

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia diciptakan Allah SWT dalam bentuk yang sempurna melebihi dari makhluk ciptaan lainnya, hal ini dibuktikan dengan adanya akal pada diri manusia, sebagaimana yang tercantum dalam Q.S Az-Zumar ayat 18:

الَّذِينَ يَسْتَمِعُونَ الْقَوْلَ فَيَتَّبِعُونَ أَحْسَنَهُ ۗ أُولَٰئِكَ الَّذِينَ هَدَىٰ اللَّهُ ۖ وَآٰلَتِيكَ هُمُ ٱلْأُولَٰءِ ۗ

Artinya: “Yang mendengarkan Perkataan lalu mengikuti apa yang paling baik di antaranya. mereka Itulah orang-orang yang telah diberi Allah petunjuk dan mereka Itulah orang-orang yang mempunyai akal”.

Menurut Ahmad Mustafa didalam tafsir Al-Maraginya yang menjelaskan potongan ayat (وَآٰلَتِيكَ هُمُ ٱلْأُولَٰءِ) ini, mengatakan bahwa:

“Dan mereka itulah orang-orang yang mempunyai akal sehat dan fitrah yang lurus,yang tidak taat kepada hawa nafsu dan tidak dikalahkan oleh waham. Mereka memilih yang terbaik diantara dua perkara dalam agama maupun dunia mereka. Ada sebuah riwayat mengatakan bahwa ayat ini turun mengenai tiga orang lelaki, yaitu: Ziad bin Amr, Abu Zar Al-Gifari, dan Salman Al-Farisi. Waktu Jahillyah, mereka sudah mengatakan *Lailaha illallah*”.¹

Berdasarkan ayat dan tafsir tersebut, dapat dipahami bahwa Allah SWT telah memberikan akal pada setiap manusia. Akal merupakan unsur penting dalam menghadirkan sikap individu yang lebih kontributif dan kontekstual, guna mencapai suatu kebutuhan hidup yang lebih baik dan sesuai

¹ Ahmad Mustafa Al-Maragi, *Tafsir Al-Maragi Juz 22, 23, dan 24*, (Semarang: CV. Toha Putra, 1992), h. 288.

dengan perkembangan zaman maupun agama. Salah satu cara agar individu terlihat lebih kontributif ialah dengan melakukan komunikasi.

Komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak disengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi wajah, lukisan, seni, dan teknologi.²

Hal tersebut dapat diartikan secara sederhana bahwasannya komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan antar pengirim (komunikator) dan penerima (komunikan) pesan dalam bentuk verbal maupun non verbal dengan makna atau tujuan yang sama.

Selain itu, dalam kelangsungan komunikasi antar manusia akan diperlukan peran dari sebuah media, dikarenakan media merupakan salah satu komponen atau elemen komunikasi.

Menurut Scrhamm dalam buku yang ditulis oleh Pawit Yusup tentang “Komunikasi Intruksional Teori dan Praktik” mengatakan bahwa media merupakan teknologi pembawa pesan yang dimanfaatkan untuk keperluan instruksional.³ Media komunikasi secara hakikatnya merupakan alat bantu untuk memindahkan pesan dari komunikator kepada komunikan.⁴ Media komunikasi juga memiliki begitu banyak bentuk, dan semakin mengaburkan

² Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA, 2008), h. 17.

³ Pawit Yusup, *Komunikasi Intruksional Teori dan Praktik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), h. 225.

⁴ Nurudin, *Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Praktek*, (Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA, 2016), h. 48.

batas-batas untuk membedakan antara media komunikasi massa dan komunikasi antarpribadi.⁵

Berdasarkan dari pendapat tentang media tersebut, maka dapat dipahami bahwa media merupakan suatu alat perantara dalam mengirim suatu pesan antara komunikator dengan komunikan. Bahkan seiring kemajuan media komunikasi itu sendiri yang bisa dikombinasikan antara satu sama lainnya. Sehingga dengan hal tersebut serta didukung oleh adanya penyebaran informasi lebih cepat dan baik maka dari itu dalam komunikasi melahirkan sebuah media baru.

Media baru atau lebih dikenal dengan "*new media*" muncul dari teknologi informasi dan komunikasi yang digital, terkomputerisasi, atau berjejaring diakhir abad ke-20. Kebanyakan dari teknologi-teknologi yang digunakan sebagai media baru tersebut bersifat digital, seringkali berkarakter manipulatif, bersifat mudah berjejaring, padat, mampat, interaktif, dan tidak memihak.⁶

Definisi lain yang dikemukakan oleh Mondry menjelaskan bahwa media baru adalah media yang berbasis internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi

⁵ Hafied, *Op.Cit.*, h. 25

⁶ John Vivian, *Teori Komunikasi Massa edisi 8*, (Jakarta: PT. Putra Grafika, 2008), h.15.

secara privasi maupun secara publik dengan menggunakan komputer dan telepon genggam yang canggih.⁷

Hal tersebut dapat dipahami bahwasannya media baru merupakan media komunikasi yang sudah berbasis internet dan teknologi digital yang dapat berfungsi secara privasi maupun publik melalui alat bantu yang beragam macam jenisnya.

Menurut McQuail dalam bukunya yang berjudul "*Mcquail's Mass Communication Theory*" yang diterjemahkan oleh Putri Iva Izzati menjelaskan bahwa dalam media baru terdapat sebuah jejaringan yang disebut dengan istilah internet. Internet merupakan salah satu bentuk dari media baru yang dinilai sebagai alat informasi paling penting untuk lebih dikembangkan kedepannya. Internet memiliki kemampuan untuk mengkode, menyimpan, memanipulasi, dan menerima pesan. Internet merupakan sebuah media dengan segala karakteristiknya. Internet memiliki teknologi, cara penggunaan, lingkup layanan, isi, dan *image* sendiri.⁸

Berdasarkan pendapat dari McQuail tersebut dapat dipahami bahwasannya internet merupakan satu kesatuan dengan media baru yang memiliki karakteristik sendiri baik dari segi teknologi, cara penggunaan, lingkup layanan, isi, dan *image*.

⁷ Mondry, Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), h.13

⁸ McQuail, *Teori Komunikasi Massa Mcquail*, (Jakarta: Erlangga, 2011), h.28-29.

Kehadiran media baru yang diiringi oleh teknologi digital dan berjejaringan internet tidak lagi menjadi hal asing bagi publik. Internet merupakan salah satu bagian komunikasi yang memiliki peranan besar dalam menyampaikan informasi yang dibutuhkan masyarakat. Selain untuk mencukupi kebutuhan informasi, internet juga sering digunakan untuk hiburan, salah satu contohnya adalah *game online*.⁹

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dipahami bahwasannya pengembangan dari sebuah teknologi internet menciptakan produk baru dalam bidang hiburan yang dikenal dengan istilah *game online*.

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan di komputer, laptop, tablet, dan juga smartphone, yang artinya *game online* tidak terbatas pada perangkat atau media yang digunakan.¹⁰ *Game online* secara umum ialah suatu permainan dengan menggunakan jaringan, baik LAN (*Local Area Network*) maupun internet melalui perantara media seperti *laptop*, komputer, atau *gadget (handphone)* yang bisa dimainkan lebih dari satu pemain secara bersamaan, dimana saja, dan kapan saja walaupun berada di tempat yang terpisah jauh.¹¹

⁹ Kurniasari, Jurnal, *Hubungan Antara Kesepian dan Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online*, diakses pada tanggal 06 September 2018, pukul 22:17 WIB.

¹⁰ Kurniasari, Jurnal, *Hubungan Antara Kesepian dan Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online*, diakses pada tanggal 06 September 2018, pukul 22:17 WIB.

¹¹ Najibah, Jurnal, *Dampak Teknologi Permainan Modern terhadap Kehidupan Anak dan Remaja*, 26 Juli 2017, pukul 22.48 WIB.

Dengan demikian dapat diartikan bahwa *game online* merupakan permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet dan sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada di dunia ini.

Game online memiliki berbagai macam jenis permainannya, salah satu jenis dari *game online* ialah *game online Mobile Legends Bang Bang*. *Game online Mobile Legends Bang Bang* merupakan permainan *online* berbentuk MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game online Mobile Legends Bang Bang* rilis pada *android* di China, Indonesia, Malaysia tanggal 11 Juli 2016, dan IOS merilisnya pada tanggal 9 November 2016.¹²

Cara bermain *game online Mobile Legends Bang Bang* ialah melibatkan dua tim yang saling menyerang untuk menghancurkan, hingga mempertahankan *base*, permainan ini terdapat tiga jalur, jalur “top”, “middle”, dan “bottom”. Satu tim terdiri dari lima *player* yang memilih satu *hero* untuk dimainkan, memiliki pasukan kecil yang membantu untuk menyerang musuh dengan sebutan “minions”, setiap jalur memiliki *tower* “turrent” untuk membantu pertahanan.¹³

Dari pernyataan tersebut, maka dapat dipahami bahwasannya *game online Mobile Legends Bang Bang* merupakan permainan *online* berbentuk MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dimainkan oleh beberapa

¹² Iqbal, Jurnal, *Penarikan Diri Dalam Game Online*, 04 September 2018, 08.22 WIB.

