

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi adalah suatu aspek terpenting dan yang kompleks dalam kehidupan manusia. Manusia sangat dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukannya dengan manusia lain, baik yang sudah dikenal atau yang tidak dikenal sama sekali". Komunikasi Antarpribadi (*Interpersonal Communication*) adalah komunikasi antara individu-individu (John, 2013:1).

Setiap manusia selalu berupaya memahami setiap peristiwa yang terjadi dalam kesehariannya. Manusia selalu memberikan makna yang terjadi dalam dirinya sendiri atau lingkungan disekitarnya. Terkadang makna yang diberikan sangatlah jelas dan mudah untuk dipahamni oleh manusia lain. Namun, terkadang makna itu tidak jelas dan sangat sulit untuk dipahami. Dengan komunikasi, maka setiap individu dapat memahami setiap makna yang terjadi dalam kehidupannya.

Hubungan yang baik ialah dimana interaksi-interaksi sifatnya memuaskan dan sehat bagi mereka yang terlibat interaksi tersebut. Hubungan yang baik tidak terjadi begitu saja dan juga tidak tumbuh dan terpelihara secara otomatis. Karena perjalanan waktu, beberapa kenalan bisa menjadi teman kita. Teman atau teman-teman adalah mereka dengan siapa kita telah mengadakan hubungan yang lebih pribadi secara sukarela. Sebagaimana persahabatan berkembang, orang bergerak kearah interaksi yang kurang terikat pada peran. Misalnya, A dan B berteman sekelas di komunikasi dan telah berbicara hanya mengenai kuliah komunikasi, dapat memutuskan untuk pergi bersama setelah kuliah ke pertandingan bola basket. Jika mereka merasa cocok terhadap satu sama lain, mereka dapat melanjutkan untuk bertemu di luar kelas dan akhirnya jadi teman. (Budyatna, 2011: 27)

Komunikasi antarpribadi merupakan pertemuan dari paling sedikit dua orang yang bertujuan untuk memberikan pesan dan informasi secara langsung. Komunikasi antarpribadi ini sebagai "proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang, atau di sekelompok kecil orang, dengan beberapa effect atau umpan balik seketika". (Edi, 2014: 4)

Dalam suatu hubungan antarpribadi, komunikasi menjadi suatu sumber yang penting untuk mengidentifikasi pribadi dan dalam mengekspresikan siapa diri kita, dan itu adalah cara utama yang kita membangun, memperbaiki, mempertahankan, dan mengubah hubungan baik dengan orang lain. Kesehatan dan daya tahan dalam hubungan antarpribadi tergantung pada kemampuan kita untuk berkomunikasi secara efektif. Hubungan akan menjadi bermakna apabila kita tahu bagaimana mengekspresikan perasaan, kebutuhan, dan ide-ide kita dengan cara yang orang lain dapat mengerti. (Kurniawati, 2013: 2)

Muncul dan berkembangnya internet membawa cara komunikasi baru di masyarakat. Media sosial hadir dan merubah paradigma berkomunikasi di masyarakat saat ini. Komunikasi tak terbatas jarak, waktu, ruang. Bisa terjadi dimana saja, kapan saja, tanpa harus tatap muka. Bahkan media sosial mampu meniadakan status sosial, yang sering kali sebagai penghambat komunikasi. Dengan hadirnya twitter, facebook, google+ dan sejenisnya, orang-orang tanpa harus bertemu, bisa saling berinteraksi. Jarak tak lagi menjadi masalah dalam berkomunikasi. Lama waktu terakhir bertemu pun bisa saling menemukan dan menjalin komunikasi lagi. Dan karena kemudahan penggunaannya, hampir bisa dikatakan, siapa saja bisa mengakses dan memanfaatkan media sosial.

Media sosial telah banyak merubah dunia. Memutarbalikan pemikiran dan teori yang dimiliki. Tingkatan atau level komunikasi melebur dalam suatu wadah yang disebut jejaring sosial/media sosial. Konsekuensi yang muncul pun juga wajib di waspadai' dalam arti media sosial semakin membuka kesempatan tiap individu yang terlibat di dalamnya untuk bebas mengeluarkan pendapatnya. Akan tetapi kendali diri harusnya juga dimiliki, agar kebebasan yang dimiliki juga tidak melanggar kebebasan dan tidak menyinggung pihak lain.

Media sosial yang di gunakan sebagai sarana hiburan, bukan hanya orang dewasa anak kecilpun sekarang banyak yang menggunakan media sosial, layanan media sosial dapat memudahkan seseorang dalam mencari informasi secara praktis dan cepat. Media sosial juga sering di gunakan orang untuk berinteraksi di dunia maya. Dengan media sosial dapat memudahkan seseorang untuk berkomunikasi atau chattingan dengan teman yang jauh bahkan berbeda negara.

