

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada zaman modernisasi ini yang mempunyai arti sendiri dalam ilmu sosial merujuk pada bentuk transformasi dari keadaan yang kurang maju atau kurang berkembang ke arah yang lebih baik dengan harapan kehidupan masyarakat akan menjadi lebih baik. Modernisasi mencakup banyak bidang, contohnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Di zaman modernisasi seperti sekarang, manusia sangat bergantung pada teknologi. Hal ini membuat teknologi menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Dari orang tua hingga anak muda, para ahli hingga orang awam pun menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya (Fahrudin, 2014)

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini semakin pesat, serta perkembangan teknologi dalam aspek sudah mengubah pola kehidupan masyarakat. Contoh dari hasil perkembangan teknologi komunikasi adalah munculnya telepon genggam atau *smartphone*. Pada masa saat ini penggunaan *smartphone* bukanlah hal aneh karena hampir penduduk Indonesia sudah menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya. Namun alat komunikasi jarak jauh tersebut juga mengalami kemajuan teknologi yang sangat pesat. Telepon genggam sudah beralih fungsi dari alat komunikasi jarak jauh menjadi sebuah benda yang sangat pintar yang dapat digunakan untuk berbagai macam kebutuhan oleh penggunanya, seperti menggunakan sosial media, *video call*, bermain *game* dan masih banyak lagi (Kurnia, 2017)

Perkembangan teknologi di Indonesia saat ini berada di urutan ke-60 dari 72 negara berdasarkan data dari *United Nation for Development Program* (UNDP) pada tahun 2013. Proses pengukurannya berupa penciptaan teknologi yang dilihat dari perolehan hak paten dan royalti atas karya dan penemuan teknologi, difusi inovasi teknologi mutakhir yang diukur dari jumlah pengguna Internet dan besaran sumbangan ekspor teknologi terhadap total barang ekspor. Kemajuan teknologi di Indonesia masih rendah. Ada beberapa indikator yang membuktikan rendahnya tingkat teknologi di Indonesia, seperti kurangnya kontribusi ilmu pengetahuan dan

teknologi di sektor industri, sinergi kebijakan masih lemah, dan sedikitnya jumlah ilmuwan di Indonesia (Armida, 2014)

Internet sendiri saat ini menjadi media alternatif untuk masyarakat umum, karena di era modern saat ini semua sudah berbasiskan internet atau jaringan *online* yang biasanya masyarakat menggunakan internet untuk bertukar informasi, membeli suatu produk, dan untuk bermain *game online* yang sedang ramai belakangan ini. Indonesia sendiri merupakan negara kepulauan yang memiliki penduduk sebanyak 264 juta penduduk pada tahun 2018. Menurut data yang diambil dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), pengguna internet pada tahun 2019 di Indonesia mencapai 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8 persen yang sudah terhubung ke internet dengan pengguna terbanyak berada di Pulau Jawa mencapai 55 persen dari keseluruhan, selanjutnya dari Sumatera sebesar 21 persen (Yudha, 2019).

- Penelitian ini dilatarbelakangi fenomena maraknya permainan *game online* yang dimainkan para *gamers* mahasiswa. *Game online* merupakan permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi – situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun meminimalkan kemenangan lawan. Bisa disimpulkan bahwa *game* tercipta dengan adanya beberapa peraturan yang digunakan untuk menertibkan, menciptakan keadilan, dan juga kemampuan berpikir para pemainnya dalam bermain *game*. Selain aturan – aturan di dalam *gameplay* sebuah *game online*, aturan *rating game* pun juga penting untuk diberikan dengan tujuan membatasi para pengguna yang memainkan *game – game* tersebut (Yusuf, 2019).

Menurut ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) *rating game* mempunyai tiga fungsi penting untuk para pemain *game*, yakni untuk menunjukkan kesesuaian usia, mendeskripsikan isi atau konten yang berada di dalam *game* secara detail dan untuk menunjukkan atau menginformasikan kemampuan interaktif yang dimiliki pemain seperti cara mereka berkomunikasi dengan pemain lain, memberikan lokasi dengan orang lain, dan menjalankan transaksi di dalam *game* maupun dengan orang lain. Hal inilah yang membuat para industri *game* terus membuat dan menciptakan *game* dengan konten yang disesuaikan oleh para pecinta

game, hingga banyak sekali para *gamers* yang bisa memainkan *game* berjam – jam lamanya tanpa berhenti. Apalagi pada zaman sekarang sudah banyak *game – game* yang dapat membuat para pemainnya ter candu akan *game* tersebut atau istilah lainnya adalah *game addict*, salah satu faktor yang membuat hal tersebut terjadi adalah karena semakin kreatif nya industri *game* dalam mengemas dan menampilkan konten pada *game* yang dibuatnya. Faktor lainnya yaitu karena adanya tren terhadap *game* yang sering dimainkan oleh para pemainnya di berbagai lingkungan baik itu keluarga, teman sebaya, sekolah, dan juga lingkungan lainnya. Tentunya juga semakin banyak *game* yang diproduksi, semakin banyak juga perangkat yang digunakan untuk memainkan *game* tersebut (Qhadafi, 2017).

