

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi memudahkan kita untuk tetap terinformasi mengenai berbagai isu. Media massa, sebagai Informasi merupakan sumber daya yang berharga di dunia saat ini. Media menyebarkan informasi melalui media cetak dan elektronik, melibatkan masyarakat, serta menyediakan informasi penting. Media massa sangat penting untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi dengan khalayak luas.

Teknologi informasi sangat penting di dunia saat ini karena memungkinkan individu untuk berkomunikasi dan berbagi informasi. Teknologi berkembang pesat, begitu pula pemahaman ilmiah. Teknologi juga memainkan peran penting dan memiliki dampak besar di berbagai bidang, termasuk *game online* yang semakin populer.

Game online mencerminkan perkembangan teknologi modern di dunia saat ini. *Game online* adalah *game* yang dimainkan di PC atau komputer melalui internet. Namun, seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi dan semakin beragamnya jenis *Game online* yang tersedia saat ini, *game online* tidak lagi terbatas pada PC saja, melainkan juga dapat dimainkan di perangkat berteknologi canggih seperti *Android*, *iOS*, dan sebagainya. *Game* adalah aktivitas yang melibatkan penerapan aturan yang ketat, di mana sebagian pemain menang dan sebagian lainnya kalah (Mikraj *et al.* 2025; Farhanudin *et al.* 2025)(Fhadila, 2017).

Game online adalah *game* yang memungkinkan beberapa pemain bermain secara bersamaan melalui internet. *Game online* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan; *game* ini juga dapat memfasilitasi interaksi sosial. *Game online* juga dapat mengajarkan hal-hal baru berkat waktu yang dihabiskan untuk memainkannya. Paparan yang sering terhadap *Game online* dapat menimbulkan berbagai dampak, termasuk potensi untuk

memengaruhi perilaku komunikasi seseorang. *Game online* tersedia untuk semua kalangan dan dapat dimainkan kapan saja, baik siang maupun malam.

Menurut Asosiasi Penyedia Layanan Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2025 terdapat sekitar 229,4 juta pengguna internet di Indonesia, dengan tingkat penetrasi sebesar 80,66 persen dari total populasi nasional. Peningkatan ini menunjukkan bahwa konektivitas internet semakin penting dalam kehidupan masyarakat, dan berfungsi sebagai infrastruktur penting untuk komunikasi, pendidikan, hiburan, serta interaksi sosial. Tingginya penetrasi internet tersebut juga sejalan dengan meningkatnya ketersediaan perangkat digital serta kemudahan akses jaringan yang menjangkau sebagian besar wilayah Indonesia. Dari sisi demografis, pengguna internet didominasi oleh generasi milenial dan generasi Z, masing-masing dengan tingkat penetrasi sekitar 89,12 persen dan 87,80 persen, yang menunjukkan bahwa kelompok usia produktif dan remaja merupakan segmen yang paling intensif memanfaatkan teknologi digital. Meskipun demikian, distribusi pengguna internet masih menunjukkan ketimpangan antardaerah, di mana Pulau Jawa menjadi wilayah dengan penetrasi tertinggi, sedangkan Maluku dan Papua berada pada tingkat yang lebih rendah.

Selain itu, perbedaan tingkat penggunaan internet juga tampak berdasarkan jenis kelamin, dengan laki-laki memiliki penetrasi sedikit lebih tinggi dibanding perempuan. Temuan demografis ini menunjukkan bahwa remaja, khususnya kelompok usia 13–17 tahun, merupakan salah satu pengguna yang paling aktif dalam memanfaatkan internet untuk kebutuhan hiburan, media sosial, dan *game online*. Dari laporan diatas bisa dikatakan pengguna *game online* mengalami kecanduan bermain *game online*.

Ada beberapa genre atau jenis *game online* menurut Daeli (Arosyid dalam Kurnada dan Iskandar 2021) antara lain: 1). *Massively multiplayer online* (MMO), contoh *game* MMO ini adalah simulasi balap mobil, balap motor, pesawat terbang, dan *game* ringan lainnya. 2). *Massively multiplayer online role playing game* (MMORPG), contoh *game* ini adalah *World of warcraft*, *age of conan*, *entropia universe*, *city of heroes* dan lainnya. 3).

Multiplayer online battle arena (MOBA), contohnya *Mobile Legends*, *dota 2* dan lainnya.

Mobile Legends sendiri termasuk dalam *game MOBA* yang permainannya mudah untuk dimainkan. Pada tanggal 24 April 2024, jumlah unduhan *Mobile Legends* mencapai 24,537,946. Moonton melaporkan bahwa sekitar 75% dari basis pemain aktif mereka berusia di bawah 30 tahun, dengan mayoritas berada dalam rentang 16-25 tahun. Dari data tersebut menunjukkan bahwa *game Mobile Legend* sangat populer di kalangan remaja. Pengguna *Mobile Legends* banyak berasal dari kelompok Usia 13-17 Tahun karena beberapa alasan yang saling berkaitan. Secara psikologis, individu pada usia ini berada dalam tahap perkembangan di mana pencarian identitas dan pengakuan dari orang lain sangat penting. *Mobile Legends* menyediakan platform kompetitif yang memungkinkan mereka untuk menunjukkan keterampilan, berkompetisi, dan mendapatkan apresiasi dari teman sebaya dan komunitas *game*. Dari sudut pandang sosial, *game* ini memberikan peluang besar untuk bersosialisasi dan memperkuat hubungan dengan orang lain, yang sangat penting pada usia remaja. Kemudian, aksesibilitas teknologi juga memainkan peran besar, kelompok usia ini umumnya memiliki akses mudah ke perangkat *mobile* dan *Internet*, serta kemampuan yang baik untuk menggunakan teknologi tersebut.