Dengan media sosial kita bisa menemukan teman lama, miliki teman baru dan bergabung dengan komunitas. tidak hanya itu perkembangan teknologi juga dapat di pakai sebagai sarana hiburan seperti bermain *game online*. Banyak dari kalangan mahasiswa mengisi waktu luangnya dengan bermain *game online*, dari beberapa kasus banyak dari pelajar maupun mahasiswa sampai lupa waktu ketika sedang bermain game, seperti halnya ketika dosen sedang menjelaskan materi, masih terdapat mahasiswa yang bermain *game online*.

Saat ini game semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan. Selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, juga berguna untuk menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktivitas. Fitur serta grafis yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya. Apabila game sekarang tidak lagi dimainkan dengan satu orang , tetapi sekarang game dimainkan dengan dua atau lebih (*multiplayer*) secara online.

Game online merupakan permainan yang dimainkan secara online yang terhubung dengan jaringan internet. Game dengan fasilitas online via internet menawarkan fasilitas lebih dibanding dengan game biasa, karena pemain bisa bermain bersama dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia.

Dampak bermain *game online* itu ada 4 yaitu, dorongan merupakan dorongan untuk melakukan secara terus menerus, penarikan diri merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal, toleransi merupakan berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan dan dihabiskan, masalah interpersonal merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan masalah kesehatan. (Chen, C.2008:1-4).

Di Indonesia, *game online* mulai berkembang di pertengahan 90-an, saat game nexian beredar. Salah satu *game online* yang sangat disukai adalah Ragnarok. Pemain dapat menciptakan karakter sesuai dengan keinginan, bahkan terkadang sifat pemain dapat tercermin dalam karakter yang diciptakannya Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *online* seperti *Counter Strike*, *Point Blank*, *Three Kingdom online*, *Dota Online* dan *Atlantica Online*. Kesempatan untuk bertemu pemain game (gamers) lain

adalah salah satu daya tarik pada *game online*. Bila game offline yang hanya dapat dimainkan dengan jumlah pemain yang terbatas, dengan *game online* pemain dapat bermain dengan banyak pemain. Maraknya *game online* dapat dilihat dengan semakin banyak game centre yang muncul dengan menyediakan layanan *game online*. Banyak pelajar dan mahasiswa yang menghabiskan waktu di game centre untuk bermain game (Kompas, Kamis 15 Januari 2021).

Baru-baru ini muncul *game online* dengan bentuk *mobile legend*, game ini termasuk jenis game *Massively multiplayer online first-person shooter games* (MMOFPS), dimana permainannya mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat kausa, refleks, dan lainnya. Game online *mobile legends* dirilis pada tanggal 11 Juli 2016 oleh Moonton dari Tiongkok. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Selain itu permainannya juga terhubung dengan jaringan internet. (Wikipedia, Sabtu 17 Januari 2021).

Berkumpul bersama teman disekitar kampus, ketika teman sekitar mengajak berbicara pemain cenderung lebih fokus memainkan *game online Mobile Legends* sehingga tidak merespon pesan yang disampaikan teman sekitar. Dan berdasarkan observasi rata-rata angkatan 2014 berusia 19-25 tahun yang merupakan usia dewasa pengguna aktif *game online Mobile Legends*. Banyak faktor yang mempengaruhi dari game *Mobile Legends* yaitu, bermalas-malasan, mengganggu belajar, kesehatan, lingkungan sekitar sehingga interaksi pemain dengan orang disekitar berkurang, ketika di ajak berinteraksi informan tersebut cenderung pasif dan tidak banyak bicara. Hal ini menyebabkan komunikasi interpersonal tidak lagi efektif. Komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antara dua orang atau beberapa orang, dimana pengiriman dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula. (Hardjana, 2003:3).

Perubahan perilaku mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka terutama pada orang tua dan teman di sekitar. Pada dasarnya perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya. Perilaku merupakan segala aktivitas, perbuatan, serta penampilan diri seseorang yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya *game online* tersebut banyak dari mahasiswa tidak fokus dalam perkuliahan, game tersebut menyita banyak waktu sehingga mereka lebih mementingkan handpone mereka. Dalam hal ini mereka belum mengetahui adakah hal - hal yang buruk dari *game online*. Faktor yang lainnya juga menimbulkan waktu yang tersita untuk bermain *game online* mengakibatkan mahasiswa kurang berinteraksi dengan kehidupan sosialnya. Dari mereka tersebut banyak yang tidak pulang kerumah orang tuanya karena lebih memilih tinggal di kos temannya untuk bermain *game online* bersama, sehingga komunikasi dengan masyarakat atau pun keluarganya menjadi kurang.

