

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game mobile legends adalah *game Develover* yang berasal dari Moonton. *Game mobile legends* di terbitkan pada tanggal 11 juli 2016 di Android pada 3 negara yaitu China, Indonesia, dan Malaysia. Pada tanggal 9 november 2016 di terbitkan di IOS. *Game mobile legends* memberikan dampak perubahan interaksi sosial khususnya bagi remaja di Kampung Hanjawar. *Game* ini dapat dimainkan oleh siapa saja mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, banyak diminati oleh remaja karena terdapat *hero* beragam di dalam *game*, grafik dan animasi yang sangat bagus, serta ukuran *game* yang tidak terlalu besar untuk diunduh, dan dapat dimainkan secara bersama-sama dengan lokasi yang berbeda.

Sampai saat ini *game mobile legends* banyak diminati para remaja selain untuk mengisi waktu luang *game mobile legends* juga dapat menjadi sarana hiburan berfungsi sebagai sarana untuk bersosialisasi antar pemain dengan pemain lain dari seluruh dunia, karena saat memainkan *game* tersebut individu dapat berkomunikasi secara langsung dengan pemain lain yang satu tim. *Game online* sudah masuk dari waktu yang cukup lama dengan proses penyebaran yang sangat cepat terutama dalam kurun waktu 4 tahun terakhir. *Game online MLBB* sudah diminati kurang lebih 100 juta yang diunduh melalui aplikasi *play store* dan *app store* di Indonesia.

Menurut H. Booner (Garungan, 1980) interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Sebelum *game mobile legends* populer dikalangan remaja, komunikasi antar remaja terjalin dengan baik, dan kontak sosial bersifat langsung, kemudian setelah *game mobile legends* populer kontak sosial yang terjalin berubah menjadi tidak langsung atau melalui media perantara (*HandPhone*). Hal tersebut menjadi penyebab perubahan pola interaksi yang signifikan pada remaja, dengan adanya *game mobile legends* menjadi penghambat antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok yang ada disekitarnya.

Tidak dapat dipungkiri bahwa dengan adanya *game mobile legends* ini membuat pemain lebih terlibat dalam permainan *game* dan dapat menciptakan rasa kepuasan, rasa kepuasan yang ditimbulkan berakibat seseorang menjadi candu, akibatnya tindakan atau aktivitas diluar permainan terlupakan, dengan keadaan sekarang remaja yang sudah mengenal *game mobile legends* merasa acuh dan kurang peduli dengan apa yang terjadi di sekitar. Dalam konteks ini perilaku dan kebiasaan yang dilakukan sebelum adanya *game mobile legends* melalui pola interaksi sosial.

Syarat utama dalam melakukan aktifitas adalah interaksi sosial sebagaimana kita sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Menurut Gillin dan Gillin (Elly M. Setiadi, 2007) dalam bukunya menyatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang-orang secara

individual, antar kelompok, dan perorangan dengan kelompok. *Game mobile legends* menjadi kendala bagi sebagian besar remaja untuk berinteraksi dengan temannya.

Begitupun perilaku dan kebiasaan remaja berubah, ketika remaja dapat berinteraksi secara langsung kemudian harus berkomunikasi melalui *Game online*. Muhktar dan kawan-kawan (2001) mendefinisikan remaja sebagai masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa yang diawali dengan masa puber, yaitu merupakan masa dimana terjadinya perubahan fisik, hormon dan emosionalnya. Sementara itu Piaget (Ali, 2006) mengatakan bahwa berdasarkan sisi psikologis, remaja merupakan sebuah usia dimana individu berintegrasi dalam sebuah masyarakat dewasa, serta dimana seorang anak merasa bahwa dirinya berada ditingkat yang sama dengan yang lebih tua (sejajar). Remaja bila dikategorikan dalam usia sekolah adalah usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA).

Keberadaan *Game online* memiliki dampak positif dan negatif. Di satu sisi, *Game online* berfungsi sebagai saluran untuk bersosialisasi pemain dengan pemain lain dari seluruh dunia, juga dapat mengajarkan kita bagaimana bekerja sama sebagai sebuah tim dengan merancang strategi tim. Di sisi lain, *Game online* pada sebagian remaja yang tidak mengenal waktu atau lupa waktu saat bermain, mayoritas adalah *gamers* yang lupa waktu dan menimbulkan efek kecanduan yang berujung pada mengabaikan kehidupan dan aktivitas lainnya, termasuk pengikisan interaksi serta pikiran yang terus menerus memikirkan *game* yang dimainkan

