

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG

Mahasiswa merupakan individu yang mengenyam pendidikan pada tingkatan perguruan tinggi dan telah terdaftar secara administrasi. Proses belajar mahasiswa saat ini tidak hanya bersumber dari buku-buku atau koran yang secara fisik nyata tetapi juga hal itu dapat digantikan dengan sesuatu yang maya seperti *e-book* artikel-artikel *online* dan lain sebagainya. Internet sebagai media atau wadah yang memberikan kemudahan bagi setiap individu untuk mengaksesnya seperti dalam mendapatkan hiburan (*game online*).

Bermain *game online* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan apa yang akan terjadi dari kegiatan tersebut. Bermain game akan memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis pada diri pemain sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya. Kepuasan psikologi yang dimaksud berakibat membuat seseorang yang bermain game menjadi kecanduan sehingga melupakan kegiatan aktivitas diluar dari *game*. Bermain *game online* seolah menjadi gaya hidup seseorang dan banyak digemari di kalangan remaja termasuk mahasiswa IAIN Kendari karena bisa memberi bentuk rasa kepuasan dan hiburan diwaktu luang.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada tanggal 9 desember 2019 terdapat ada beberapa mahasiswa IAIN Kendari yang gemar memainkan *game online*, yaitu *game mobile legends bang-bang*, dimainkan bersama teman-teman di dalam area kampus, seperti di gazebo kampus, di kantin, maupun di auditorium

kampus. Ketika teman mengajak berbicara pemain cenderung lebih berfokus memainkan *game online mobile legends bang-bang* tanpa menghiraukan teman yang ada di sekitarnya yang mengajaknya berbicara dan tidak merespon pesan yang disampaikan teman tersebut atau hanya akan berkomunikasi mengenai game, maka hubungan sosial dan komunikasinya hanya akan sering terjalin pada sesama pemain *game online* saja, apalagi durasi dalam bermain *game online mobile legends bang-bang* ini sangat lama dalam satu kali pertandingan bisa menghabiskan waktu 20-30 menit dalam satu pertandingan, sehingga banyak faktor yang mempengaruhi dari bermain *game online mobile legends bang-bang* ini yaitu, kurangnya komunikasi dengan orang tua, kurangnya interaksi sosial yang terjalin antara pemain game dengan yang tidak bermain game atau orang disekitar yang mengajak bercerita karena mereka lebih cenderung terfokus terhadap permainan yang mereka mainkan ketimbang orang disekitarnya yang mengajaknya bercerita. Hal ini menyebabkan komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi tidak lagi efektif.

Edi Harapan dan Syarwani Ahmad (2014) menyatakan bahwa “Keefektifan hubungan antar pribadi adalah tahap seberapa jauh akibat-akibat dari tingkah laku seseorang sesuai yang diharapkan. Bila seseorang berinteraksi dengan orang lain, biasanya ia ingin menciptakan dampak tertentu, merangsang munculnya gagasan-gagasan tertentu, menciptakan kesan-kesan tertentu atau menimbulkan reaksi-reaksi tertentu dalam diri orang lain. Kadang-kadang seseorang berhasil mencapai semua itu namun adakalanya ia juga gagal. Artinya, kadang-kadang orang memberikan reaksi terhadap tingkah lakunya dengan

sangat berbeda dari yang diharapkan” (h 57). dalam penelitian ini dampak negatif dari *game mobile legends bang-bang* terdapat pada komunikasi interpersonal secara langsung antara pengguna dan teman sekitar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diuraikan bahwa seorang pecandu *game online* akan menghabiskan waktunya, hal ini menyebabkan kurangnya interaksi pemain dengan orang sekitar, ketika teman sekitar mengajak berbicara maupun cerita maka tidak adanya umpan balik atau respon sehingga komunikasi interpersonal tidak lagi efektif, oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “dampak *game online mobile legends bang-bang* terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa IAIN Kendari”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana gambaran tentang *game online mobile legends bang-bang*?
2. Bagaimana pola komunikasi interpersonal pada pengguna *game online* mahasiswa IAIN Kendari?
3. Bagaimana dampak negative dan dampak positive bermain *game online mobile legend bang-bang* terhadap mahasiswa IAIN Kendari?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu;

1. Untuk mengetahui gambaran tentang *game online mobile legends bang-bang*.
2. Untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi interpersonal pengguna *game online* mahasiswa IAIN Kendari.

3. Untuk mengetahui dampak negative dan dampak positive game *mobile legends bang-bang* terhadap mahasiswa IAIN Kendari.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis:

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

2. Manfaat praktis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa dikampus IAIN Kendari sebagai informasi mengenai dampak yang ditimbulkan dari *game online*, dan juga bagi mahasiswa dari kampus lainnya yang membaca serta dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama, dalam hal ini khususnya mahasiswa yang tertarik dengan *game online*.

#### **1.4 DEFENISI OPERASIONAL**

Agar tercipta pemahaman yang jelas dan tidak multitafsir terhadap judul dalam penelitian ini, maka disini perlu dijelaskan terkait peristilahan yang digunakan dalam judul: '*Dampak Game Online Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Komunikasi Interpersonal Mahasiswa IAIN Kendari*' adapun defenisi operasional yang terkait dengan judul dalam penelitian ini adalah:

### 1. Dampak *game online*

Dampak yang dimaksud peneliti adalah akibat atau imbas yang akan terjadi pada mahasiswa baik dampak positif maupun negatif terhadap permainan *game online*.

### 2 *Game online*

*Game online* adalah sebuah permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang digunakan melalui komputer atau *handphone*, yang dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia, dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang di inginkan dan didukung oleh komputer

### 2. Komunikasi interpersonal

komunikasi interpersonal adalah komunikasi antar orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap peserta menangkap reaksi yang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal. Jadi komunikasi interpersonal antara mahasiswa dengan mahasiswa lainnya adalah komunikasi terjadi dalam interaksi tatap muka dalam suatu lingkungan kampus yang terjalin secara langsung maupun tidak langsung