Seorang pecandu *game online* menghabiskan waktunya hanya dengan bermain seharian, hal ini menimbulkan dampak buruk terhadap lingkungan sekitar karena semakin sering mereka bermain *game online* maka mereka tidak lagi memperdulikan lingkungan sekitar. Dalam sehari dapat bermain 5 kali. Hal tersebut menyebabkan kurangnya interaksi antara pemain dengan orang disekitar, ketika teman sekitar mengajak berbicara dengan pemain maka tidak adanya umpan balik atau respon. (Affandy,2006: 177-187)

Organisasi mahasiswa daerah adalah organisasi yang beranggotakan sekumpulan mahasiswa yang berasal dari daerah yang sama dan memiliki tujuan yang sama. Organisasi ini juga berfungsi untuk menjaga nilai-nilai budaya daerah agar tidak luntur di tengah arus modernisasi budaya yang ada di kampus. Di IAIN Syekh Nurjati Cirebon ada beberapa organinasi daerah yang aktif di lingkungan kampus seperti:

1. Ikatan Mahasiswa Kuningan (IMK)
2. Ikatan Mahasiswa Indramayu (IKMI)
3. Komunitas Mahasiswa Jabotabek (KMJC)
4. Ikatan Mahasiswa Tegal (IMT)

5. Himpunan Mahasiswa Majalengka (HIMMAKA)
6. Paguyuban Mahasiswa Priangan Timur (PMPT)
7. Perserikatan Mahasiswa Purwakarta (PERMATA)
8. Keluarga Pelajar Mahasiswa Daerah Brebes (KPMDB)
9. Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS)

Organisasi Daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS Cirebon) melibatkan banyak individual yang di dalamnya terdapat mahasiswa/i yang memiliki tujuan bersama untuk merealisasikan sebuah kegiatan yang di adakan untuk mahasiswa tersebut. Dalam kegiatan tersebut di lakukanya diskusi untuk mencapai sebuah keinginan bersama, namun dalam sebuah kegiatan kadang terdapat kendala yang membuat diskusi itu tidak kondusif seperti, tidak tertariknya topik pembahasan dan timbulnya rasa jenuh terhadap individual. Sebagian anggota seringkali terlihat tidak fokus dalam suatu kegiatan karena lebih asik memegang gedit seperti bermain game atau media sosial, makan dan ngobrol dengan teman didekatnya jadi sedikit dari anggota yang menyimak kegiatan tersebut. Di situlah komunikasi di antara anggota tidak efektif dan tidak kondusif.

Organisasi Daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS Cirebon) yang kecanduan *game online* memiliki dampak negatif dari kurangnya keaktifan mahasiswa dan lebih fokus untuk bermain *game online* mobile legend, lebih sering bermain *game online* daripada berkumpul dengan teman-teman di organisasi, tingkat emosi yang lebih tinggi, akibatnya mahasiswa melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.

Waktu yang dipergunakan mahasiswa untuk bermain game cukup lama mulai 4 sampai dengan 5 jam bahkan lebih setiap hari. Hal ini dikarenakan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus. Dengan kata lain mereka sudah kecanduan *game online*.

Ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik

keluarga yang tinggi, dan memiliki *self-esteem* yang rendah. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita. Pecandu cenderung menutupi masalah psikologis.

Timbulnya rasa jenuh terhadap individual karena setiap anggota memiliki pembahasan yang berbeda-beda dan itu mempengaruhi anggota lebih asik bermain game karena interaksi secara langsung membuat anggota kurang tertarik dalam menanggapi diskusi dan lebih memilih bermain game.

Akar masalah dan faktor-faktor yang mempengaruhi seperti yang di jelaskan di atas maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah penulis hanya memfokuskan pada perilaku komunikasi mahasiswa yang kecanduan *game online* yaitu tidak tertariknya topik pembahasan sehingga lebih memilih bermain *game online* dari pada menyimak pembahasan, karena terkadang pembahasannya yang monoton sehingga membuat anggota tidak tertarik untuk menyimak.

Alasan utama di lakukanya penelitian dengan judul Analisis Deskriptif Prilaku Komunikasi Mahasiswa Organisasi Daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS Cirebon)

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang dikemukakan didalam penelitian ini adalah:

- a. Kehadiran *game online* dapat menimbulkan efek-efek negatif, seperti efek kecanduan bagi penggemarnya. Berupa lupa waktu, lupa tugas-tuga s kuliah, dan tidak peduli dengan sekelilingnya.
- b. Kecanduan game mempunyai kecenderungan merusak, dari segi kesehatan dan juga menimbulkan efek pada kehidupan sosial pecandunya.
- c. Kurangnya komunikasi pecandu game dengan anggota lain.

2. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang terdapat pada identifikasi masalah, maka penulis memberikan batasan masalah yang ada pada penelitian ini, sehingga tidak semua masalah yang ditimbulkan yakni yang

berjudul “Analisis Deskriptif Perilaku Komunikasi Mahasiswa Organisasi Daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (Imks Cirebon) Yang Kecanduan Game Online Mobile Legend”

3. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah, “Analisis Deskriptif Mengenai Perilaku Komunikasi Mahasiswa Organisasi Daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS Cirebon), maka di peroleh rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana profil masing-masing anggota yang kecanduan *game online mobile legend* di organisasi daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS Cirebon)?
- b. Bagaimana perilaku komunikasi mahasiswa organisasi daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS Cirebon) yang kecanduan *game online mobile legend*?
- c. Bagaimana dampak positif dan negatif mahasiswa yang kecanduan *game online mobile legend* di organisasi daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS Cirebon)?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Perilaku Dan Komunikasi Mahasiswa Di Organisasi Daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS Cirebon) Yang Kecanduan Game Online Mobile Legend.

Kegunaan Penelitian

- a. Kegunaan teoritis
 - 1) Penelitian ini diharapkan dapat memeberikan kontribusi yang nyata bagi perkembangan ilmu komunikasi.
 - 2) Dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang kajian komunikasi, terutama dibidang teknologi komunikasi di Indonesia.
- b. Kegunaan Praktis
 - 1) Meningkatkan keaktifan mahasiswa Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS Cirebon) dalam berorganisasi.

- 2) Memberikan pengetahuan tentang perilaku mahasiswa yang sering bermain game.
- 3) Penelitian ini dapat sebagai sumber masukan bagi mahasiswa akan pengaruh *game online* pada perilaku komunikasi mahasiswa.

D. Tinjauan pustaka

Setelah peneliti melakukan telaah terhadap beberapa penelitian, ada beberapa yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Dalam hal ini peneliti mengambil skripsi sebelumnya sebagai penelitian terdahulu yang relevan.

Penelitian yang pertama yang berhasil peneliti temukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Rikiyanto (04192016) Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmupolitik Universitas Andalas Padang (2011) yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku yang sangat terlihat pada remaja yang sering bermain *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja, dimana pada prosesnya seorang remaja di pengaruhi oleh factor internal (dalam diri) remaja yang berangkat dari ketertarikan, penasaran, hobi, dan prestise dan factor eksternal (dari luar) diri remaja seperti teman sebaya, media internet, majalah dan buku *game online*. Motivasi sebagai penggerak dari dorongan–dorongan di dalam diri remaja yang menjadikan sebagai kebutuhan yang apabila tidak direalisasikan maka akan merasakan sesuatu hal yang kurang sempurna.

Perilaku mengacu kepada aktivitas remaja yang memainkan *game online*. Dalam perilaku remaja memainkan *game online* yang penulis temui selama melakukan penelitian, yang lebih dominan adalah mengakibatkan kecanduan dalam memainkan *game online*. Tempat remaja memainkan *game online* adalah di game center dan rumah. Remaja yang memainkan *game online* di game center menggunakan uang saku sendiri untuk membayar penggunaan

game onlinenya. Dalam 1 jam memainkan *game online* remaja membayar antara Rp.2500-Rp.3000 di pagi hari dan pada malam hari sekitar Rp.1500-Rp.2000 per jam nya. Dari segi waktu remaja memainkan *game online* sepulang sekolah atau kuliah dan bahkan bisa dijadwal sekolah atau perkuliahan (membolos).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pembahasan mengenai kecanduan *game online* dan perilaku yang bermain *game online*. Dan letak perbedaannya ada pada tingkat kecanduan yang lebih tinggi hingga di saat tidak bermain game pelajar akan merasa kurang sempurna.

Penelitian yang kedua yang berhasil peneliti temukan adalah penelitian dari oleh Nurul Islami Jurusan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Padang (2020) yang berjudul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang”. Di era digital telah memunculkan globalisasi pada setiap kehidupan manusia. Jaringan internet khususnya pada teknologi informasi komputer, setiap orang dengan mudah untuk memperoleh informasi dan media hiburan dengan cepat.

Saat ini *game online* telah tersebar keseluruh penjuru dengan canggih teknologi informasi. Berkat kemajuan ilmu teknologi Game online dapat berdampak positif pada siswa yaitu mudah berinteraksi dengan yang lain namun ada dampak negatif yang akan dialami orang-orang yang menggunakan kemajuan teknologi pada bidang internet mengalami kecanduan sehingga melupakan dunia nyata yaitu terhadap perilaku siswa malas melakukan hal lain selain bermain game, boros apabila sedang bermain game dan berbohong pada orang tua demi bermain *game online*. Game online membuat para pemain senang menggunakannya karena memberikan sensasi dan menantang sehingga pemainnya lupa waktu karena dimainkan secara online dengan orang-orang yang berada jauh.

Oleh karena itu pendidik dan orang berperan memaparkan kepada siswa supaya belajar lagi untuk mengontrol diri dalam bermain game dengan banyak waktu yang telah dilewatkannya. Bagi orang tua siswa hendaknya

memberi pemahaman pada anak bahwa bermain game boleh tetapi ada batasannya, yang kedua harus lebih ketat memantau kegiatan yang dilakukan anaknya. Bagi siswa hendaknya menyadari bagaimana waktu amat berharga sehingga harus dimanfaatkan sebaik mungkin. Pengurangan waktu bermain game hendaknya bisa dilakukan seperti mencari kegiatan yang positif. Guru berperan memberikan motivasi, mendidik siswa untuk lebih semangat dalam belajar untuk mengurangi siswa dalam bermain *game online*. Pihak sekolah melakukan kerjasama dengan orang tua siswa untuk menindak lanjuti perlakuan siswa selama berada di lingkungan sekolah, serta menanamkan nilai-nilai karakter pada anak didik.

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan kepada pihak Sekolah SMA Negeri 1 Bayang terutama pada keamanan sekolah untuk lebih memperhatikan aktivitas siswa selama berada di sekolah. Peran guru dapat dimaksimalkan, tidak hanya memberikan motivasi dan nasehat kepada siswa SMA Negeri 1 Bayang agar tidak terjerumus ke hal negatif, khususnya pada guru pendidikan kewarganegaraan untuk menekankan aspek praktek teori. Para orang tua agar lebih peduli dengan aktivitas anaknya dengan berkomunikasi, memberikan perhatian, nasehat agar dapat lebih berhati-hati dalam bergaul dan berperilaku. Bagi siswa, permainan hanya sebagai sarana hiburan dan sekiranya tetap mengutamakan pembelajaran di sekolah.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pembahasan mengenai kecanduan *game online* dan perilaku yang bermain *game online*. Dan letak perbedaannya ada pada permainan yang berdampak hal negatif seperti mengambil uang orang tua untuk bermain *game online*.

Penelitian yang ketiga yang berhasil peneliti temukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Zulaikha Okta Putri (2020) Universitas Sebelas Maret yang berjudul “Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Sosial pada Mahasiswa”. Penelitian ini menggunakan Teori Ketergantungan Media (*Dependency Media Theory*) Secara sederhana, teori ketergantungan media ini menjelaskan bahwa semakin besarnya pengaruh sebuah media terhadap

pengguna media tersebut maka akan semakin kuat tingkat ketergantungan individu pada media yang digandrungi. Teori ini sangat berkenaan dengan era saat ini, yakni saat bermunculan berbagai macam media dengan sarannya yang kemudian tiap individu sudah mulai bergantung pada media-media yang banyak tersebut. Akhirnya banyak dari mereka yang mulai memiliki sifat ketergantungan terhadap media tersebut baik secara positif maupun negatif. Misalnya, bermain *game online* hingga kecanduan. Game saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan. Selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, game juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktivitas. Fitur serta grafis permainan yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya. Apalagi game sekarang tidak lagi hanya dimainkan dengan pilihan single player, tetapi sekarang game bisa dimainkan secara online (multiplayer). Dengan adanya kemajuan teknologi terutama jaringan internet, menjadi sesuatu yang menarik bagi para gamers atau sebutan bagi para maniak game untuk berkreasi di dunia online dengan game yang disukainya. Game online merupakan permainan berjenis digital yang dapat dimainkan dengan menggunakan koneksi internet. Selain itu, *game online* banyak yang minati oleh orang-orang dewasa, remaja bahkan anak-anak yang masih dibawah umur karena tampilannya yang semakin menarik. Saat ini *game online* berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat dalam menghubungkan setiap orang dari berbagai tempat dimanapun. Sehingga, sangat berpengaruh dalam membentuk sekelompok orang-orang yang saling berinteraksi dalam permainan tersebut. Orang yang sama-sama belum pernah kenal ataupun bertemu pun sudah dapat membentuk sekelompok bermain *game online*. Bahkan saat ini ada pula E-Sport atau olahraga internet seperti *game online* sedang berada di puncaknya. Banyak sekali orang-orang yang sedang membangun bisnis dari olahraga ini dengan mengandalkan para pemain *game online* yang punya ketangkasan serta daya pikir mengenai visi, taktik, dan strategi yang jitu untuk memenangkan pertandingan. Besarnya pengaruh dari *game onlinetersebut* memicu peneliti

untuk meneliti seberapa besarnya pengaruh dan bagaimana dampak dari adanya *game online*.