Game ini dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan. Biasanya, para pemain dibagi menjadi dua tim dan bersaing untuk meraih kemenangan. Sebuah tim dinyatakan menang jika berhasil menghancurkan sebuah bangunan milik lawan. Menurut data *Google Play Store*, *Mobile Legends* telah diunduh lebih dari 500 juta kali. *Mobile Legends* tersebut sebuah *game* yang dilakukan 5 vs 5 dalam sebuah *smartphone* yang dapat bermain bersama antar teman dekat maupun dengan orang yang jauh. dalam satu rondanya *Mobile Legend* memiliki durasi yang begitu lama hingga 15 menit lebih. Penggunaan *Mobile Legends* yang berlebihan dapat berdampak negatif bagi para pemain. Karena *game online* merupakan jenis hiburan yang secara alami memberikan rasa kepuasan kepada pemain, bermain *Mobile Legends* dapat menjadi adiktif, membuat pemain ingin terus

mencoba hingga mereka mendapatkan kepuasan atau kemenangan tersebut yang pada akhirnya dapat menyebabkan kecanduan game.

Kecanduan video game, yang kadang-kadang disebut sebagai “kecanduan game,” adalah suatu kondisi di mana para pemain merasa seolah-olah tidak ada hal lain yang ingin mereka lakukan selain bermain game, dan seolah-olah game itulah seluruh hidup mereka. Kecanduan *game online* didefinisikan sebagai kebutuhan seseorang untuk terus-menerus bermain game online, yang menghabiskan banyak waktu dan dapat mengakibatkan individu tersebut tidak mampu mengatur atau mengelola kebiasaan bermain game mereka. Kecanduan game dapat menimbulkan konsekuensi serius. Salah satu dampaknya adalah para gamer mungkin mengabaikan kehidupan nyata mereka karena terlalu tenggelam dalam game. Selain itu, kecanduan *game online* dapat mengganggu komunikasi antarpribadi, sehingga membahayakan hubungan dengan teman sebaya.

Bahasa yang digunakan dalam *game* tidak selalu sesuai dengan norma-norma bahasa yang berlaku dalam masyarakat. Remaja pada usia tersebut masih dalam tahap perkembangan kemampuan bahasa yang baik dan benar. Oleh karena itu, penggunaan bahasa yang kurang baik dalam *game* dapat mempengaruhi perkembangan bahasa Remaja. Selain itu, penggunaan *Mobile Legends* juga dapat mempengaruhi kemampuan sosial Remaja dalam berinteraksi di dunia nyata. Dalam *game*, Remaja dapat berinteraksi dengan orang lain secara *online*, namun interaksi tersebut tidak selalu positif dan dapat memengaruhi cara Remaja dalam berinteraksi di dunia nyata. Misalnya, Remaja dapat terbiasa dengan interaksi yang tidak sopan atau tidak pantas dalam *game*, sehingga dapat mempengaruhi kemampuan sosialnya di dunia nyata. Pentingnya pengawasan dan pengendalian penggunaan *game online* pada Remaja.

Masa remaja menandai peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Masa ini ditandai oleh perubahan fisiologis, psikologis, dan psikososial. Masa remaja awal berlangsung pada usia 13 hingga 17 tahun. Menurut Hurlock dalam (Fhadila, 2017), Saat ini, istilah “masa remaja” tidak hanya merujuk pada kematangan fisik; istilah ini juga mencakup

perkembangan kognitif, emosional, dan sosial. Masa remaja adalah tahap psikologis di mana seorang remaja tidak lagi menganggap dirinya lebih rendah dari orang yang lebih tua, melainkan setara dengan mereka (Restu & Yusri dalam Lestarina *et al.* 2017). Selama masa remaja, yang merupakan masa transisi, remaja merasa tidak yakin dengan peran yang akan mereka mainkan. Pada usia ini, individu bukan lagi anak-anak tetapi juga belum dewasa. Status remaja yang ambigu ini memungkinkan individu untuk bereksperimen dengan berbagai gaya hidup dan menemukan pola perilaku, nilai-nilai, serta ciri-ciri yang sesuai dengan diri mereka (Hurlock dalam Fhadila, 2017).

