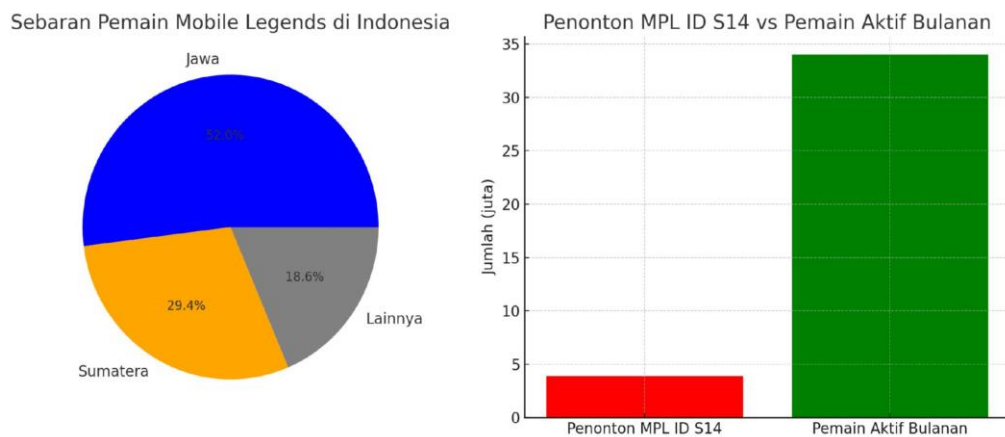


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital yang semakin berkembang saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam interaksi sosial di kalangan mahasiswa. Menurut Herlina (2023), teknologi digital telah mengubah cara manusia berkomunikasi, berinteraksi, dan memproses informasi secara fundamental, sehingga menciptakan perubahan mendalam dalam hubungan sosial dan interpersonal. Salah satu fenomena yang mencolok dan menarik perhatian adalah meningkatnya popularitas permainan mobile, khususnya *game multiplayer online* seperti *Mobile Legends*. *Game* ini telah menjadi salah satu *game* paling populer di Indonesia, dengan lebih dari 27 juta unduhan pada tahun 2023 dan pendapatan sekitar 32 juta dolar AS di negara ini. Data moonton mencatat bahwa jumlah unduhan *global Mobile Legends* telah melampaui 1 miliar pada kuartal terakhir 2020,



Gambar 1.1 Grafik Pemain Mobile Legends

Sumber : (Suara.Com)

dengan lebih dari 34 juta pemain aktif bulanan di Indonesia. Sebaran pemain di Indonesia didominasi oleh Pulau Jawa (52%) dan Sumatera (29,38%). Popularitasnya juga tercermin dalam ekosistem *e-sports*, di mana turnamen MPL Indonesia Season 14 mencatat puncak penonton hingga 3,9 juta,

menjadikannya salah satu turnamen *Mobile Legends* dengan jumlah penonton terbanyak.

Game ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan yang menyenangkan, tetapi juga sebagai platform interaksi sosial yang menghubungkan pemain dari berbagai latar belakang, budaya, dan lokasi geografis. Dengan jutaan pengguna aktif di Indonesia, *Mobile Legends* telah menjadi salah satu pilihan utama di kalangan generasi muda, menciptakan komunitas yang dinamis dan interaktif di mana pemain dapat saling berkolaborasi dan bersaing. *Game Mobile Legends* memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan kerja sama dan strategi di kalangan pemainnya. (Rani et al. (2019)

Selain itu, Riska & Budiyo (2021) menunjukkan bahwa *game* ini dapat mempengaruhi interaksi sosial remaja, baik secara positif maupun negatif, tergantung pada sikap dan perilaku pemain dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, *Mobile Legends* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk interaksi sosial dan komunitas di kalangan generasi muda Indonesia.

Bermain *Mobile Legends* menawarkan pengalaman yang menarik dan kompetitif, di mana pemain dapat berkolaborasi dalam tim untuk mencapai tujuan bersama, seperti meraih kemenangan dalam pertandingan. Namun, di balik kesenangan dan interaksi yang ditawarkan oleh permainan ini, terdapat kekhawatiran yang mendalam mengenai dampak negatif dari permainan ini terhadap kemampuan komunikasi efektif mahasiswa.

Hal ini relevan dengan pengamatan bahwa mahasiswa yang banyak bermain *Mobile Legends* cenderung lebih sering berkomunikasi melalui media digital dibandingkan secara langsung, sehingga mengurangi kualitas interaksi interpersonal mereka. Ketika interaksi tatap muka berkurang, mahasiswa kehilangan kesempatan untuk mempraktikkan dan

mengembangkan keterampilan ini. Berdasarkan pengamatan yang telah saya lakukan terhadap lima mahasiswa selama tiga hari, mulai dari 8 Desember hingga 12 Desember 2024, ditemukan bahwa mereka rata-rata menghabiskan waktu sekitar 3-5 jam per hari untuk bermain *Mobile Legends*. Aktivitas ini dilakukan terutama pada malam hari, dan sebagian besar komunikasi yang terjadi selama bermain bersifat strategis serta menggunakan *platform digital*, seperti *fitur chat* atau *voice chat* dalam . Sementara itu, interaksi langsung dengan teman atau keluarga di lingkungan mereka menjadi lebih minim.

Menurut Tamtamo (2023), komunikasi yang efektif tidak hanya bergantung pada kata-kata yang diucapkan, tetapi juga pada ekspresi wajah, nada suara, dan bahasa tubuh yang menyampaikan makna lebih dalam daripada sekadar isi pesan. Komunikasi efektif, sebagaimana dijelaskan oleh Tamtomo (2023), melibatkan kemampuan untuk mendengarkan dengan empati, mengekspresikan ide secara jelas, serta membangun hubungan interpersonal yang sehat dan produktif.