Berdasarkan penelitian, kesimpulan bahwa perilaku komunikasi pengguna *game online* itu terjadi karena adanya faktor emosional dan faktor kebiasaan yang terjadi pada diri sendiri. Perilaku tersebut mengacu pada perubahan sikap, perilaku dan juga perubahan dalam hal menyampaikan informasi. hal tersebut sudah menjadi kebiasaan mereka dari apa yang telah didapatkan khususnya dalam penggunaan *game online*. Dalam hal menyampaikan pesan, khususnya pada situasi komunikasi yang positif maupun negatif yang mereka lakukan, penggunaan bahasa gaul dan bahasa kasar yang sudah menjadi istilah-istilah yang mereka pahami dilingkungannya dan digunakan sesuai dengan konsep yang didukungnya dalam bentuk ungkapan yang menjadi kosa kata. Jadi bahasa gaul dan bahasa kasar yang digunakan pengguna *game online* bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pembahasan mengenai kecanduan *game online* dan perilaku yang bermain *game online*. Dan adapun perbedaannya terletak pada objek penelitian, yaitu objek penelitian terdahulu ini adalah mahasiswa universitas sebelas maret.

Dengan adanya penelitian ini bisa memberi tahu pelajar dan mahasiswa tentang dampak negatif dari bermain *game online* yang berlebihan. Dan supaya orang di sekitar seperti orang tua, keluarga terdekat dapat memahami dampak dari bermain *game online* yang di mainkan secara terus menerus.

E. Tinjauan Teori

1. Komunikasi

Istilah komunikasi dalam bahasa inggris *communication*, secara etimologis atau menurut asal katanya adalah dari bahasa latin *communicatus*, dan perkataan ini bersumber pada kata *communis*. Dalam kata *communis* ini memiliki makna 'berbagi' atau 'menjadi milik

bersama' yaitu suatu usaha yang memiliki tujuan untuk kebersamaan atau kesamaan makna. (Ngalimun, 2017:19).

Komunikasi sebagai suatu proses pemberian signal menurut aturan tertentu, sehingga dengan cara ini sistem dapat disusun, dipelihara, dan dirubah. Dan komunikasi itu adalah si pengirim menyampaikan pesan yang diinginkan kepada si penerima dan menyebabkan terjadinya tanggapan (respons) dari si penerima pesan sebagaimana yang di kehendaknya. (Edi dan Ahmad , 2014: 2).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komunikasi adalah suatu proses penyimpan informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepihak yang lain. Pada umumnya komunikasi dilakukan secara instan atau verbal yang dimengerti oleh kedua belah pihak. Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata, entah lisan maupun tulisan. Komunikasi ini paling banyak dipakai dalam hubungan antar manusia. Melalui kata-kata, mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat, dan bertengkar. Komunikasi merupakan bagian yang erat dalam kehidupan yang tidak dapat dipisahkan. Melalui komunikasi, manusia bisa saling bertukar informasi, berbagi, dan mengembangkan diri. Kehidupan keseharian manusia tidak terlepas dengan apa yang dinamakan dengan komunikasi. (Ngalimun, 2017: 7).

Komunikasi merupakan akibat yang lebih jauh dari ekspresi diri. Komunikasi tidak akan sempurna bila ekspresi diri kita tidak diterima atau dipahami oleh orang lain. Dengan komunikasi kita dapat menyampaikan semua yang kita rasakan, pikirkan dan kita ketahuikepada orang-orang lain (Sumadiria, 2014: 8).

Komunikasi akan sangat dibutuhkan untuk memperoleh dan memberi informasi yang dibutuhkan, untuk membujuk atau mempengaruhi orang lain, mempertimbangkan solusi alternative atas masalah dan mengambil keputusan, dan tujuan-tujuan social serta hiburan. Komunikasi, dalam bentuk apapun, adalah bentuk dasar adaptasi

terhadap lingkungan. menurut Rene Spitz, komunikasi (ujaran) adalah jembatan antara bagian luar dan bagian dalam kepribadian: “mulut sebagai rongga utama dalam jembatan antara persepsi dalam dan persepsi luar; ia adalah tempat lahir semua persepsi luar dan model dasarnya; ia adalah tempat transisi bagi perkembangan aktifitas intensional, bagi munculnya kemauan dari kepasifan.” (Mulyana, 2008: 17)

2. Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antar pribadi (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara individu-individu.