¹³ Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Media Kita, 2011), h.40.

orang sekaligus dalam satu waktu untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai macam misi, dan meraih nilai tertinggi.

Menurut Piliang dalam bukunya yang berjudul “*Posrealitas: Realitas Kebudayaan Dalam Era Posmetafisika*” menjelaskan bahwasannya:¹⁴

Game Online telah menjadi sebuah media baru dalam kehidupan berkomunikasi masyarakat. Interaksi dengan menggunakan sebuah teks merupakan kunci dasar dalam sebuah budaya digital saat ini. Kemampuan interaktif dalam *game online* ini tentu saja menjadi perayaan yang besar bagi penggemar teknologi, dimana mereka dapat terhubung pada seluruh dunia dari pengalaman menggunakan media baru ini. Pada dasarnya sebuah teks dikatakan interaktif ketika individu bisa dengan langsung mempengaruhi sebuah gambaran teks yang orang lain lihat. Sehingga khalayak didalam media baru saat ini lebih menjadi “pengguna” bukan “penonton”.

Menurut Sean MacBride komunikasi tidak bisa diartikan sebagai pertukaran berita dan pesan, tetapi juga sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai pertukaran data, fakta, dan ide.¹⁵

Kemunculan media baru turut memberikan andil akan pola komunikasi manusia dengan menggunakan beberapa pendekatan, baik pendekatan interaksi sosial yang dilihat dari seberapa dekat media dengan model interaksi tatap muka, maupun pendekatan integrasi sosial yang menggambarkan media bukan dalam bentuk informasi dan interaksi, tetapi dalam bentuk ritual atau

¹⁴ Piliang.Y.A, *Posrealitas: Realitas Kebudayaan Dalam Era Posmetafisika*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2009), h.05.

¹⁵ Onong Efendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), h.28.

bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat.¹⁶

Dengan demikian dapat dipahami bahwasannya media baru menjadikan pola komunikasi manusia yang beragam, tidak hanya media dengan model interaksi atau komunikasi tatap muka saja, namun bisa berbentuk ritual atau kegiatan individu.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) telah mengumumkan hasil survey pengguna internet di Indonesia tahun 2016. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet di Indonesia sudah mencapai 132,7 juta orang atau sekitar 51,5% dari jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. Jika dibandingkan pengguna internet pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta, maka terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta hanya dalam waktu dua tahun. Dari data pengguna internet aktif tersebut, diperkirakan ada lebih dari 25 juta pemain *game online* di Indonesia per tahun 2014. Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5% hingga 10% setiap tahunnya, hal ini terutama disebabkan semakin pesatnya infrastruktur internet.¹⁷ Popularitas *game online* kian melesat diberbagai wilayah Indonesia, tentunya hal ini membuat *game online* tidak terasa asing lagi dikalangan masyarakat Indonesia, baik perkotaan maupun pedesaan terutama pada kalangan remaja.¹⁸

¹⁶ John Vivian, *Op.Cit.*, h.17.

¹⁷ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, “*Survei Internet APJII 2016*”, pada 29 April 2019, pukul 01:41 WIB.

¹⁸ Gameqq, Jurnal, “Pemain Dota 2 di Indonesia Lebih Dari League Of Legends”, pada 29 April 2019, pukul 02:26 WIB.

Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwasannya kepopuleritasan *game online* kian meningkat diberbagai daerah, dan terutama untuk penggunaanya rata-rata digunakan pada kalangan remaja, baik perkotaan maupun pedesaan.

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin *adolescene* yang berarti *to grow maturity* (tumbuh dewasa). Banyak tokoh yang memberikan definisi remaja, seperti DeBrun mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa. Sedangkan menurut Papalia dan Olds masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahun. Lain halnya yang disampaikan oleh Anna Freud yang berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual, dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orangtua dan cita-cita mereka, dimana pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan.¹⁹

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dipahami bahwasannya remaja merupakan mereka yang mengalami masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, yaitu berkisar diumur 12-13 tahun hingga berumur 20-an.