sehingga membuat kita acuh dan kurang peduli dengan apa yang terjadi di sekitar kita. Misalnya, jika ada teman yang mengajak berbicara, mereka akan tetap fokus ke layar ponsel saat berbicara dengan mereka tanpa mengalihkan pandangan ke mata teman-teman mereka, menyiratkan bahwa mereka tidak peduli dengan sekitar. Sering kali remaja tersebut tidak melaksanakan perintah orang tua khususnya dalam hal ibadah, serta melalaikan kewajiban untuk belajar. Bahkan para remaja terlalu asik dengan dunianya sendiri sehingga mereka acuh tak acuh terhadap norma dan budaya masyarakat. Bahkan membatasi diri untuk berinteraksi dengan masyarakat.

Ketika remaja pulang sekolah mereka hanya menyimpan tas ke rumah tanpa mengganti pakaian untuk langsung bermain game online bersama teman-temannya, bahkan ketika hari libur banyak remaja yang menghabiskan waktu bersama temannya sampai lupa waktu dan kewajibannya, biasanya remaja Kampung Hanjawa menghabiskan waktu di hari libur dari pagi sampai sore dan ada juga remaja yang menghabiskan waktu dari malam sampai subuh hanya untuk bermain *game online* bersama teman (mabar).

Menurut H. Bonner (Gerungan, 2010) interaksi sosial menggambarkan hubungan- hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok, maupun antara individu dengan kelompok manusia. Interaksi sosial antara kelompok-kelompok manusia terjadi antara kelompok tersebut sebagai suatu kesatuan dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggota-anggotanya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian terkait proses interaksi remaja dikala maraknya *Game online*. Sasaran penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pola interaksi remaja sebelum adanya *Game online* , dampak positif dan negatif, serta pola interaksi sosial pada remaja setelah adanya *Game online*. Oleh karena itu, penulis akan memformulasikan masalah penelitian ini dalam sebuah judul “Analisis Pola Interaksi Sosial Pada Remaja Terhadap Tren *Mobile Legends* (studi kasus di Kampung Hanjawar Desa Palasari Kecamatan Cipanas Cianjur)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kehadiran *game Mobile Legends* sebagai bentuk perkembangan teknologi yang semakin pesat.
2. Dengan adanya *game Mobile Legends* terjadi perubahan pola interaksi pada remaja.
3. *Game Mobile Legends* membawa dampak positif dan negatif terhadap remaja.
4. *Game Mobile Legends* membawa dampak asosiatif dan disosiatif dalam intraksi sosial.
5. Proses interaksi sosial yang terjadi pada remaja sebelum dan sesudah adanya *game Mobile Legends*.
6. Dampak disosiatif dari *game Mobile Legends* perlu diatasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana fenomena sosial penggunaan *game Mobile Legends* pada remaja di Kampung Hanjawar Desa Palasari Kecamatan Cipanas Cianjur ?
2. Bagaimana dampak *game Mobile Legends* terhadap interaksi sosial remaja di Kampung Hanjawar Desa Palasari Kecamatan Cipanas Cianjur ?
3. Bagaimana cara mengatasi dampak *game Mobile Legends* terhadap interaksi sosial melalui perspektif sosiologi ?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui fenomena sosial penggunaan *game Mobile Legends* pada remaja di Kampung Hanjawar Desa Palasari Kecamatan Cipanas Cianjur.
2. Untuk mengetahui dampak *game Mobile Legends* terhadap interaksi sosial remaja di Kampung Hanjawar Desa Palasari Kecamatan Cipanas Cianjur.
3. Untuk mengetahui cara mengatasi dampak *game Mobile Legends* terhadap interaksi sosial melalui perspektif sosiologi.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini sangat diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta partisipasi aktif dalam mengembangkan pemikiran khususnya bagi remaja mengenai pola interaksi sosial di kala maraknya *game Mobile Legends*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan bisa menambah gambaran untuk remaja mengenai bagaimana pola interaksi sosial di kala maraknya *game Mobile Legends* dan mengetahui pengaruh positif dan negatif yang diakibatkan oleh *game Mobile Legends*.

b. Bagi Orang tua

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran kepada orang tua mengenai pola interaksi sosial pada remaja.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai dampak serta langkah pencegahan interaksi disosiatif di lingkungan masyarakat.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi atau rujukan serta menambah wawasan bagi peneliti selanjutnya yang sejenis.