Bentuk khusus dari komunikasi antarpribadi ini adalah komunikasi diadik yang melibatkan hanya dua orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung. Baik secara verbal ataupun nonverbal, seperti suami-istri, dua sejawat, dua sahabat dekat, seorang guru dengan muridnya, dan sebagainya. (Ngalimun, 2017: 63).

Komunikasi antar pribadi sangat potensial untuk menjalankan fungsi instrumental sebagai alat untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain, karena kita dapat menggunakan kelima alat indera kita untuk mempertinggi daya bujuk pesan yang kita komunikasikan kepada komunikan kita. Sebagai komunikasi yang paling lengkap dan paling sempurna, komunikasi antarpribadi berperan penting hingga kapanpun, selama manusia masih mempunyai emosi. Kenyataannya komunikasi antarpribadi membuat manusia merasa lebih akrab dengan sesamanya, berbeda dengan komunikasi lewat media massa seperti surat kabar, televisi, atau lewat teknologi tercanggih sekalipun.

Komunikasi antarpribadi merupakan proses pertukaran informasi yang dianggap efektif dan prosesnya dapat dilakukan dengan cara sangat sederhana. Komunikasi antarpribadi berpusat pada kualitas pertukaran informasi antar orang-orang yang terlibat. Para partisipan yang saling mempunyai perasaan, bermanfaat dan dapat merefleksikan kemampuan diri masing-masing. (Edi dan Ahmad, 2014: 5).

Peristiwa komunikasi dapat terjadi dimana, kapan dan oleh siapa saja. Namun faktor dari tulisan ini di tunjukkan pada proses komunikasi antar pribadi (*interpersonal*) yang terjadi dalam konsep organisasi, baik itu organisasi formal maupun nonformal.

Komunikasi yang sering di lakukan di dalam organisasi maupun luar organisasi, apakah organisasi tersebut berbentuk lembaga pendidikan maupun organisasi di luar lembaga pendidikan, sering bersifat antar pribadi (*interpersonal communication*), ataupun berkelompok (*group communication*). Peristiwa komunikasi seperti ini telah menjadi istilah umum, dimana maksud dan tujuan adalah untuk mendeskripsikan sejumlah proses komunikasi antara manusia. (Edi Dan Ahmad, 2014: 2).

3. Game online

Definisi *game online* menurut KBBI yaitu dipisahkan menjadi 2 kata yaitu game dan online. Kata “Game” dalam bahasa Indonesia berarti permainan, sedangkan kata “online” berarti daring. Arti permainan dalam KBBI adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, sedangkan daring adalah sesuatu yang terhubung dalam jaringan internet. Jadi bisa disimpulkan bahwa permainan *game online* atau permainan daring yaitu sesuatu (dalam hal ini video game) yang digunakan untuk bermain dan harus menggunakan jaringan internet.

Game online adalah jenis permainan yang tersambung dengan internet, sehingga individu dapat bergabung tanpa adanya batasan dan dapat mengakses secara bebas, tidak ada perbedaan usia baik anak-anak hingga orang tua. Secara internal, individu yang memiliki kecanduan *game online* akan mendapati rasa senang, kepuasan pada diri, dan kegairahan ketika menggunakannya. Pecandu *game online* merasa gelisah dan tidak nyaman jika tidak memainkannya. Jadi, kecanduan *game online* adalah dorongan kebiasaan untuk terlibat secara terus-menerus dalam bermain *game online* yang menimbulkan dampak negatif pada pekerjaan dan hubungan sosial.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Fokusnya adalah penggambaran secara menyeluruh tentang bentuk, fungsi, dan makna ungkapan larangan. Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dengan kata lain, penelitian ini disebut penelitian kualitatif karena merupakan penelitian yang tidak mengadakan perhitungan. (Moleong, 2002: 3)

Penelitian kualitatif harus mempertimbangkan metodologi kualitatif itu sendiri. Metodologi kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan di masyarakat. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pendekatan kualitatif yang menggunakan data lisan suatu bahasa memerlukan informan. Pendekatan yang melibatkan masyarakat, ini diarahkan pada latar dan individu yang bersangkutan secara holistik sebagai bagian dari satu kesatuan yang utuh. Oleh karena itu, dalam penelitian ini jumlah informan tidak ditentukan jumlahnya. Dengan kata lain, jumlah informannya ditentukan sesuai dengan keperluan penelitian (Djajasudarma, 2006: 11).

2. Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis adalah studi kasus. Studi kasus pada dasarnya mempelajari secara intensif seorang individu atau kelompok yang dipandang mengalami kasus tertentu. Artinya bahwa peneliti harus meneliti kasus yang ia tekuni secara mendalam dengan mengungkap semua hal-hal yang bisa menyebabkan terjadinya kasus tersebut dari berbagai aspek. (Noor, 2013:35)

Dengan kata lain pendekatan studi kasus ini lebih menekankan kepada peneliti untuk kembali mengkaji dan memahami sebuah fenomena yang diangkat dengan cara mengumpulkan berbagai macam informasi yang kemudian harus diolah untuk mendapatkan sebuah jawaban beserta solusi agar masalah yang diangkat dapat terselesaikan dengan sebenar-benarnya

Penelitian yang penulis lakukan tentang “*Analisis Deskriptif Prikaku Komunikasi Mahasiswa Organisasi Daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (Imks Cirebon) yang kecanduan game online mobile legend*” ini adalah bentuk penelitian kualitatif, karena data-data akan dipaparkan secara analisis deskriptif.

Sugiono mengemukakan beberapa karakteristik penelitian kualitatif sebagai berikut:

- a. Dilakukan dengan kondisi alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen), langsung kesumber data dan peneliti adalah instrument kunci.
 - b. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka.
 - c. Penelitian kualitatif menekankan pada proses dari pada produk atau outcome.
 - d. Penelitian kualitatif melakukan analisa data secara induktif
 - e. penelitian kualitati lebih menekan makna (data di balik yang teramati). (Sugiono, 2009:13)
3. Teknik Pengumpulan Data
- a. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2015: 231).

Maksud dari wawancara ini adalah untuk mengetahui mahasiswa yang kecanduan bermain game *Mobile legend*. Pertanyaan untuk wawancaranya sebagai berikut :

1. Sudah berapa lama bermain game mobile legend?
2. Sehari bisa berapa jam bermain game mobile legend?
3. Kenapa bisa bermain dalam waktu lama?
4. Dengan siapa biasanya bermain game mobile legend?

- b. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Jadi, mengobservasi

dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap (Arikunto, 2013:199).

Teknik ini penulis gunakan untuk mengamati tingkat kecanduan mahasiswa yang bermain *game online* mobile legend di Organisasi Daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS Cirrebon).

c. Dokumentasi

Bahwa sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak dan foto. Teknik ini peneliti gunakan untuk mengumpulkan bukti file, foto, video dan dokumen yang berkaitan dengan tingkat kecanduan mahasiswa yang bermain *game online* mobile legend di organisasi daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (IMKS Cirrebon).

4. Teknik Analisis Data

Dalam hal analisis data kualitatif, Bogdan menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah difahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2015: 244).

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan model Miles dan Huberman (1984), yang mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh

Aktifitas dalam analisis data, yaitu (Sugiyono, 2015: 247):

- a. *Data reduction*, data yang diperoleh dilapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Untuk itu perlu dilakukan analisis data melalui reduksi data, mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.

- b. *Data display*, setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Melalui penyajian data tersebut, maka data akan terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah difahami.
 - c. *Conclusion drawing/verification*, langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.
5. Teknik penentuan narasumber

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*, *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut dianggap paling tau tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti.

Penelitian kualitatif dengan teknik *purposive sampling* memiliki beberapa syarat, diantaranya :

- a. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi.
- b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi (*key subjectis*).
- c. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat di dalam studi pendahuluan (Arikunto, 2013: 183).

Melihat beberapa syarat di atas, penulis mengklasifikasikan narasumber dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek, diantaranya mahasiswa semester 1 sampai semester 10, dan kegiatan yang mengharuskan bertemu banyak orang. Dari beberapa klasifikasi tersebut dapat kita ketahui mahasiswa yang kecanduan *game online Mobile Legend* terhadap komunikasi dan perilaku mahasiswa.

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB ini berisi pendahuluan yang mendeskripsikan latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, metode penelitian, sistematika penulisan dan rencana waktu penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada BAB ini menjabarkan teori yang berisi pembahasan mengenai Analisis Deskriptif Game Online Dan Prilaku Komunikasi Mahasiswa Organisasi Daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (Imks Cirebon).

BAB III METODE PENELITIAN

Pada BAB ini di paparkan mengenai metode yang akan di gunakan untuk penelitian.

BAB IV GAMBARAN UMUM IKATAN MAHASISWA KABUPATEN SUBANG (IMKS CIREBON) DAN HASIL PEMBAHASAN

Pada BAB ini peneliti memaparkan gambaran umum tentang organisasi daerah Ikatan Mahasiswa Kabupaten Subang (Imks Cirebon) dan hasil penelitian yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Pada BAB ini dipaparkan kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.