¹⁹ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.219.

Badan Kesehatan Dunia (WHO) memberikan batasan mengenai siapa remaja secara konseptual. WHO membagi tiga kriteria yang digunakan, diantaranya ialah biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, yakni:²⁰

1. Individu yang berkembang saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
2. Individu yang mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa.
3. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang lebih mandiri.

Dengan demikian dapat dipahami bahwasanya masa remaja berada pada batas peralihan kehidupan anak dan dewasa. Dengan arti lain mereka yang sudah dikategorikan sebagai remaja tidak begitu mudah untuk melepaskan masa anak-anaknya yang masih tertanam pada dirinya atau bisa diistilahkan dengan sebutan anak remaja. Sehingga mereka yang berada pada masa remaja akan berpikir bagaimana memandang peristiwa yang dialami akan menentukan perilakunya dalam menghadapi peristiwa-peristiwa tersebut.

Munculnya alternatif permainan baru pada anak remaja, khususnya permainan *mobile gadget* atau lebih dikenal dengan *game online*, memungkinkan adanya sebuah hubungan, baik secara langsung atau tidak, dengan eksistensi anak remaja dalam menggunakan media *game online*.²¹

²⁰ S. Wirawan, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), h.23.

²¹ Najibah, Jurnal, *Dampak Teknologi Permainan Modern terhadap Kehidupan Anak dan Remaja*, 26 Juli 2017, pukul 22.48 WIB.

Dikarenakan mereka yang berada pada fase anak remaja dalam jiwa dan perjalanan hidupnya mudah terpengaruh dari keadaan sekitarnya. Selain itu, masa anak remaja merupakan masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman mereka selanjutnya.²²

Eksistensi merupakan paham yang sangat berpengaruh di abad modern, paham ini akan menyadarkan pentingnya kesadaran diri. Dimana manusia disadarkan atas keberadaannya di bumi ini. Pandangan yang menyatakan bahwa eksistensi bukanlah objek dari berpikir abstrak atau pengalaman kognitif (akal pikiran), tetapi merupakan eksistensi atau pengalaman langsung yang bersifat pribadi dan dalam batin individu.²³

Menurut istilah dari psikologi eksistensial, eksistensi adalah sebuah pandangan yang lebih mengurus masalah-masalah keberadaan manusia didalam dunia dan kebebasan memilih merupakan hal yang terpenting bagi hidupnya.²⁴

Eksistensi manusia dipahami sebagai sesuatu yang ‘bergerak’ atau dinamis. Konteks eksistensi berdasarkan pada kenyataan bahwa seseorang itu ada pada saat ini dalam ruang dan waktu tertentu, sehingga masalah yang sedang terjadi dihadapi secara sadar dan dapat mempersiapkan langkah yang akan dilakukan selanjutnya.²⁵

²² Arif Gosita, *Masalah Perlindungan Anak*, (Jakarta: Sinar Grafika, 1992), h.35.

²³ Loren Bagus, *Kamus Filsafat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005), h.187.

²⁴ *Ibid.*, h.187.

²⁵ Zainal Abidin, *Filsafat Manusia: Memahami Manusia Melalui Filsafat*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 33.

Eksistensi diri adalah segala kemungkinan yang apabila direalisasikan dapat mengarahkan individu pada keberadaan yang otentik. Realisasi kemungkinan-kemungkinan tersebut dapat diartikan sebagai pengungkapan potensi-potensi bawaan yang dengan kebebasannya, manusia dapat memilih mana yang ingin direalisasikannya. Sedangkan otentik dalam hal ini berarti mempunyai kebebasan untuk memilih, menentukan, dan memenuhi makna serta tujuan hidupnya.²⁶

Berdasarkan pernyataan yang menjelaskan tentang eksistensi tersebut, maka dapat dipahami bahwasannya eksistensi merupakan suatu keberadaan diri manusia dalam ruang dan waktu tertentu yang dihadapi secara sadar yang mempunyai kebebasan untuk memilih, menentukan dan memenuhi makna serta tujuan hidupnya.

Menurut Langle ada beberapa aspek dari eksistensi diri, sebagai berikut:²⁷

1. *Perception*, hal ini berkaitan dengan bagaimana manusia memahami atau mempersepsikan objek di dunia.
2. *Recognition of values*, merupakan keadaan seseorang dapat memahami hubungan kualitatif antara objek dengan dirinya sendiri.

²⁶ *Ibid.*, h.35.

²⁷ Muzari, *Psikologi Sosial: Mazhab Ketiga Psikologi, Humanistik, Abraham Moslow*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002), h.56.

3. *Freedom*, artinya kemampuan manusia dalam menentukan sikap terhadap dirinya sendiri dan dunianya, termasuk menentukan tindakan-tindakan dan arah hidupnya.
4. *Responsibility*, dalam hal ini berarti ketetapan hati untuk menempatkan sebuah keputusan kedalam tindakan dan dapat konsisten serta menanggung konsekuensi-konsekuensi dari tindakan tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dipahami bahwasanya setiap eksistensi hanya dapat dialami oleh manusia, dan mengandaikan bahwa kebenaran adalah individu yang bereksistensi.

Akhir-akhir ini seiring dengan perkembangan zaman, banyak yang penulis temukan dalam kehidupan sehari-hari pada kalangan anak remaja yang tidak bisa lepas dari *gadget* nya sehingga menghabiskan waktunya. Rata-rata anak remaja yang menggunakan *gadget* nya tersebut menghabiskan waktu berjam-jam, lebih kurang tiga jam hanya untuk hiburan dan bermain. Berkumpul bersama teman selalu membawa *gadget*. Fenomena tersebut tidak hanya ada pada anak-anak remaja perkotaan bahkan anak-anak remaja perdesaan.

Salah satunya adalah beberapa anak remaja dari 72 jumlah anak-anak remaja di perdesaan Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo yang terdiri dari 20 orang berstatus pendidikan SMA dan SMP aktif memainkan permainan *game online* yang sedang membuming yaitu *game online mobile legends*, hal ini ditandai dengan anak-anak remaja yang saat itu berkumpul di beberapa

tempat seperti: pos kambling dan teras rumah dari salah satu perkumpulan remaja tersebut, sambil memegang *smartphone* ataupun *gadget*. Selain itu sewaktu penulis bertanya, didalam *smartphone* ataupun *gadget* anak remaja tersebut pada umumnya terdapat permainan *game online mobile legends*.²⁸

Kemudian penulis juga melihat beberapa remaja yang memainkan *game online mobile legends* mengeluarkan ekspresi yang bervariasi, ada yang tertawa riang, serius, fokus sehingga teman disampingnya tidak terlalu diacuhkan olehnya, bahkan ada yang meloncat-loncat atas kemenangan yang dicapainya.²⁹

Setelah itu penulis juga menemukan kasus terhadap beberapa remaja yang sebagai pemain *game online mobile legends* hanya menghabiskan waktu sia-sia demi *game* tersebut dan bersedia untuk melalaikan waktu mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya. Oleh karena itu, sebagian orang tua pun mulai merasa resah jika anaknya mulai mengetahui *game online*, meskipun memang masih ada hal yang baik dari permainan *game online*, seperti mengajarkan anak untuk bermain strategi.³⁰

Seiring dengan data hasil observasi tersebut, penulis juga menelusuri lebih lanjut melalui data hasil wawancara pada salah satu dari anak remaja

²⁸ Observasi Awal, Sabtu tanggal 9 Desember, Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo, 2017.

²⁹ Observasi Lanjutan, Minggu 10 Desember, Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo, 2017.

³⁰ Observasi Lanjutan, Minggu 10 Desember, Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo, 2017.

yang ada di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo dengan menyatakan bahwa:³¹

“Permainan *game online mobile legends* menjadi permainan *game online* yang terfavorit, sebab kami disediakan dengan fitur yang menarik dan kami bisa bermain bersama dalam satu permainan tersebut”.

Ungkapan dari salah satu remaja di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo tersebut lebih menjelaskan kembali bahwa dengan bermain *game online mobile legends* dapat mengurangi bahkan menghilangkan rasa penat dan stres baik itu datangnya dari diri sendiri maupun dari orang lain disekitarnya, sehingga pemain mendapatkan kenyamanan dari *game online mobile legends* tersebut.³²

Selain itu penulis juga mendapatkan penjelasan berbeda dari salah satu remaja di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo yang menjelaskan bahwa apabila terjadi kekalahan akan membuat pemain *game online mobile legends* merasa kesal dan tidak segan-segan mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor walaupun saat berada ditempat yang ramai.³³

Kenyataan yang terurai tersebut, menunjukkan bahwa permainan *game online mobile legends* sangat disukai oleh kalangan anak remaja. Mereka

³¹ Rafel, Wawancara Awal, Anak Tingkat SMP di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo, tanggal 3 Februari 2018.