Remaja diusia tersebut yang cenderung menghabiskan waktu karena bermain *Mobile Legends*, yang membuat mereka kurang aktif dalam komunikasi di lingkungan sekitar, kurang konsentrasi, tidak acuh pada saat diajak bicara, hingga lupa waktu saat memainkannya. Orang tua harus memahami dampak dari penggunaan *game online* pada Remaja dan memberikan pengawasan yang tepat terhadap Remaja dalam bermain *game*. Selain itu, perlu diberikan pemahaman yang baik mengenai bahasa yang baik dan benar, serta interaksi sosial yang sehat dan positif dalam *game* maupun di dunia nyata. Akibatnya, orang tua memegang peran penting dalam mengawasi anak-anak remaja mereka untuk memastikan mereka menjaga kesehatan dengan tidur yang cukup, membatasi penggunaan ponsel pintar agar tidak lupa waktu yang dapat menyebabkan mereka mengabaikan kewajiban agama serta membimbing mereka untuk bermain *game online* secara bijak guna menghindari dampak negatif dari *game* tersebut. Diharapkan para *gamers* dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan tepat. Tanpa dukungan orang lain, seseorang tidak dapat mencapai apa yang dapat dicapai oleh orang biasa. Inilah tepatnya yang mendorong masyarakat untuk semakin memperhatikan *game online*.

Peneliti tertarik pada perilaku komunikasi para pemain *Mobile Legends*, karena kurangnya interaksi dalam *game* tersebut dapat mengganggu komunikasi, yang semakin penting perannya. Perilaku komunikasi dicirikan sebagai pola perilaku, persiapan antisipatif,

kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial, atau sederhananya. Dengan demikian, komunikasi verbal adalah upaya yang disengaja untuk terhubung dengan orang lain secara lisan melalui penggunaan kata-kata. Selain komunikasi verbal dalam bentuk debat, diskusi, dan percakapan, yang menggunakan bahasa sebagai simbol yang dibangun dengan makna bersama, komunikasi kelompok juga mencakup komunikasi nonverbal, yang menggunakan simbol atau isyarat selain kata-kata.

Dalam konteks ini, teori Stimulus-Organism-Respon (S-O-R) dapat digunakan untuk menjelaskan pengaruh *Mobile Legends* terhadap perilaku komunikasi remaja. Stimulus (S) merujuk pada rangsangan berupa fitur-fitur komunikasi, kompetisi, dan interaksi sosial yang terdapat dalam *game Mobile Legends*. Organism (O) adalah kondisi internal pemain, seperti motivasi, emosi, dan sikap yang muncul saat bermain. Respon (R) adalah perilaku komunikasi yang tampak sebagai hasil dari proses tersebut, misalnya keterbukaan, empati, sikap mendukung, rasa positif, dan sikap positif terhadap orang lain.

Dengan demikian, *Mobile Legends* dapat dipandang sebagai stimulus yang menimbulkan respon komunikasi tertentu melalui proses psikologis dan sosial yang dialami remaja. Perubahan perilaku komunikasi yang terjadi dapat bersifat positif seperti meningkatnya kerja sama dan empati maupun negatif, seperti munculnya konflik verbal, penggunaan bahasa kasar, atau penurunan kualitas interaksi sosial di dunia nyata.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam dampak bermain *Mobile Legends*. Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan untuk menyelidiki hubungan antara karakteristik remaja dan fenomena sosial terkini seputar penggunaan *Mobile Legends*, serta konsekuensi atau dampaknya. Sebagai hasilnya, penelitian ini juga dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai dampak *Mobile Legends* terhadap perilaku komunikasi remaja, serta untuk memberikan wawasan tambahan mengenai pola komunikasi remaja yang memainkan *game* tersebut. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi akademisi di

masa mendatang yang meneliti *Mobile Legends* dan sebagai landasan untuk penelitian lanjutan mengenai topik ini.

Secara praktis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi mereka yang ingin mengetahui lebih lanjut mengenai permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu orang tua memahami dengan lebih baik dampak potensial dari bermain *Mobile Legends* secara berlebihan, sehingga mereka dapat mengingatkan, memantau, mengatur, dan membatasi waktu bermain *game online* anak-anak mereka, baik di rumah maupun di luar rumah. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas wawasan para pembaca.

Dari hal yang disebutkan diatas penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana pengaruh *Mobile Legends* dikalangan remaja sehingga dapat mengetahui bagaimana cara menanggulangi kecanduan bermain *Mobile Legends* agar bisa mengurangi terjadinya kesalahan dalam berperilaku komunikasi pada saat Remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan *game online Mobile Legends* terhadap perilaku komunikasi remaja usia 13–17 tahun di Dusun Pendopo, Desa Liprak Kidul, Kecamatan Banyuanyar, Kabupaten Probolinggo?”

1.3 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Mobile Legends* terhadap perilaku komunikasi remaja usia 13–17 tahun di Dusun Pendopo, Desa Liprak Kidul, Kecamatan Banyuanyar, Kabupaten Probolinggo.

1.4 Manfaat Masalah

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman yang lebih baik mengenai sejauh mana *game Mobile Legends* memengaruhi perilaku komunikasi remaja berusia 13-17 tahun, serta berfungsi sebagai sumber dan rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Muhammadiyah Malang.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat Praktis Penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua memahami dengan lebih baik konsekuensi yang mungkin timbul akibat penggunaan *Mobile Legends* secara berlebihan.

