

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi adalah alat atau barang-barang dari keseluruhan sarana yang digunakan untuk kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi sudah berkembang sangat cepat dari tahun ke tahun. Perkembangan teknologi yang paling tampak adalah telepon, komputer, dan internet. Ketiga ini telah memperkecil hambatan fisik terhadap komunikasi dan memungkinkan manusia untuk berkomunikasi secara bebas dan global.

Pada era modernisasi sekarang, perkembangan teknologi sudah semakin canggih. Perkembangan teknologi juga telah diiringi oleh kemajuan teknologi internet. Perkembangan teknologi juga tidak lepas kaitannya dengan perkembangan jaringan komputer itu sendiri. Sekarang ini sudah ada teknologi *smartphone* yang di dalamnya terdapat aplikasi game online yang mudah sekali untuk didownload dan dimainkan. Jadi, permainan dengan menggunakan jaringan komputer saat ini tidak harus dilakukan di dalam rumah. (Effendi, 2014; Ramadhani, 2013).

Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan salah satu *game online* yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain *game online* dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan

komunikasi, sekarang bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain *game online* ataupun *game offline*. *Game* terbagi atas dua jenis, pertama adalah *game offline* yang bisa kita mainkan pada perangkat komputer atau telepon seluler tanpa harus terhubung ke jaringan internet. Kedua adalah *game online* yanghanya bisa kita mainkan di komputer atau telepon selulersaat terhubung denganjaringan internet.

Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah *game multiplayeronline battle arena (MOBA)* yang miripdengan *game Dota 2* dimana *game* ini menggunakan strategi untuk menang, dengan pertarungan 5 *versus* 5 melawan tim musuh. *Game* ini mempunyai 3 jalur(*line*) yang diperkuat dengan tower tujuannya sama yaitu untuk menghancurkantower utama musuh dengan *hero* yang kita gunakan.*Game* ini mempunyai durasi bermain yang sangat beragam dalam setiap pertandingan, mulai dari 10 menit hingga waktu yang tidak terbatas tergantung seberapa susah dan mudah musuh yang dihadapi dalam setiap pertandingan, terdapat banyak fitur komunikasi di *game* ini , mulai dari chatting, emoticon hingga voice call.*Game onlineMLBB* saat inisedang marak (*booming*) di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulaidari anak-anak sampai orang dewasa termasuk mahasiswa. (<https://www.liputan6.com/tag/mobile-legends>)

Game online sudah masuk dari waktu yang cukup lama di Indonesia,penyebarannya sangat cepat terutama dalam waktu empat tahunterakhir sudah diminati kurang lebih 100 juta peminat *game* yang sudah mengunduh aplikasi *game onlineMLBB* ini. *Game* yang satu ini memang menjadisangat populer belakangan ini. Sebelumnya juga ada satu *game online* bernama *Clash of*

Clans (COC) yang sangat populer. Tetapi seiring berjalannya waktu, *game Clash of Clans (COC)* mulai ditinggalkan dan sekarang banyak dari kalangan mahasiswa beralih ke game online *MLBB*. *Game online* merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa *game* yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu.

Bermain *game online* adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan apa yang akan terjadi dari kegiatan tersebut. Bermain *game* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis pada diri sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya. Kepuasan psikologis yang dimaksud berakibat membuat seseorang yang bermain *game* menjadi kecanduan sehingga melupakan kegiatan aktivitas di luar dari *game*. Bermain *game online* seolah menjadi gaya hidup tersendiri dan banyak digemari kalangan segala usia karena bisa memberi bentuk rasa kepuasan dan hiburan di waktu luang.

Istilah kecanduan (*addiction*) awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat-obatan. Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan sehingga dapat mengganggu kehidupan sehari-harinya. (Weinstein, 2010:268-276).

Saat ini yang cukup populer di kalangan remaja atau mahasiswa pengguna telepon seluler adalah *Game MLBB*. Fenomena *game MLBB* ini sudah tidak asing lagi dan sudah menjadi virus yang menjalar ke seluruh dunia. *Game MLBB* berjenis strategis ini sangat menarik sehingga membuat para pemainnya menjadi

ambisius dalam bermain. *Game MLBB* itu sendiri adalah *game* yang bergenre *multiplayer online battle arena (MOBA)* yang bertujuan menghancurkan tower milik tim lawan untuk mencapai kemenangan, perusahaan yang mengembangkannya ini adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota China yang bernama *Moonton*. *Game MLBB* sebenarnya baik untuk ajang hiburan seseorang dan baik dalam hal melatih ketangkasan dalam bermain, tetapi disarankan kepada orang yang bermain *game* harus dapat mengontrol dirinya sendiri, sehingga tidak berakibat kecanduan yang berlebihan.

Mahasiswa juga tidak bisa terlepas dari telepon selulernya, baik itu di kelas, di kantin kampus, ataupun di luar dari kampus diakibatkan bermain *game online MLBB* tersebut. Mereka kerap menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *game online*, alasan kenapa mengambil mahasiswa aktif yang berada di kota Palembang sebagai responden, karena banyaknya mahasiswa yang menggunakan *smartphone* dan mengunduh aplikasi *Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* ataupun mahasiswa yang bersedia membagi sambungan koneksi internet kepada mahasiswa lainnya di kampus hanya untuk main *game online* bersama-sama dan membentuk sebuah tim di dalam permainan tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Bermain *game online* memiliki pengaruh positif dan negatif.
2. Berubahnya komunikasi dan perilaku pengguna *game online* terhadap lingkungan sosial.
3. Timbulnya rasa ketergantungan terhadap *game* tersebut.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil hal-hal yang telah diuraikan dalam latar belakang, rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana “ Bagaimana Dampak *Game Online Mobile Legend : Bang Bang* Dikalangan Mahasiswa ? “

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan oleh *game online Mobile Legends: Bang Bang(MLBB)* terhadap mahasiswa yang telah bermain *game online* ini selama setahun di telepon selulernya.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya baik secara teoritis maupun praktis. Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan atau tambahan bagi perkembangan ilmu komunikasi khususnya dalam bidang media baru (*new media*) yaitu media online mengenai *game online*.

1.5.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Komuniiasi Universitas Bina Darma Palembang sebagai informasi mengenai dampak yang ditimbulkan dari *game online* dan bagi mahasiswa universitas lain yang membaca, serta dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama. Dalam hal ini khususnya mahasiswa yang tertarik dengan *game online*.