Ketergantungan pada media digital dapat mengurangi kemampuan mahasiswa untuk memahami pesan nonverbal ini. Lebih lanjut, Paul Watzlawick dalam teorinya tentang komunikasi menyatakan bahwa "tidak mungkin untuk tidak berkomunikasi" (Watzlawick, 2018). Pernyataan ini menggarisbawahi bahwa setiap tindakan, baik verbal maupun nonverbal, memiliki dampak tertentu dalam hubungan antarindividu. Menurut Watzlawick (2018), setiap perilaku memiliki potensi komunikasi bahkan ketika seseorang diam, itu tetap merupakan bentuk komunikasi yang dapat mempengaruhi interaksi interpersonal.

Ketika mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu di dunia digital berbasis permainan, pola komunikasi mereka dapat berubah, tidak hanya dalam bentuk pesan yang disampaikan tetapi juga dalam cara pesan itu diterima dan diproses oleh orang lain, yang berpotensi menyebabkan kemunduran dalam keterampilan komunikasi efektif, terutama dalam konteks

tatap muka. Setiawan et al. (2021) menemukan bahwa ketergantungan pada permainan digital dapat menurunkan kemampuan komunikasi interpersonal mahasiswa, termasuk pengurangan interaksi tatap muka dan kemampuan untuk memahami isyarat nonverbal yang penting dalam komunikasi langsung (Setiawan et al., 2021).

Temuan McLuhan, yang menyatakan bahwa "*medium is the message*," juga relevan dengan fenomena ini. Herlina(2023) menjelaskan bahwa media yang digunakan seseorang untuk berkomunikasi memengaruhi cara mereka berpikir, berbicara, dan bertindak. Hal ini didukung oleh observasi Turkle (2017), yang menegaskan bahwa ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dapat mengurangi kemampuan individu untuk merespons dengan empati dan memahami pesan yang kompleks. Dalam konteks ini, Nicholas Carr (2020) juga menyebutkan bahwa teknologi cenderung membentuk ulang kebiasaan berpikir dan interaksi manusia, termasuk cara mereka berkomunikasi. Jika tidak diimbangi dengan interaksi langsung, media digital dapat mengurangi kemampuan individu untuk merespons dengan empati.

Sebagai seorang mahasiswa yang juga aktif bermain *Mobile Legends*, peneliti telah melakukan observasi mendalam terhadap lingkungan sekitar, terutama di kalangan teman-teman peneliti. Rata-rata teman peneliti menghabiskan waktu yang cukup lama seperti 4 jam sampai 5 jam bahkan lebih untuk bermain *game* ini, yang menimbulkan pertanyaan signifikan mengenai dampaknya terhadap kemampuan komunikasi mereka.

Dalam pengamatan peneliti, interaksi tatap muka yang seharusnya menjadi bagian penting dari komunikasi interpersonal sering kali tergantikan oleh komunikasi yang terjadi melalui platform digital. Universitas X Kota Padang, sebagai institusi pendidikan tinggi, memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan keterampilan komunikasi mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak bermain *Mobile Legends* terhadap kemunduran komunikasi efektif mahasiswa Universitas X Kota Padang. Penelitian ini diharapkan dapat menggali wawasan mendalam mengenai bagaimana permainan ini memengaruhi pola komunikasi mahasiswa. Temuan penelitian diharapkan memberikan pemahaman yang berharga bagi pihak universitas, mahasiswa, dan orang tua mengenai pentingnya menjaga keseimbangan antara hiburan digital dan pengembangan keterampilan komunikasi yang efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang konstruktif bagi pengembangan program-program yang mendukung peningkatan keterampilan komunikasi di kalangan mahasiswa, sehingga mereka dapat beradaptasi dengan baik dalam dunia yang semakin terhubung secara digital dan menghadapi tantangan komunikasi di masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Bagaimana perbedaan pola komunikasi efektif antara mahasiswa yang aktif bermain *Mobile Legends* dengan mahasiswa yang jarang atau tidak bermain?
- 2 Bagaimana kebiasaan bermain *Mobile Legend* berdampak pada kemampuan komunikasi efektif mahasiswa Universitas X Kota Padang?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui apa saja dampak bermain *Mobile Legends* terhadap kemampuan komunikasi efektif mahasiswa Universitas X Kota Padang.

2. Untuk mengetahui faktor yang mendorong mahasiswa lebih memilih berkomunikasi melalui *Mobile Legends* dibandingkan dengan komunikasi tatap muka.
3. Untuk mengetahui perbedaan perbedaan pola komunikasi efektif antara mahasiswa yang aktif bermain *Mobile Legends* dengan yang jarang atau tidak bermain.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a) Memberikan kontribusi pada pengembangan teori komunikasi, khususnya dalam memahami dampak permainan digital terhadap kemampuan komunikasi efektif mahasiswa.
- b) Memperkaya literatur akademik mengenai hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dan komunikasi interpersonal di era digital.

2. Manfaat Praktis

- a) Memberikan wawasan kepada mahasiswa Universitas X Kota Padang tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara hiburan digital dan pengembangan keterampilan komunikasi yang efektif.
- b) Menyediakan informasi bagi pihak universitas untuk menyusun program atau kebijakan yang mendukung pengembangan keterampilan komunikasi mahasiswa di era digital.