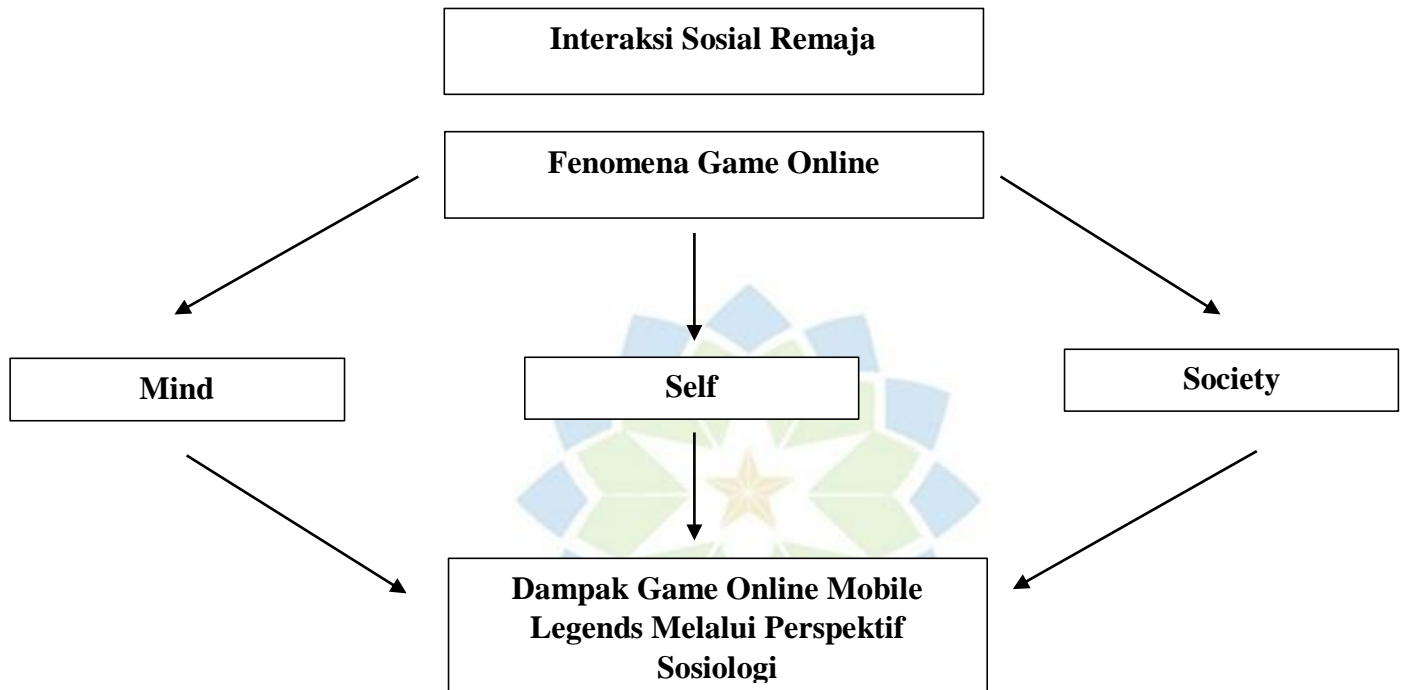
F. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini berfokus pada fenomena maraknya *game Mobile Legends* di

kalangan remaja khususnya pada Siswa Menengah Pertama (SMP) maupun Siswa Menengah Atas (SMA). Perkembangan zaman serta pertumbuhan ilmu dan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak dan perubahan terhadap berbagai faktor kehidupan manusia, dimana banyak ditemukannya temuan dan inovasi baru pada teknologi, salah satunya yaitu internet. Internet memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia, dimulai dari pekerjaan, bisnis, maupun *game online*.

Maraknya *game online Mobile Legends* menambah dimensi baru dalam hubungan antar remaja dan memiliki dampak positif dan negatif, seperti pengaruh kecanduan bagi penggemarnya. Keragaman permainan menciptakan perasaan atau daya tarik yang kuat untuk terus bermain. Akibatnya, peneliti dalam penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik yang dinilai relevan dengan penelitian ini. Teori interaksi simbolik dipercaya bahwa makhluk hidup memiliki pikiran dan perasaan, oleh karena itu makhluk hidup mempunyai kemampuan untuk memaknai situasi dan kondisi yang ditemukan serta mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Mead (Arul, 2011) menjelaskan terdapat dua hal yang menjadi landasan utama dalam teori interaksi simbolik yaitu, simbol dan makna. Mead mengatakan bahwa sebuah makna tidak lahir dari proses mental soliter tetapi merupakan hasil dari proses interaksi sosial. Individu juga memiliki proses pembelajaran atas simbol dan makna selama berlangsungnya interaksi sosial.



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran