

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu dan teknologi berkembang dengan pesat bisa membawa banyak perubahan dalam kehidupan lapisan umat manusia. Adanya kreativitas manusialah merupakan salah satu pemicu berkembangnya temuan-temuan yang terbaru khususnya dalam teknologi yang bisa bermanfaat sarana kemajuan teknologi umat, dimana era sekaranglah yang menjadi era gencar-gencarnya teknologi berkembang bahkan maju.

Internet diciptakan oleh manusia dengan kreativitas, saat ini yang kita ketahui internet semakin berkembang pesat, internet diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia mendapatkan informasi tak terbatas, dengan adanya internet juga kita bisa mendapatkan teman yang begitu banyak atau relasi yang begitu mudah untuk didapatkan. Salah satu pemanfaatan internet juga sebagai media hiburan atau bermain.

Pemanfaatan internet disamping untuk alat berkomunikasi, media pendidikan dan yang lainnya salah satu pemanfaatan yang dilakukan oleh kalangan manusia yaitu dalam bidang hiburan atau permainan, di era sekarang banyak hiburan atau permainan yang bisa di akses menggunakan internet dimanapun dan kapanpun pastinya dengan menggunakan koneksi internet saat ini yang biasa di sebut *game online*.

Game yang berkembang pada saat ini adalah mobile legends. Game yang di ciptakan oleh perusahaan moonton yang berasal dari negara China. Yang berkembang di seluruh dunia. Dapat dilihat dengan berkembangnya game mobile legends ini dengan data pengguna di tahun 2021 terakhir data yang diperoleh mencapai 942,25 juta orang di seluruh dunia. Dengan hasil jumlah download dari hasil info yang di dapat dari aplikasi yang ada di *playstore* mencapai 500.000.000+ orang yang mengunduh aplikasi ini. Yang dimana data ini sebagai bukti game mobile legends sangat digemari di seluruh dunia.

Game mobile legends merupakan game yang bergenre MOBA. merupakan game bergenre MOBA. MOBA yang merupakan singkatan dari Multiplayer Online Battle Arena atau yang biasa disebut dengan strategi tindakan real-time (ARTS) adalah komponen waktu nyata taktik (RTS). Dalam game yang bergenre MOBA Pemain dibatasi untuk mengendalikan satu karakter yang ada di game.

Berbicara soal *game online*, banyak masyarakat memanfaatkan *game online* sebagai sarana hiburan dan sosialisasi dalam bermain game online bisa mengajarkan sesuatu yang baru di samping adanya kesenangan yang ditimbulkan dari game, dikarenakan keseringan bermain *game online* seseorang bisa merasa ketergantungan terhadap *game* tersebut.

Banyak kalangan manusia yang memanfaatkan *game online* sebagai aktivitas yang bisa dilakukan untuk mengisi waktu luang atau bahkan untuk hanya sekedar menghibur diri. pada saat sekarang sangat digemari oleh banyak masyarakat mulai dari anak-anak yang sudah mengenal *game online* hingga di kalangan orang dewasa pun mereka gemar sekali bermain.

Orang yang bermain *game online* mulai dari kalangan anak-anak sampai dewasa, Menurut survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) tembus 78,74% yang bermain game Mobile Legends yang ada di seluruh Indonesia berdasarkan hasil survey yang dilakukan. Adapun berdasarkan provinsi di banten berpresentasi sekitar 89,10 persen pengguna internet, dimana ini mendukung bahwa masyarakat Banten gemar sekali menggunakan media Internet baru ini.

Sebagai pembuktian bahwa masyarakat Indonesia sangat menggemari bermain *game online* ini, dengan jumlah data dikutip dari akun resmi instagram @seputargame mencatat 43,23 juta orang masyarakat indonesia gemar bermain game Mobile Legends. di samping menghibur ada beberapa yang diikutsertakan dalam turnamen-turnamen di Indonesia sendiri. Di kota serang sendiri banyak sekali komunitas game mobile legends salah satunya komunitas yang bergerak

yaitu komunitas MLBB Kota Serang di setiap kota memiliki komunitas sendiri salah satunya kota serang. Di kalangan mahasiswa sendiri suka sekali bermain, dengan terbukti banyak mahasiswa yang bermain game online, salah satu yang terkenal atau yang hits di zaman sekarang adalah *game mobile legends* yang merupakan salah satu *game online* yang pemainnya sangat banyak. Dengan sering mengadakan turnamen mobile legends dan juga sebagai media hiburan di waktu luang.

Dikarenakan adanya peningkatan masyarakat yang bermain *game online* situasi ini merupakan masyarakat yang aktif, aktif disini mereka yang tiap hari bermain *game online* dalam kondisi ini beberapa orang mengalami situasi kesulitan untuk berhenti bermain *game online*. Karena ada beberapa aspek hubungan emosional antara para pemain *game online* sehingga melupakan bahwa apa yang dilakukan itu bukan dalam kondisi yang nyata atau sebenarnya, karenanya orang yang bermain akan lupa dengan apa yang harus mereka lakukan contohnya mengerjakan pekerjaan yang didalam kehidupan nyatanya.

Adanya permasalahan yang akan terjadi, banyak masyarakat yang lupa waktu ketika sedang bermain *game online*, akibatnya banyak orang yang seharian menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game*, bisa memicu terjadinya tingkah laku mereka di dunia yang seharusnya dijalani, contohnya pelajar atau mahasiswa mereka lupa akan kewajibanya, lupa akan kesehatan dan masih banyak lagi.

Banyak sekali kasus-kasus yang terjadi pada masyarakat akibat dari *game online* ini, salah satu kasusnya yang sedang ramai terjadi di kalangan masyarakat remaja atau pelajar contohnya di daerah cimahi anak Sekolah Menengah Pertama kecanduan *game online* hingga berhenti untuk bersekolah di kisahkan anak sekolah SMP ini mengalami kecanduan game akibat pola tidur yang salah akibatnya di kesehatan mental dan sekarang mereka harus terapi psikiater untuk

penyembuhan¹ Dengan kondisi ini tidak sedikit orang yang kecanduan game online, sampai lupa waktu untuk menjalankan kewajibannya.

Dikalangan mahasiswa *game online* itu sangat digemari. Yang memang *game online* itu dimainkan oleh semua kalangan dari pelajar atau mahasiswa sampai anak-anak pun memainkan salah satu contohnya mahasiswa yang ada di Provinsi Banten yaitu Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, khususnya di Fakultas Dakwah.

Peneliti mengambil Mahasiswa fakultas Dakwah UIN SMH Banten, adalah mahasiswa aktif yang menempuh pendidikannya di UIN SMH banten ini. Yang di mana mahasiswa merupakan generasi muda yang pastinya menjadi cerminan bagi masyarakat dan yang berilmu yang sepatasnya memiliki disiplin waktu yang tinggi sebagai mahasiswa yang baik.

Tidak bisa dipungkiri etika bahasa yang digunakan oleh mahasiswa sekarang banyak yang kurang enak di dengar. Yang diperhatikan banyak orang-orang yang suka berkata kasar saat berbicara pada temannya atau pada kakak tingkatnya dengan bahasa yang bisa di bilang kasar walaupun niatnya hanya bercanda. Sebagian orang juga beranggapan hal yang sama ketika ditanya beberapa mahasiswa mereka setuju ketika bermain game ML ini banyak kata-kata kasar yang sering keluar dari mulut mereka. mengapa peneliti mengambil di kalangan mahasiswa Fakultas Dakwah UIN SMH Banten, secara fakultas dakwah merupakan fakultas yang berjalur untuk dakwah dan menyebarkan kebaikan, maka harus menggunakan bahasa yang baik sesuai dengan etika berkomunikasi. Kebetulan peneliti suka mendengar fenomena kata-kata yang kasar sebagian mahasiswa pun beranggapan seperti itu. Untuk itu tertarik apakah

¹ Pradana wisnu, “kecanduan game online, 2 bocah cimahi berhenti sekolah setahun. Berita <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun> di akses pada Maret 2021

ada pengaruh antara bermain *game online* dengan etika berkomunikasi nya atau kesopanan dalam berkomunikasi.

Bermain game bisa menimbulkan kata-kata umpatan yang kasar dalam sebagian orang. Mereka tidak bisa mengontrol emosinya apalagi ketika kalah banyak kata-kata kasar yang keluar dari mulut pemain game online ini, akibatnya bisa menjadi kebiasaan yang buruk, di kehidupan sehari-harinya. Contohnya berkata kotor, menggunakan panggilan yang tidak baik dan tidak enak untuk di dengar.

Berdasarkan situasi di atas memberikan suatu gambaran bahwa tentang pengaruh komunikasi pemain game online dengan etika berkomunikasi, jadi peneliti mengambil judul penelitian “**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP ETIKA BERKOMUNIKASI**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, berikut beberapa identifikasi masalah untuk penelitian yang dilakukan.

1. *Game mobile legends* sangatlah digemari di zaman sekarang ini, bahkan banyak kalangan mahasiswa bermain game ini yang bisa berakibatkan kecanduan game yang menimbulkan dampak positif dan negatif.
2. Sesuai dengan pengalaman banyaknya fenomena mahasiswa yang suka berkata umpatan yang kasar dan kotor, sebagian mahasiswa lainnya pun beranggapan seperti itu. Dengan begini bisa diawatirkan hilangnya etika dalam berkomunikasi.
3. Kebanyakan yang bermain game mobile legends ini sering mengeluarkan kata yang kurang enak didengar ketika saat bermain.

C. Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan ini membahas mengenai pengaruh bermain mobile legends terhadap etika berkomunikasi. Yang dimana menjadi objek penelitiannya yaitu kalangan mahasiswa fakultas dakwah tahun ajaran

2024/2025 Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Agar tidak terjadinya pelebaran kemana-mana maka penelitian ini difokuskan bagaimana kondisi game mobile legends di kalangan mahasiswa, kondisi etika berkomunikasi serta bagaimana pengaruh bermain game mobile legends terhadap etika berkomunikasi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka dirumuskan masalah yaitu

1. Bagaimana kondisi bermain *game online mobile legends* di kalangan mahasiswa Fakultas Dakwah.
2. Bagaimana kondisi etika berkomunikasi di kalangan mahasiswa Fakultas Dakwah.
3. Adakah pengaruh bermain *game online mobile legends* terhadap etika berkomunikasi di kalangan mahasiswa Fakultas Dakwah.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui Bagaimana kondisi bermain *game mobile legends* di kalangan mahasiswa Fakultas Dakwah.
2. Untuk mengetahui kondisi etika berkomunikasi di kalangan mahasiswa Fakultas Dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi.

F. Manfaat penelitian

Manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis

- a. Dapat menambah wawasan pengetahuan penulis tentang bagaimana etika berkomunikasi yang baik, dalam hal ini di kalangan mahasiswa Fakultas Dakwah UIN SMH Banten.
 - b. Diharapkan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Kegunaan Praktis
- a. Penelitian ini pastinya sebagai informasi kepada pembaca untuk tahu apakah ada pengaruh komunikasi yang tidak baik karena ditimbulkan akibat bermain *game mobile legends*
 - b. Diharapkan penelitian ini sebagai bahan evaluasi dalam upaya untuk memperbaiki etika berkomunikasi di kalangan mahasiswa.

G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian mengenai pengaruh komunikasi kelompok pemain *mobile legends* terhadap etika berkomunikasi bukanlah penelitian yang pertama kali diteliti, dengan begitu untuk menghindari kesamaan dalam penulisan, di sini ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang sangat relevan untuk dijadikan referensi, adalah sebagai berikut:

1. Skripsi Nasihun Najih Jabbar (2022) mahasiswa program studi psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang”. Pemilihan sampel menggunakan teknik purposive sampling yang menggunakan metode pengumpulan data menggunakan angket dengan skala likert. Hasil penelitian dapat disimpulkan Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Malang memiliki tingkat komunikasi interpersonal dalam kategori tingkat tinggi sebesar 51% dan tingkat kecanduan game online dalam kategori tingkat sedang sebesar 45%. Kecanduan game online terbukti tidak berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Malang. Dengan taraf signifikan 0,000 Persamaan penelitian ini adalah terdapat pada subjek

penelitiannya yang sama-sama membahas tentang game online sebagai bahan untuk penelitian. Perbedaannya terdapat pada objek penelitiannya yaitu dalam penelitian ini membahas komunikasi interpersonal dan sedangkan penulis membahas mengenai komunikasi kelompok pemain mobile legends terhadap etika berkomunikasi dan metode yang digunakan pun berbeda dan ini menggunakan metode kuantitatif. (cari untuk metode kuantitatif)

2. Skripsi Milano Fajar Anugrah (2019), mahasiswa program studi ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman). Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif melalui upaya pengumpulan dan pengukuran data berupa angket, dengan hasil penelitian bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t hitung untuk variabel bermain game online adalah sebesar 4,330 dengan tingkat signifikansi 0,000. Nilai t tabel pada $\alpha = 0,05\%$ adalah 1.660 dengan nilai signifikansi (kurang dari 0,05) maka H_1 diterima, artinya ada pengaruh game online terhadap etika berkomunikasi. Persamaan dengan penelitian ini sama-sama membahas tentang pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi dan sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Perbedaanya penulis mengkhususkan *game mobile legends* sebagai bahan penelitian karena *game* ini merupakan game yang paling sangat digemari, selanjutnya objek penelitiannya yaitu etika berkomunikasi siswa SMAN 1 Payaraman sedangkan penulis mengambil subjek etika berkomunikasi mahasiswa fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten di mana lokasi ini sangat berbeda situasinya dimana peneliti meneliti seorang mahasiswa dimana itu jauh berbeda dengan siswa, tentunya mahasiswa sudah menginjak awal dewasa dimana sudah memiliki pemikiran dan bisa lebih baik untuk mengatur waktu sedangkan siswa hanya memiliki pemikiran di mana mereka belum memikirkan apa-apa bahkan itu bisa sulit untuk membagi waktu.

3. Skripsi Ajeng Erika Putri (2022), mahasiswa program studi ilmu komunikasi universitas 17 agustus 1945 Surabaya, dengan judul “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Etika Komunikasi Siswa di Sekolah (studi MIS Manbaul Bungah Gresik). penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang melalui upaya pengumpulan data berupa kuesioner. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t hitung pada bermain game online adalah 11,211 dan t tabel dengan besaran 1.66 maka dengan demikian t hitung $> t$ tabel artinya H_0 ditolak secara statistic adalah signifikan. Dari hasil uji t nilai signifikan lebih kecil dari 0,1 ($0,1 < 0,1$) berarti terdapat pengaruh yang kuat antara bermain game online terhadap etika berkomunikasi. Terdapat persamaan dengan penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif yang menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner, perbedaan penulis mengkhususkan pada satu game yang sedang aksis di mainkan pada zaman ini dan selanjutnya adanya perbedaan di objek penelitian dalam penelitian tersebut meneliti studi Manbaul Bungah Gresik sedangkan penulis mengambil *studi kasus* kalangan mahasiswa aktif fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
4. Jurnal penelitian, Ajeng Erika Putri mahasiswa jurusan ilmu komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, dengan judul “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Komunikasi Siswa Di Sekolah”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan penyebaran kuesioner. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t hitung pada bermain game online adalah 11.211 dan t tabel besaran 1.66 maka dengan demikian t hitung lebih besar dari t tabel artinya H_0 ditolak secara statistic adalah signifikan, terhadap etika berkomunikasi. Persamaan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan sama-sama meneliti dalam ranah game online, perbedaan dari objek penelitian dimana di sini meneliti di lingkungan

sekolah yang mana yang menjadi objek peneliti yaitu siswa yang masih duduk di bangku sekolah sedangkan peneliti meneliti dikalangan mahasiswa yang pastinya pemikiran atau karakternya berbeda dengan siswa yang masih duduk dibangku sekolah, dimana ini merupakan mahasiswa Fakultas Dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan penggambaran umum isi karya ilmiah untuk mempermudah dalam menyusun karya tulis ilmiah diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

. Dalam bab Pengantar ini mencangkup sekitar konteks masalah penelitian yang dilakukan serta dilanjutkan Rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, hipotesis, metode penelitian juga sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Di dalam bab ini ada kajian teoritis memuat landasan teori yang akan dibahas dalam penelitian yang berhubungan dengan variabel.

BAB III METODE PENELITIAN

Di dalam Bab ini berisi metode apa yang akan digunakan dan membahas seperti ruang lingkup penelitian, populasi dan sampel, jenis metode penelitian, teknik pengumpulan data, operasional variabel penelitian.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Di dalam bab ini tentang gambaran umum objek penelitian dan hasil penelitian termasuk analisis data dan hasil penelitian menggunakan SPSS.

BAB V PENUTUP

Di dalam Bab ini adalah Bab terakhir pada keberhasilan sebuah penelitian yang akan ditarik dalam kesimpulan yang didukung dengan saran-saran yang berisi keterbatasan penelitian yang dilakukan dan akan menjadi rekomendasi bagi penelitian yang akan datang.