³² Rafel, Wawancara Lanjutan, Anak Tingkat SMP di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo, tanggal 3 Februari 2018.

³³ Raket, Wawancara Lanjutan, Remaja Tingkat SMA di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo, tanggal 3 Februari 2018.

begitu menikmati permainan tersebut dengan kegembiraan yang nampak dari raut wajah serta tindakannya. Bahkan adanya pola interaksi atau perilaku komunikasi tersendiri yang lahir ketika mereka memainkan *game online* tersebut. Sehingga penulis kemudian tertarik untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam dengan judul: **“Eksistensi Remaja Dalam Menggunakan Permainan *Game Online Mobile Legends* Sebagai Media Interaksi (Studi Pada Remaja di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan)”**.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis cantumkan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: **Bagaimana Eksistensi Remaja Dalam Menggunakan Permainan *Game Online Mobile Legends* Sebagai Media Interaksi di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo?**

2. Batasan Masalah

- a. Eksistensi remaja ditinjau dari aspek *perception* dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo.
- b. Eksistensi remaja ditinjau dari aspek *recognition of values* dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo.

- c. Eksistensi remaja ditinjau dari aspek *freedom* dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo.
- d. Eksistensi remaja ditinjau dari aspek *responsibility* dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui eksistensi remaja ditinjau dari aspek *perception* dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo.
- b. Untuk mengetahui eksistensi remaja ditinjau dari aspek *recognition of values* dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo.
- c. Untuk mengetahui eksistensi remaja ditinjau dari aspek *freedom* dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo.
- d. Untuk mengetahui eksistensi remaja ditinjau dari aspek *responsibility* dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terutama sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S.Sos pada Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi. Selaian itu, mengacu pada tujuan penelitian, maka diharapkan kelak penelitian ini memberikan manfaat ganda. Pertama, secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih yang berarti terhadap ilmu pengetahuan terkhusus kepada studi tentang sosial dan media.

Kedua secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pihak-pihak yang terkait, khususnya para orang tua, guna mengembangkan permainan tradisional sebagai salah satu aset budaya bangsa.

D. Penjelasan Judul

Pada penjelasan judul ini, penulis mencoba untuk memberikan penjelasan istilah yang terdapat pada judul penelitian ini. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi kesalahpahaman arti dan maksud yang terkandung didalam judul penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang perlu ditegaskan adalah:

1. Eksistensi

Eksistensi yang penulis maksud dalam tulisan ini adalah keberadaan dari anak dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo.

2. Remaja

Remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahun. Remaja didalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 12 sampai dengan 20 tahun yang termasuk pengguna serta pelaku dari penelitian penulis yang ada di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan.

3. *Game online mobile legends*

Game online mobile legends yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan salah satu jenis permainan modern dengan menggunakan sebuah koneksi jaringan internet yang pada zaman sekarang banyak digunakan oleh anak-anak karena pesatnya kemajuan teknologi dalam bidang media seperti *handphone*, *gadget*, dan lain-lain.

4. Media interaksi sosial

Media interaksi sosial yang dimaksud dalam penelitian ini ialah sebagai alat bantu manusia agar dapat berhubungan sesamanya, yang ditinjau dari anak-anak memainkan *game online mobile legends*.

Jadi yang penulis maksud dengan judul ini adalah bagaimana eksistensi anak-anak dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo.

E. Sistematika Penulisan

Keseluruhan dari penulisan ini terdiri dari 5 bab yang keberadaannya satu dengan yang lainnya saling berkaitan serta tak bisa dipisahkan. Komposisi bab tersebut adalah:

1. BAB I berisikan Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, batasan dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penjelasan judul, dan sistematika penulisan.
2. BAB II merupakan landasan teori yang memaparkan studi-studi atau tulisan yang memiliki kaitan erat dengan permasalahan penelitian yang akan diungkap.
3. BAB III merupakan metodologi penelitian yang berisikan tentang jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, jenis dan sumber data, teknik penentuan sumber, teknik pengumpulan data, serta teknik pengolahan data atau analisis data.
4. BAB IV adalah hasil penelitian yang menjelaskan tentang eksistensi remaja dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo.
5. BAB V merupakan penutup yang didalamnya terdiri dari kesimpulan dan saran penulis mengenai hasil dari penelitian yang telah diuraikan.