

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era komunikasi saat ini bersentuhan dengan komunikasi *new media*, salah satunya adalah media *online*. Media *online* dapat digunakan sebagai sarana komunikasi baik antar individu ataupun kelompok. Dalam media *online*, ada banyak ruang yang bisa kita gunakan untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti berbisnis, mencari informasi, sebagai tempat untuk bersosialisasi (jejaring sosial) dan lainnya. Berbagai hiburan yang bisa digunakan juga ada dalam internet, dan hiburan tersebut berbagai macam bentuknya, salah satunya adalah *game online*.

Menurut Severin (2005: 447), *game online* adalah salah satu perkembangan dari *game* komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. *Game online* memungkinkan untuk melakukan peran-peran fantasi dan mengeksplorasinya dengan orang lain. *Game Online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

*Game online* merupakan sebuah gaya hidup baru. Realita yang terjadi pada masyarakat kita di kota maupun di desa dengan banyaknya *game center* dapat menjadi candu bagi pemainnya (Imanuel, 2009: 90). Di kota Padang sendiri banyak sekali terdapat *game center* dan juga sering diadakan kompetisi-kompetisi *game online*.

Individu yang menjadikan *game online* sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu

tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan membatasi diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain game tersebut. Banyak diantara mereka dari golongan pelajar sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah keatas sampai menengah kebawah (Imanuel, 2009:102)..

Banyak faktor yang mendorong seseorang untuk bermain game online, dari penelitian yang dilakukan Yee (2010: 50) mengelompokkan motivasi bermain game online menjadi tiga komponen utama yaitu *achievement* (prestasi), *social* (sosial), dan *immersion* (penghayatan). Ketiga komponen tersebut terbukti memegang peranan yang cukup besar untuk memotivasi seseorang bermain game online. *Achievement* (prestasi) merupakan motivasi seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih baik yang dalam bermain *game online* dilakukan dengan mengatasi rintangan, menunjukkan kekuatan, serta memperjuangkan sesuatu yang sulit dengan cara sebaik-baiknya dan secepat mungkin. *Social* (sosial) merupakan dorongan untuk berinteraksi dengan para pemain lainnya dalam dunia permainan *game online*. Interaksi yang terjadi di antara pemain *game online* bisa membuat seseorang menemukan teman yang senasib karena mengerti dengan apa yang dimainkan dan dilakukan. *Immersion* (penghayatan) merupakan keinginan untuk lebih memahami dan mendalami mengenai game yang dimainkannya serta strategi-strategi yang dapat digunakan.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal peneliti, seorang pecandu *game online* menghabiskan waktunya dengan bermain seharian, hal tersebut menyebabkan kurangnya interaksi pemain dengan orang disekitar. Waktu dihabiskan di depan komputer/laptop, bahkan ketika makan dilakukan dengan sambil bermain. Salah seorang informan mengatakan bahwa dia lebih suka bermain *game* seharian di dalam kamar dari pada bersama teman-teman

kuliahnya. Sehari bisa dihabiskan sekitar 7 sampai 10 jam hanya untuk bermain *game*. Bila hari libur informan tersebut bisa menghabiskan hampir 15 jam bermain. Hal ini menyebabkan informan tersebut jarang berinteraksi dengan orang sekitar. Ketika di ajak berinteraksi informan tersebut cenderung pasif dan tidak banyak bicara.

Di Cina diperkirakan ada 24 juta anak-anak yang kecanduan *game online*. Sementara itu klinik dan *camp* pendisiplinan ala militer mulai marak berdiri untuk membantu merehabilitasi anak-anak kecanduan *game online* tersebut. Sedangkan di Rusia ditemukan seorang remaja tewas di rumahnya karena bermain *game online* selama 2.000 jam (22 hari) dan hanya berhenti saat dia tidur dan makan (sumber: suara.com. 2015). Menurut Dr.Sri Tiatri (2013: 20) di Indonesia sendiri menunjukkan bahwa 10.5 persen atau sebanyak 150 orang dari total 1.477 sampel siswa SMP dan SMA yang aktif bermain *game online* di empat kota di Indonesia (Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta) dinyatakan mengalami adiksi *game online*.

Adanya perilaku kecanduan ini seperti hasil penelitian Yee (2006: 79) bahwa sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap *game online*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hurlock (1996: 102-104) perilaku kecanduan *game online* ini akan memberi dampak negatif tidak hanya pada dirinya sendiri tetapi pada orang-orang disekitarnya, karena dengan adanya perilaku kecanduan akan membuat seseorang mengesampingkan atau bahkan tidak memperdulikan kehidupan nyata sehingga akan mengganggu kehidupannya.

Berdasarkan hal di atas pecandu *game online* menjadi sulit untuk berinteraksi dengan orang lain. Menurut Combs & Slaby dalam (Cartledge & Milburn, 1995) kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara-cara tertentu, yang dapat diterima atau dihargai secara sosial dan membawa manfaat, baik bagi diri sendiri, orang lain, maupun keduanya.

Keterampilan sosial berarti sekumpulan atau kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain dengan melakukan *decoding*, mengirimkan dan mengatur informasi non-verbal maupun verbal, yang dapat diterima atau dihargai secara sosial dan membawa manfaat, baik bagi diri sendiri maupun orang lain dengan tujuan untuk memfasilitasi interaksi sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikemukakan bahwa kecanduan *game online* banyak menimbulkan dampak kurangnya interaksi sosial seseorang dengan orang sekitarnya. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online* di Kota Padang.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana komunikasi interpersonal pecandu *game online* di Kota Padang?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan komunikasi interpersonal pecandu *game online* di Kota Padang

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

1. Memberikan gambaran tentang komunikasi interpersonal pada pecandu *game online*.
2. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi upaya perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya Ilmu Komunikasi dan studi Psikologi Komunikasi.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Meningkatkan pemahaman tentang dampak kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal.
2. Memberikan pengetahuan tentang dampak negatif kecanduan *game online* agar nantinya dapat menjadi pedoman bagi masyarakat.