *game online* yang melebihi batas kewajaran sehingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut, seperti sikap yang kasar dan agresif (Kristiyono, 2015).

Zaman sekarang kebanyakan orang senang untuk bermain game online, dikarenakan game online bisa menghubungkan orang yang beda kota, pulau, maupun negara sekalipun. Game online sekarang sudah banyak variasi pilahan game nya, mulai dari permainan

petualangan, permainan strategi, dan lain-lain, tergantung selera masing-masing untuk memilih game apa yang akan dimainkan.

Menurut observasi yang saya lakukan, mahasiswa memiliki handphone supaya bisa berkomunikasi dengan orang terdekat mereka seperti keluarga dan teman-teman sebaya mereka, dan semua handphone yang dipakai mahasiswa sudah bisa mengakses internet dan bisa untuk memainkan game secara online. Kebanyakan mahasiswa menginstal game di handphone mereka untuk sebagai hiburan semata setelah penat dalam perkuliahan atau mengisi kekosong waktu yang ada. Dari hasil observasi saya, 14 banding 20 Handphone mahasiswa sudah menginstal *game mobile legend* karena game ini sedang marak dikalangan mahasiswa sebagai game yang bisa dimainkan bersama teman tongkrongan karena *game mobile legend* ini bersifat tim dalam permainan.

*Game online Mobile Legends ( ML )* yaitu jenis game yang saat ini sedang banyak diminati, *game* berbasis MOBA (*Massive Online Battle Arena*) ini adalah genre *game online* yang memadukan antara dua jenis genre *game* yaitu *Real Time Strategy (RTS)* dan *Role Playing Game (RPG)* dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter (*hero*) yang dimainkan memiliki peran (*skill*) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan, seperti Dota, *League Of Legends*.

Pemain *game online Mobile Legend* memerlukan komunikasi interpersonal dengan orang lain, komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan oleh orang-orang dengan bertatap muka (*face to face*), memungkinkan orang untuk menangkap reaksi orang lain yang ditunjukkan secara langsung, baik secara verbal atau non verbal (Mulyana, 2000). Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang melibatkan hanya dua orang.

Berkomunikasi tidak hanya bertatap muka, berkomunikasi bermediasi komputer atau CMC. Sebuah komunikasi yang dilakukan oleh manusia melalui media komputer, dengan melibatkan orang banyak dalam konteks tertentu, membentuk penggunaan media untuk

berbagai tujuan, salah satunya penggunaan internet (John December dalam Febrina, 2017). Contoh CMC dengan menggunakan teknologi Discord adalah sebuah aplikasi messenger yang digunakan gamer dalam melakukan obrolan dengan orang lain atau tim ketika bermain game online.

Pakar Psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson, menjelaskan bahwa adanya kemungkinan kekerasan dalam game online yang memiliki efek kuat untuk menimbulkan perilaku agresif terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu, sifat dari game online sendiri adalah sebagai alat hiburan, tetapi jika berlebihan memungkinkan untuk menjadi agresif seperti pemarah, memberontak, berkata kasar hingga memukul (Yahudi dan Anderson dalam Erfan, 2015).

Agresi verbal yang dilakukan player ML kebanyakan hal yang berbau memaki, kata – kata kotor, sarkasme, dan hujatan yang bisa mengakibatkan rusak nya mental atau ter-provokasinya orang yang dijadikan target tersebut, dan bisa berdampak kepada hal yang tidak diinginkan. Kebanyakan *player* melakukan perilaku agresi verbal tersebut dikarenakan keadan tim mereka yang sedang terpojok, mengakibatkan kepanikan dan tekanan dari keadaan dan adanya omongan yang kasar atau sering disebut oleh *player game online* yaitu TOXIC, menghina satu sama lain, dan bisa juga mendapatkan provokasi dari tim lawan sehingga mereka terpancing untuk saling menyalahkan dan menggunakan kata-kata yang seharusnya tidak mereka gunakan dalam berkomunikasi satu sama lain di dalam tim mereka supaya mental dan kerjasama tim mereka tetap terjaga walaupun mereka dalam keadaan terdesak, dan mereka juga bisa membalikan keadan dari keadaan mereka yang terdesak sampai menjadi menang.

Alasan peneliti memilih *game online Mobile Legends*: Bang Bang sebagai obyek penelitian karena game online *Mobile Legends* menjadi yang teratas dan terpopuler pada Aplikasi Google Play Store dengan jumlah downloader lebih dari seratus juta. (sumber: google play store yang diakses pada tanggal 10 Agustus 2018 pukul 23:12). Game ini juga sangat mudah di akses oleh siapa pun yang memiliki *handphone android/ IOS* yang memiliki kapasitas yang memadai dan

spesifikasi handphone yang memadai untuk dimainkan. Dikarenakan aplikasi *game Mobile Legend* ini gratis di Play Store/App Store. Sehingga hampir semua orang bisa meakses game ini dengan mudah asalkan memiliki jaringan *internet* yang cukup kuat, setidaknya memiliki sinyal H<sup>+</sup>.

Dari latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pada permainan game online mobile legend dan dihubungkan dengan perilaku agresif verbal mahasiswa dengan judul “ *Pengaruh Mobile Legend Terhadap Perilaku Agresi Verbal Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia* “.

## 2. Rumusan Masalah

Sebagaimana yang diungkapkan dalam latar belakang diatas, maka peneliti disini akan merumuskan masalah untuk memperoleh sasaran yang sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk itu peneliti membatasi ruang lingkup masalah atau rumusan masalah yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Apa Faktor yang mempengaruhi mahasiswa yang bermain *game mobile legend* melakukan agresi verbal ?
2. Bagaimana bentuk agresi verbal mahasiswa UPI Bandung ketika bermain *game mobile legend* ?
3. Bagaimana akibat agresi verbal yang terjadi terhadap mahasiswa UPI yang bermain *game mobile legend* ?

## 3. Tujuan Penelitian

1. Mengkaji dan menganalisis faktor yang mempengaruhi agresi verbal mahasiswa UPI bandung di dalam *game mobile legend*.
2. Mengidentifikasi bentuk - bentuk keadaan agresi verbal terhadap *player* mahasiswa UPI Bandung.
3. Mengetahui akibat yang terjadi oleh agresi verbal terhadap mahasiswa UPI yang bermain *game mobile legend*.

## 4. Manfaat Penelitian

Segala sesuatu yang diciptakan tentunya diharapkan dapat memberikan kebermanfaatn, begitupun dalam penelitian ini. Manfaat dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritik dan manfaat praktis, diantaranya :

#### A. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis diantaranya :

- a. Menambah khasanah ilmu pengetahuan sosiologi dan sebagai bahan kajian ilmiah dalam ilmu pendidikan sosiologi, khususnya dalam kajian perilaku, dan bahasan media sosialisasi sosial di masyarakat.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai masalah yang peneliti bahas di atas.
- c. Memberikan sumbangan pemikiran dan kajian dalam dunia pendidikan khususnya pada calon dan guru sosiologi dalam memberikan pengetahuan mengenai berkomunikasi dan perilaku pada peserta didik.

#### B. Manfaat Praktis

- a. Secara praktis penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan atau wawasan ilmu pengetahuan khususnya bagi peneliti, dan umum nya bagi para pembaca seperti mahasiswa calon guru sosiologi supaya bisa lebih memberikan perhatian lebih kepada peserta didik dalam upaya preventif dan refresif mengenai berkomunikasi dan perilaku yang baik di dalam media sosial terutama game online.
- b. Masyarakat sendiri bisa mendapat pengetahuan dari hasil penelitian ini supaya terjadi sinergitas antara mahasiswa dan masyarakat dalam upaya memberikan pendidikan tingkah laku dan berkomunikasi bagi para kelompok mahasiswa khususnya dilingkungan pergaulannya.

#### C. Manfaat Kebijakan

- a. Memberikan sumbangsih pemikiran kepada Menteri Pemuda dan Olahraga (MENPORA) dan Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) tentang pengaruh game online terhadap agresi verbal dalam suatu individu maupun kelompok.
- b. Memberikan sumbangsih pada pemerintah untuk menanggulangi agresi verbal yang terlalu berlebihan dikalangan para player game online dalam bentuk pembelajaran dalam sekolah maupun perkuliahan di Indonesia

yang sudah membuat matapelajaran E-Sport dan jurusan E-Sport.

## **5. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi ini berisi rincian tentang urutan penelitian darisetiap bab dan bagian demi bagian dalam skripsi. Skripsi ini terdiri dari lima bab.

1. **BAB I Pendahuluan** : Dalam bab I ini merupakan bagian awal dalam pembuatan penulisan skripsi. Pendahuluan ini berisikan latar belakang masalah yang diteliti oleh peneliti. Kemudian setelah latar belakang ada rumusan masalah yang merupakan beberapa pertanyaan yang akan peneliti kaji di dalam penelitian ini. Selanjutnya adalah tujuan penelitian merupakan tujuan penulisan untuk hasil yang dicapai dari penelitian ini. Dan manfaat penelitian yang berguna untuk mengetahui manfaat apa saja yang ada dari penelitian ini dan struktur oeganisasi skripsi sebagai rincian urutan penulisan skripsi.
2. **BAB II Kajian Pustaka** : Kajian pustaka merupakan pemaparan dari teori – teori yang relevan dengan masalah yang dikaji oleh peneliti. Adapun kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian sebagai jawaban sementara dari masalah yang dirumuskan oleh peneliti.
3. **BAB III Metodologi Penelitian** : Metode penelitian. Pada bab ini peneliti menjelaskan metode dan desain penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta teknik pengumpulan data dan analisis data yang digunakan dalam penelitian.
4. **BAB IV Hasil Penelitian** : Merupakan bab yang memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, berupa informasi data-data, pengolahan dan analisis data. Kemudian berisi mengenai jawaban dari rumusan masalah yang ada dalam penelitian.
5. **BAB V simpulan, implikasi dan rekomendasi** : Merupakan bab terakhir yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini terdiri dari tiga bagian, yaitu simpulan, implikasi dan rekomendasi.