Game online bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya, bahkan di dalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi antara satu dan lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah, yang bisa menentukan menang atau kalahnya para pemain tersebut. *Game online* bisa juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektual seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu (Atifah, 2019).

Game online dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain *game*. Salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti *Game Poker*, *Counter Strike* dan *Mobile Legends* yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan remaja hingga dewasa. Permainan *game online* tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya. Dampak positif bagi seseorang yang memainkan *game online* adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas. Bahkan untuk sekarang ini sudah banyak *gamers* (sebutan untuk pemain *game*) yang memanfaatkan *game online* tersebut untuk usaha bisnis, seperti menjual koin tertinggi. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan *game online* adalah munculnya sifat yang sulit untuk diatur sehingga timbulnya perilaku kasar sebagai perlawanan (Ridwan, 2015).

Game online dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama duduk di depan komputer. Permainan *game online* yang begitu menghibur membuat para pemain *game* menjadi lupa akan waktu belajarnya, lupa melupakan hal yang lainnya yang ada dalam lingkungan kesehariannya juga bisa meningkatkan adrenalin (sebuah hormon yang memicu reaksi terhadap tekanan dan kecepatan gerak tubuh) mereka dan meningkatkan konsentrasi dari penggunaannya (Kautsar, 2019).

Fenomena *game online* telah berkembang menjadi dua arah yang cukup kuat, yaitu, *Mobile console* dan *game online*. Garis keturunan terakhir semakin intensif dengan yang baru-baru ini tumbuh di sosial dan komunitas *online* seperti : Starcraft, Lineage, WoW (*World Of Warcraft*) di mana konteks memahami permainan telah mulai fokus di sekitar Web.2.0 (dimensi internet terfokus di sekitar UCC, kolaborasi dan komunitas) dan *public* jaringan terkait. Dengan kemunculan sosial media, kita bisa melihat kebutuhan dan kemunculan empiris etnografis dan studi wilayah (konteks budaya) mendekati pemahaman komunitas *game*. Terdapat perbedaan yang mencolok antara tipe *game* dengan genre *game*. Ketika kita sedang membahas konten yang diberikan oleh *game* tersebut, maka kita menyebutnya dengan tipe *game*, sedangkan kita bisa mengatakan itu adalah genre *game* apabila kita menjelaskan ciri-ciri cerita secara deskriptif. (Dinata, 2017).

Ketergantungan *game online* dan penanganannya, anak-anak akan bertingkah laku yang sulit untuk diatur karena akan mencontoh apa yang dia lihat dalam *game online* tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada *Game Fighter*. Permainan *game online* juga bisa menghambat seseorang dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari *game* tersebut. Kecanduan yang berlebihan dapat membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti berperilaku kasar dengan melakukan tindakan-tindakan fisik sederhana terhadap orang lain tanpa disadari ataupun tidak disadari (Amelia, 2019).

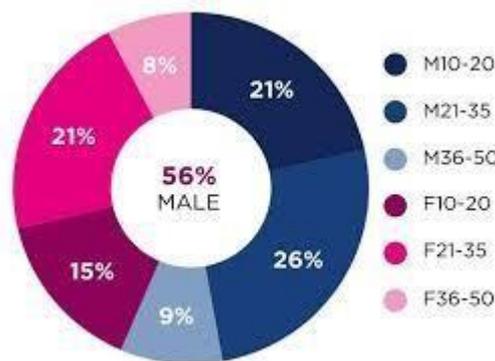
Kecanduan *game online* sebenarnya merupakan kelanjutan dari konsep *Internet Addiction Disorder* (IAD) yang pertama kali diperkenalkan oleh seorang psikiater bernama Ivan Goldberg pada tahun 1995. Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh Young, menemukan beberapa fakta bahwa semua pengguna internet yang mengalami kecanduan juga dapat mengalami gangguan pada bidang kehidupan akademis, teman, keluarga, serta dunia pekerjaan. Hal seperti ini bisa sama seperti yang sudah ditemukan pada orang-orang dengan *pathological gambling*, kecanduan minuman *alcohol* dan yang mengalami kesulitan gangguan makanan. Konsep kecanduan internet yang ditemukan oleh Young (1996) dengan menggunakan diagnosis *pathological gambling* semakin banyak diteliti. Kebanyakan penelitian yang dilakukan menggunakan istilah kecanduan internet, seharusnya penggunaan istilah kecanduan tidak pada media internet, melainkan aktivitas dengan media internet yang membuat kecanduan (Dimas, 2018).

