

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Game online sangat digemari oleh masyarakat Indonesia. Masyarakat memilih memainkan *game online* untuk menghabiskan waktu luang. Menurut Adams dan Rollings dalam (Pratama, 2017), *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* yang awalnya dimainkan hanya melalui PC (*Personal Computer*), terus berinovasi dan hadir versi yang lebih digemari oleh masyarakat dan lebih praktis yaitu *Game Mobile*. *Game mobile* tentu lebih diminati oleh masyarakat karena dapat diunduh melalui *handphone* genggam secara gratis dan dapat dimainkan dimanapun. *Game mobile* juga memiliki aksesibilitas yang mudah dan tidak membutuhkan peralatan mahal. Menurut Republika, sebanyak 53,4 juta orang penduduk Indonesia bermain *game online* dan 133,8 juta orang bermain *game mobile*.



Gambar 1.1 Game Mobile

Sumber : Data.ai

Berdasarkan Data.ai pada Gambar 1.1, Indonesia berada di peringkat ke-3 dengan total 3,4 miliar unduhan *game mobile* pada tahun 2022. Jumlah ini naik 320 juta unduhan dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat Indonesia memiliki ketertarikan tinggi terhadap *game mobile*. Berikut adalah peringkat popularitas *game mobile* berdasarkan survey yang dilakukan oleh tSurvey.id : (1) Mobile Legend, (2) PUBG, (3) Clash of Clans, (4) Free Fire, (5) Football PES2021, (6) Candy Crush, (7) Call of Duty, (8) Clash Royale, (9) FIFA, dan (10) Angry Birds.

Mobile Legends menduduki peringkat pertama dalam survey *game* yang paling disukai di Indonesia dengan perolehan proporsi 67% responden. Mobile Legends merupakan *game Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang menghadirkan pertarungan 5v5 (5 pemain melawan 5 pemain) di medan pertempuran bernama *Land of Dawn*. Setiap pemain akan memilih *hero* dengan *skill* yang disesuaikan dengan strategi tim dan keahlian tiap individu dalam memainkannya. Tujuan permainan ini adalah untuk menghancurkan *base* (*Crystal*) yang berada di markas lawan. Tim yang berhasil menghancurkan *Crystal* lawannya akan memenangkan pertandingan.

Pada sebuah *game online*, termasuk Mobile Legend, menyediakan fitur komunikasi berupa chat dan *voice chat*. Tujuan fitur tersebut agar setiap *player* dapat bermain sambil berkomunikasi untuk merencanakan strategi dan informasi yang penting untuk diketahui *player* lain. Dengan menggunakan *voice chat* permainan justru akan lebih seru dan kompetitif tetapi dibalik fitur tersebut terdapat juga dampak *negative* nya, Salah satu kasus yang paling banyak dan sering disoroti adalah perilaku *Trash Talking*. Perilaku tersebut sudah menjadi masalah yang sudah ada sejak dulu. Bahkan *Professional Player* sering melakukan *Trash Talking* guna membangkitkan kepercayaan diri dan menjatuhkan mental lawannya, Melihat dari perilaku tersebut, perilaku ini pun ditiru oleh lingkungan para pemain Mobile Legend.

Permainan *Mobile Legend* diminati oleh banyak kalangan, salah satunya yaitu Generasi Z. Menurut Stillman (2017). generasi Z adalah generasi kerja terbaru, lahir antara tahun 1995 sampai 2012, disebut juga generasi net atau generasi internet.



Gambar 1.2 Indonesia Millenials Report 2022

Sumber : IDN Times

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh IDN Times pada *Indonesia Millenials Report 2022*, sebanyak 3 dari 5 Gen Z tertarik untuk bermain *game online*. Jika dipersentasekan, 49% merupakan dewasa muda dan 49% merupakan remaja akhir. Jika berdasarkan gender, dapat dilihat bahwa pemain laki-laki lebih minat terhadap *game online* dibandingkan pemain perempuan. Peneliti ingin meneliti kebiasaan *trash-talk* terhadap Gen Z dalam permainan *Mobile Legend*.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam permainan Mobile Legends, muncul kebiasaan *trash-talking* akibat dari adanya komunikasi yang terjalin antar pemain ketika menyusun strategi. kebiasaan ini memicu pertengkaran sosial antar manusia. Kalangan Gen Z yang disebut juga sebagai generasi *Internet* merupakan generasi yang paling sering ditemukan bermain permainan Mobile Legends. Adapun rumusan masalah dibuat agar penelitian dapat lebih mudah dimengerti, dapat menghasilkan penelitian yang diinginkan, dan tidak meluas ke ranah lain yang tidak ada kaitannya dengan penelitian. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana kebiasaan *trash-talking* bisa terjadi pada Mobile Legends dan mengapa kebiasaan *trash-talking* bisa terjadi pada permainan Mobile Legends di kalangan Gen Z.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kebiasaan *trash-talking* pada permainan *Mobile Legend* di kalangan Generasi Z?
2. Mengapa kebiasaan *trash-talking* bisa terjadi pada permainan Mobile Legend di kalangan Gen Z?

1.4 Tujuan Penelitian

Adanya penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk :

1. Mengetahui bagaimana kebiasaan *trash-talking* pada permainan Mobile Legend bisa terjadi di kalangan Gen Z.
2. Mengetahui mengapa kebiasaan *trash-talking* bisa terjadi pada permainan Mobile Legend di kalangan Gen Z.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Dalam kegunaan akademis, penelitian ini bermanfaat sebagai referensi untuk membantu peneliti selanjutnya yaitu salah satu bentuk kontribusi dalam Ilmu Komunikasi dan pengembangan teori mengenai kebiasaan *trash-talking*.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Dalam kegunaan praktis, penelitian ini bermanfaat bagi masyarakat sebagai tambahan ilmu mengenai dampak positif maupun negatif dari kebiasaan *trash-talking*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kebiasaan *trash-talking* yang terjadi di kalangan masyarakat ketika memainkan *game online*.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Dalam kegunaan sosial, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menemukan solusi dalam menghadapi kebiasaan *trash-talking*. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahan yang terjadi dalam masyarakat terutama komunitas *game online*.

1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini meneliti responden yang dibatasi pada Generasi Z, yaitu kelahiran 1995 – 2012. Penelitian ini juga dibatasi pada responden yang bermain *mobile legend* dan memiliki pengalaman *trash-talking*.