

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digitalisasi saat ini, *gadget* tergolong barang yang mudah di dapatkan oleh siapapun termasuk anak-anak. Ketertarikan orang pada gadget yaitu untuk kepentingan yang beragam, baik untuk urusan pribadi, pendidikan, bisnis, sosial media , termasuk pula hiburan dan *game*. Jenis *gadget* yang tersedia saat ini sangatlah banyak, diantaranya yaitu telpon seluler, *smartphone*, *tablet* dan banyak lagi.

Gadget menjadi paket lengkap dari telekomunikasi modern. Bahkan di seluruh negara, hampir lebih dari separuh penduduknya menggunakan *gadget*, dan tentu pasarnya pun berkembang dengan sangat pesat. Penggunaan gadget atau *smartphone* untuk saat ini sudah cukup luas di berbagai kalangan terkhusus android. Yang mana android merupakan sistem operasi yang sangat populer saat ini dan juga di aplikasikan dalam berbagai macam merek Handphone.

Adapun Salah satu kebutuhan yang di gemari oleh banyak pihak pada gadget yaitu untuk hiburan, salah satunya yaitu game online. Game online tidak memandang kalangan, baik anak-anak dan remaja maupun orang dewasa, karena game online ini memberikan suasana yang berbeda dibandingkan memainkan game offline, dalam game online mereka dapat bertarung secara online dengan orang yang tidak kenal, dan juga game online ini menyediakan misi secara online sehingga membuat para *playernya* selalu dibuat penasaran bahkan mengakibatkan kecanduan. Bahkan dapat membuat pemainnya tak terkendali sampai melontarkan kata-kata yang tidak pantas saat di dalam game, dan pastinya perbuatan seperti ini akan dapat berefek pada kehidupan nyata.

Di indonesia bermain game online tentu menjadi sesuatu yang menyenangkan terlebih di masa pandemi saat ini, karena para anak-anak, remaja, maupun dewasa di tuntut untuk melakukan sebagian aktifitas kesehariannya secara online seperti sekolah, kuliah maupun bekerja. Maka dari itu tidak bisa disalahkan kalau hiburan mereka juga online, salah satunya bermain game online.

Begitu pula yang terjadi pada Mahasiswa Asrama Putra Institut Pesantren KH. Abdul Chalim Mojokerto, dari data yang penulis dapatkan saat mewawancarai salah satu

mahasiswa asrama putra di setiap kamar termasuk ketua asrama putra, yaitu: dari 432 orang mahasiswa yang tinggal diasrama, ada 162 orang yang memainkan game online. Beberapa game online yang sangat di minati oleh mahasiswa penghuni asrama putra ini diantaranya yaitu *PUBG (Player Unknown's Battleground)* berjumlah 12 orang pengguna, *FF (Free Fire)* berjumlah 24 orang pengguna, dan *MLBB (Mobile Legends Bang-Bang)* berjumlah 126 orang pengguna. Dapat di lihat dari data yang ada *Mobile Legends* yang paling banyak di minati oleh Mahasiswa Asrama Putra Institut Pesantren KH. Abdul Chalim Mojokerto.

Game yang satu ini (MLBB) ternyata sukses menjadi fenomena baru di kalangan anak-anak, remaja dan mahasiswa. Begitu pula dengan mahasiswa asrama Intitut Pesantren KH. Abdul Chalim, *Mobile Legends* ternyata dapat menimbulkan adiksi yang parah bagi penggunanya, karena menyajikan keseruan dan pengalaman serta rasa penasaran yang mendalam bagi penggunanya saat bermain. Bahkan para mahasiswa ini dapat duduk bejam-jam di warung yang menyediakan fasilitas wifi yang mensupport jaringan internet mereka saat bermain. Bukan hanya itu setelah pulang ke asramapun mereka masih melanjutkannya di kamar, pengguna game ini tidak kenal waktu dan tempat, baik itu di kamar di kelas saat perkuliahan berlangsung bahkan di masjid saat pengajian.

Mereka yang terkena adiksi dari game ini bahkan dapat melupakan lingkungan sekitarnya, yang semestinya di ajak berkomunikasi malah terabaikan oleh game yang satu ini. Saat ini perhatian para player *Mobile Legends* ini teralihkan dari tujuan utama mereka datang ke kampus.

Hubungan dengan sahabat, teman, pacar maupun keluarga awalnya sangat terjaga, makin lama makin memudar karena kurangnya berkomunikasi secara langsung, serta perhatiannya seringkali teralihkan oleh game online saat berdiskusi, tingkat komunikasi interpersonal yang dilakukan menurun dengan drastis rasa ingin berkomunikasi dengan orang lain jadi hilang, timbul rasa acuh tak acuh, perilaku menjadi lebih agresif dan kasar disebabkan terpengaruh dengan apa yang mereka lihat dan mainkan dalam game. *Player Mobile Legends* ini menjadi susah untuk berkonsentrasi pada studi, pekerjaan bahkan sampai bolos untuk menghindari perkuliahan, dan lalai akan tanggung jawab mereka,

kepribadian menjadi tertutup sering berbohong dan susah mengekspresikan diri pada lingkungan yang nyata.¹

Tentu yang menjadi tantangan bagi kaum muda pada perkembangan digital saat ini ialah bagaimana mereka tidak hanyut bahkan menjadi korban sisi negatif dari kemajuan teknologi itu sendiri.²

Sebagai seorang mahasiswa tentu mempunyai hasrat untuk berkomunikasi dan bergaul dengan mahasiswa lain yang berasal dari berbagai daerah, bukan lain tentu untuk menambah lingkaran pertemanan dan memperluas wawasan tentang daerah lain. Namun dalam hal ini perlu adanya komunikasi yang efektif agar semua itu berjalan dengan mulus, harus adanya interaksi sosial yang baik dan hubungan komunikasi yang sehat, lebih-lebih pada mereka yang berasal dari daerah yang berbeda.

Pada hakekatnya sebagai seorang mahasiswa yang hidup dilingkungan pesantren tentu harus mencerminkan akhlak seorang santri dalam kehidupan sehari-harinya, seperti saling menghormati satu sama lain, peduli dan peka terhadap sesama, sopan santun, tolong menolong, memiliki rasa simpati yang tinggi terhadap teman, serta bertutur kata yang baik, dan tidak boleh mengucapkan kata-kata kotor (*Toxic*). Namun yang terjadi di kalangan mahasiswa yang tinggal di asrama putra institut pesantren KH. Abdul Chalim tidaklah demikian, tentu banyak faktor yang melatar belakangi ini semua yaitu salah satunya game online. Adapun efek dari adiksi bermain game online ini ternyata sangat buruk bagi mahasiswa asrama institut pesantren kh. Abdul chalim, salah satunya seperti berkata kotor bahkan lebih parahnya mereka tidak merasa bersalah ataupun menyesal setelah melontarkan kata-kata kotor tersebut. Tentu hal ini tidak sama sekali mencerminkan akhlak seorang santri.

Awal mula dari kebiasaan melontarkan kata-kata kotor di kalangan mahasiswa ini terjadi ialah murni spontanitas mahasiswa ketika bermain game online, karena pengaruh dalam game sangat kuat bahkan para player game online ini bisa saling mencaci-maki satu sama lain disaat game berlangsung, biasanya hal ini terjadi karena banyak faktor

¹ Albima Rama Sudharto, Skripsi: “*Fenomena Game Online Mobile Legends Dikalangan Mahasiswa*” (Medan: UNSU,2018), Hal. 19.

² Kemenko PMK. “*tantangan-pemuda-indonesia-di-era-digital*”, kemenkopmk.go.id, <https://www.kemenkopmk.go.id/tantangan-pemuda-indonesia-di-era-digital/>, (diakses pada 15 november, 2021).

diantaranya yaitu koneksi internet yang tidak stabil, bertemu dengan teman satu tim yang melakukan feed atau troll dengan sengaja, dan banyak lagi faktor lainnya yang membuat permainan menjadi tidak stabil. Dari spontanitas melontarkan kata kotor tersebut lama-kelamaan menjadi sebuah kebiasaan dan kemudian tanpa di sadari perilaku seperti ini terbawa di kehidupan nyata.

Terlihat dalam konteks ini perilaku seseorang yang terkena adiksi bermain *game online* sangatlah buruk, yang mana dalam hal ini di tunjukan bahwa adiksi *game online* berdampak buruk pada gaya komunikasi, gaya hidup serta interaksi sosial seseorang. Oleh karena itu melihat dari fenomena yang ada di lapangan penulis berkeinginan untuk meneliti tentang “Perilaku Komunikasi Interpersonal Dalam Adiksi Bermain Game Online *Mobile Legends*” pada mahasiswa asrama putra Institut Pesantren KH. Abdul Chalim Mojokerto.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas yang menjadi permasalahan adalah:

1. Bagaimana perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa yang terkena adiksi bermain game online *mobile legends* di lingkungan Asrama Putra Institut Pesantren KH. Abdul Chalim.?

1.3 Tujuan Penelitian

Bertitik tolak pada masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk memahami perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa yang terkena adiksi bermain game online *mobile legends* di lingkungan Asrama Putra Institut Pesantren KH. Abdul Chalim.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan berdaya guna sebagai berikut:

- a. Secara Akademis, pada penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan tambahan untuk Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, serta sebagai sumber referensi kepada mahasiswa lain yang ingin meneliti tentang adiksi bermain *game online* di kalangan mahasiswa komunikasi dan penyiaran islam.

b. Secara Teoritis penulis dapat mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan serta pengalaman yang di dapat selama masa perkuliahan, dan melalui penelitian ini penulis dapat memperkaya wawasan dan juga hasil dari penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam perkembangan Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Pesantren KH. Abdul Chalim. Terkhusus dalam pemahaman tentang perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa yang kecanduan bermain game online *mobile legends*, dan dapat memperkaya tentang kajian komunikasi tersebut.

c. Secara Praktis,

1. Mahasiswa

Adapun harapan peneliti nantinya skripsi ini dapat bermanfaat bagi paa mahasiswa lain untuk menambah wawasan dalam bidang keilmuan dan pengetahuan khususnya bagi mahasiswa Asrama Putra Institut Pesantren KH. Abdul Chalim.

2. Peneliti

Adapun harapan peneliti nantinya dapat bermanfaat bagi pribadi peneliti serta ilmu yang peneliti dapatkan bisa berkah terutama dari penelitian ini.