- Kecanduan bermain *game* saat ini sedang menjadi sorotan seperti aktivitas lain yang menggunakan internet sebagai media nya seperti *chatting*, *downloading*, *social networking*, *mailing*, serta *browsing*, karena dari semua aktivitas tersebut. Kegiatan bermain *game online* memiliki hubungan yang paling kuat dengan penggunaan internet yang berlebihan atau kecanduan internet. Hal ini membuat konsep kecanduan terhadap *video game online* dapat dikategorikan sebagai subtype dari kecanduan internet. Sebagai bagian dari kecanduan internet, kecanduan *game* juga menggunakan kriteria diagnosis yang sama dengan kecanduan internet, yaitu *pathological gambling*. Badan Kesehatan Dunia (WHO) mengatakan bahwa orang yang bermain *game* selama 4-5 hari dalam seminggu dan setiap harinya bermain *game online* selama lebih dari 4 jam sudah masuk ke dalam kecanduan *game online* dan juga telah mengategorikan kecanduan *game* sebagai gangguan kesehatan jiwa (Setyvani, 2018).

Mahasiswa yang pada umumnya mahasiswa adalah seseorang yang sedang menjalani proses menimba ilmu atau sedang menjalani suatu proses pendidikan akademik di perguruan tinggi universitas. Mahasiswa juga mempunyai kategori pada tahap perkembangan usianya dari umur 18-25 tahun, dalam tahap ini mahasiswa dapat dikategorikan pada remaja akhir sampai masa dewasa awal dan

pada tahap usia mahasiswa ini adalah untuk pemantapan pendirian hidup (Debrío, 2018).

Mahasiswa biasanya sudah tidak mendapatkan perhatian lebih dari orang tua karena dianggap sudah dewasa, padahal pengawasan orang tua terhadap anak dalam penggunaan teknologi harus betul-betul diperhatikan. Orang Tua harus memastikan anaknya mendapatkan konten sesuai dengan porsi nya. Orang tua harus bisa memastikan penggunaan teknologi yang tepat guna untuk anaknya. Orang tua harus bisa membatasi. Karena akan menjadi anggapan yang salah saat orang tua merasa jika anaknya berada di rumah sepanjang hari dengan *smartphone* adalah hal terbaik dibandingkan bermain lumpur bersama teman sebayanya. Sungguh anggapan yang salah. Karena hal tersebut akan berdampak tidak baik dengan pembentukan karakter dan perilakunya di masa mendatang.



Gambar 1.1 Pengguna Game Online di Indonesia Tahun 2018

Source : newzoo.com

Dari gambar grafik di atas dapat dilihat bahwa pengguna *game online* yang aktif di Indonesia adalah dari pria berumur 21-35 tahun dengan persentase sebesar 26% dan *gamers* wanita berumur 21-35 tahun dengan persentase 21% sama dengan pria berumur 10-20 tahun. Jadi bisa diambil kesimpulan bahwa remaja akhir dan remaja dewasa awal yang dikategorikan pada mahasiswa yang seharusnya menimba ilmu dan membangun pendirian hidup justru banyak yang gemar bermain *game online*.

Peneliti juga akan meneliti komunitas *game* karena pada beberapa Universitas banyak mahasiswa – mahasiswa yang membentuk komunitas – komunitas *game online* khususnya *Mobile Legends* di daerah sekitar JABODETABEK seperti di Universitas Pamulang mempunyai komunitas *game Mobile Legends* yang bernama *Mobile Legends Unpam (MLU)*, Universitas Budi Luhur mempunyai nama komunitas *UBL.E-SPORT*, Universitas Binus Jakarta mempunyai nama komunitas *MLBB Binus Jakarta*, UPN Veteran Jakarta komunitas *game Mobile Legends* bernama *UPNVJEC*. Di luar JABODETABEK juga ada seperti UIN Sumatera Utara mempunyai komunitas *game* bernama *UINSU E-Sports Community* dan masih banyak lagi dari kampus lain yang mempunyai komunitas *game online*. Pada penelitian ini juga ingin meneliti komunitas *game Mobile Legends* dari Universitas Pamulang yang bernama *Mobile Legends Unpam (MLU)* karena komunitas *game* Universitas Pamulang ini cukup sering untuk memenangkan kompetisi dalam mengikuti turnamen *game online* dan juga cukup aktif dalam mengadakan turnamen *game online Mobile Legends*.

Meskipun dampak buruk dari kecanduan bermain *game online* cukup banyak, namun kecanduan bermain *game online* tidak selalu menjadi hal yang buruk karena pada saat ini *game online* sudah menjadi sebuah aktivitas yang telah dikategorikan atau dimasukkan ke dalam bidang olahraga atau biasa disebut *E-sport*. Di Indonesia sendiri perkembangan *E-sport* memang sedang pesat dan pemerintah juga sudah mulai serius dengan perkembangan dunia *E-sport* yang semakin banyak diminati apalagi karena pada tahun 2019 Indonesia menjadi negara salah satu yang memiliki pasar *video game* terbesar di Asia Pasifik dengan pencapaian harga kurang lebih sekitar US\$941 juta atau jika dirupiahkan sekitar Rp13 triliun (Kharisma, 2019).

Pemerintah juga sudah mendukung dengan adanya *E-sport* di Indonesia dan menjadikan *E-sport* sebagai cabang olahraga elektronik dan membuat organisasinya yaitu *IeSPA (Indonesia E-sport Association)*. Dengan adanya peresmian *IeSPA (Indonesia E-sport Association)* Pemerintah juga berharap agar para pengguna *game online* bisa lebih memanfaatkan hobinya untuk bisa bersaing dengan pengguna *game online* lainnya di seluruh dunia (Yosua, 2019).

Mobile Legends adalah salah satu *game online* yang banyak dimainkan di seluruh dunia, salah satunya di Indonesia, *game Mobile Legends* ini adalah *game* yang dikembangkan oleh Moonton *developer*. *Mobile legends* bisa dimainkan dengan menggunakan *mobile handphone* Android maupun iOS, yang membuat banyak orang yang menggunakannya karena lebih mudah dimainkan dan lebih *simple* karena tidak perlu harus menggunakan PC (*personal computer*). *Game Mobile Legends* mulai banyak dikenal di Indonesia mulai dari 2016 (Hutagaol, 2018).

Saat ini *game Mobile Legends* juga sedang ramai dimainkan atau sedang menjadi sorotan, karena *game online* ini sering mengadakan turnamen-turnamen yang besar setingkat Nasional atau Internasional dengan total hadiah yang sangat besar, misalnya seperti turnamen besar yang baru-baru ini digelar *game Mobile Legends* bernama MPL (*Mobile Legends Professional League*) season 6 tahun 2019 di mana turnamen ini setingkat nasional yang diadakan oleh *Moonton Developer* untuk para *gamers Mobile Legends* di Indonesia dengan durasi turnamen selama 5 bulan dengan total hadiah sebesar Rp 4,3 Miliar (Nugyasa, 2020).

Professional player Indonesia juga membanggakan negara Indonesia dengan memenangkan turnamen dunia yang diadakan oleh *Mobile Legends* yaitu M1 *World Championship* yang dimenangkan oleh tim Indonesia yaitu EVOS pada tahun 2019 di Kuala Lumpur, Malaysia dengan total hadiah Rp 1,1 Miliar sedangkan M2 *World Championship* pada tahun 2021 yang dimenangkan oleh perwakilan tim dari Filipina dengan total hadiah sebesar Rp 4,2 Miliar (Wahyudi, 2021).

Dari penjelasan tentang *Mobile Legends* dan hadiah dari sebuah turnamen yang sangat besar seperti yang sudah dijelaskan di atas membuat para mahasiswa akhirnya termotivasi untuk mengikuti bermain *game online* dan ingin menjuarai turnamen karena hadiah yang besar. Motivasi sendiri berasal dari Bahasa Latin kata *movere* yang berarti menggerakkan. Diserap dalam bahasa Inggris menjadi *motivation* yang berarti pemberian motif, timbul nya motif atau hal yang menimbulkan dorongan atau keadaan yang menimbulkan suatu dorongan, motivasi seseorang tergantung kepada kekuatan motifnya. Berdasarkan hal tersebut diskusi

mengenai motivasi tidak bisa lepas dari konsep motif. Pada intinya dapat dikatakan bahwa motif merupakan penyebab terjadinya tindakan (Rasto, 2016).

Selain motivasi, para *gamers* juga pasti merasakan kepuasan yang berbeda-beda setelah mereka bermain *game online*, misalnya mereka merasa bahagia atau kecewa. Kepuasan konsumen adalah tingkat perasaan konsumen akan kesenangan atau kekecewaan yang dihasilkan dari membandingkan kinerja produk yang dirasakan (atau hasil) dengan harapan mereka. Kepuasan konsumen ini juga ada dorongan akan tuntutan masyarakat terhadap kualitas pelayanan dewasa ini yang semakin meningkat. Kepuasan konsumen dapat diciptakan melalui kualitas pelayanan dan penilaian. Kualitas mempunyai hubungan yang erat dengan kepuasan konsumen. Kualitas akan mendorong konsumen untuk menjalin hubungan yang erat dengan perusahaan. Dalam jangka panjang, ikatan ini memungkinkan perusahaan untuk memahami harapan dan kebutuhan konsumen (Sumartini, 2019).

Sejumlah penelitian tentang dampak negatif akibat memainkan *game* dalam durasi lama sudah banyak diteliti seperti penelitian tentang Konsep Diri Pemain *Game Online* : Studi fenomologi tentang Konsep Diri Perempuan Pecanduan *Online* di Jakarta, dimana pada penelitian ini lebih meneliti tentang bagaimana para *gamers* perempuan yang kecanduan bermain *game online* menilai diri mereka sendiri dan Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh . Namun masih belum menyelami tentang penelitian terkait motivasi dan kepuasan para *gamers* (pemain *game*) remaja. Maka penting untuk dijadikan sebuah penelitian, karena selama ini *gamers* identik dengan permainan remaja dan orang dewasa. Sehingga menarik, bila kemudian dilakukan penelitian terkait motivasi dan kepuasan pada *gamers* di kalangan komunitas mahasiswa. Dalam penelitian ini, *gamers* yang dijadikan informan merupakan mahasiswa kalangan generasi *digital native*. Istilah *digital native*, ditujukan bagi mereka yang sejak lahir sudah mengenal bahkan akrab dengan teknologi digital. Orang yang terlahir pada tahun setelah 1980 dikategorikan sebagai generasi *digital native* jika mereka sudah dikelilingi dengan teknologi digital seperti untuk mengerjakan tugas, mendengarkan *music* dan lain sebagainya. Saat ini mahasiswa kelahiran tahun 1996 sampai tahun 2000 yang usianya antara 18-25 tahun sudah terbiasa dengan

teknologi digital dan gemar

bermain *game online* hingga membuat komunitas- komunitas tersendiri di dalam universitas mereka. Sehingga hasil penelitian akan menggambarkan motivasi dan kepuasan *gamers Mobile Legends* di kalangan komunitas mahasiswa (Fitria, 2016).

Melihat pesatnya kemajuan *games online* dan banyaknya mahasiswa yang menjadi pemainnya hingga ke tingkat professional, oleh karena itu peneliti ingin mempelajari motif dan kepuasan para pengguna *game Mobile Legends*, seperti kenapa mereka bermain *game* ini dan bagaimana kepuasannya saat mereka bermain *game Mobile Legends* sehingga mereka kecanduan dan menjadi serius untuk bermain permainan ini? Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mewawancarai mahasiswa pemain *game professional*.

1.2. Rumusan Masalah

Dari penjelasan pada latar belakang di atas dapat diketahui tentang maraknya mahasiswa yang bermain *game online* dan sedang naiknya *e-sport* di Indonesia sehingga peneliti mendapatkan tentang bagaimana rumusan masalah pada penelitian ini seperti “Bagaimana Motivasi dan Kepuasan *Gamers Mobile Legends* di Kalangan Komunitas Mahasiswa?”

1.3. Tujuan Penelitian

Seperti yang dijelaskan pada latar belakang di atas tentang pesatnya perkembangan *E-sport* dan *game online* di Indonesia dan banyaknya pengguna *game online* di kalangan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi dan kepuasan pengguna *game Mobile Legends* pada komunitas mahasiswa.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian tentang *teori uses and gratification* terutama untuk *game online Mobile Legends* dan supaya para *gamers* dapat memotivasi diri mereka untuk menjadi lebih baik dalam masa perkembangan remaja pada dirinya.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi masyarakat secara umum tentang bagaimana Motivasi dan Kepuasan *Gamers Mobile Legends* Bang-Bang di Kalangan Komunitas Mahasiswa.

