

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan zaman memberikan dampak perubahan sosial juga terhadap masyarakat, diantara perubahan-perubahan sosial yang nampak pada kehidupan masyarakat ada sebuah perubahan yang sangat berdampak yaitu perubahan sosial kebudayaan. Dampak sosial yang ditimbulkan dari pemain game online menjadi individu yang lebih acuh tak acuh terhadap lingkungan hubungan keluarga, saudara, teman dan tetanggapun semakin renggang dan ada beberapa yang malah menjadi konflik. Hal ini tidak terlepas dari pengaruh mental pemain yang terlalu menekan atau bahkan menghilangkan pergaulanya di dunia luar dan fokus terhadap game onlinya saja. Beragam akses game untuk satu media saja, medianya mampu melewati dimensi kehidupan bagi penggunanya, game bisa digunakan tanpa adanya batasan, mengakses melalui internet dan dapat mengakses langsung game yang diinginkannya, pengguna game dapat menemukan banyak sekali pilihan permainan.¹

Emosi anak muda yang tidak bisa terkendalikan kala bermain permainan online *mobile legends* yang memunculkan respon kelewatan terhadap yang terdapat di sekitarnya, buat itu tujuan riset dicoba merupakan supaya mengenali cerminan emosi anak muda yang berakibat dari kecanduan

¹Fahlepi Roma Doni, "Dampak Game Online Bagi Penggunanya", *IJSE – Indonesian Journal On Software Engineering*, Vol. 4 No. 2 (Tahun 2018), 1.

permainan online *mobile legends* dan mengenali aspek dari pemicu kecanduan permainan online *mobile legends*.

Tata cara riset yang dicoba merupakan riset kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan informasi lewat observasi, wawancara serta dokumentasi. Subjek riset ini merupakan anak muda yang berumur 19 tahun hingga dengan 24 tahun yang berjumlah 5 orang subjek anak muda dengan pemain aktif permainan online *mobile legends* di kecamatan Mojojoto, Kediri, Jawa Timur.

Pelaksanaan riset ini diawali dari perancangan riset, pengumpulan informasi, analisis informasi serta memverifikasikan informasi yang ditemui. Hasil riset ada dari emosi anak muda yang kecanduan permainan online *Mobile Legends* yang mana terdapatnya emosi yang tidak normal, mengatakan agresif, emosi yang meledak- ledak, tidak dapat berbicara dengan baik, memukul barang di dekat, menghasilkan suara keras kepada orang dekat, kelewatan dalam berlagak dan jengkel hadapi kekalahan. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.²

Terlalu asyik bertarung dalam permainan ini membuat pemain lupa waktu. Sekali pertempuran bisa memakan waktu minimal 25 menit. Aspek yang pengaruhi kecanduan permainan online *mobile legends* yang

² Andri Arif Kustiawan , Andy Widhiya Bayu Utomo, M. Or., *Jangan Suka Game Online Dan Tindakan Pencegahannya*,(Kabupaten Magetan:AE Media Grafika,2019), 7.

diakibatkan oleh aspek internal anak muda dengan mempunyai kemauan buat bermain terus menerus serta aspek eksternal dari area anak muda yang pengaruhi anak muda buat kecanduan permainan online *mobile legends*.

Disimpulkan kalau emosi anak muda yang kecanduan permainan online *mobile legends* emosi yang tidak karuan, tidak dapat mengatur emosi serta menghasilkan kalimat agresif. Upaya menjauhi sulitnya mengatur emosi dikala bermain permainan online, anak muda butuh mencermati pemakaian permainan online serta menghalangi waktu bermainnya.

Tidak hanya itu, anak muda butuh belajar keahlian sosial serta metode mengatur emosi dengan baik. Tidak hanya itu, orangtua pula butuh mencermati kegiatan permainan online yang dicoba kanak-kanak mereka serta membagikan sokongan dan tutorial yang pas.

“Sikap anti sosial yang ditunjukkan terhadap masyarakat yang sangat jelas dari para pemain yang sudah kecanduan game online, hal ini bertentangan dengan petunjuk yang telah diberikan oleh Allah dalam firmanya pada Al-Quran surat Al-Hujarat ayat 11 sebagai berikut :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْألقَابِ بِئْسَ الإِسْمُ الفُسُوقُ بَعْدَ الإِيمَانِ وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ فَأُولَئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ

Terjemahannya: Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olokkan) perempuan lain (karena) boleh jadi perempuan (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela satu sama lain dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik)

setelah beriman. Dan barangsiapa tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim”.³

Sementara itu dari sisi kesehatan para pemain game online yang sudah kecanduan pada level akut mereka juga sering mengalami gangguan susah tidur, sering merasa lelah, kaku leher dan otot bahkan perubahan etika dalam kehidupannya sehari-hari sangatlah berubah seperti menurunnya tatakrama terhadap orang yang lebih tua, suka tidak sabar bahkan terdapat yang lebih parah adalah menyrobot antrian tanpa rasa bersalah, sudah tidak bisa mengendalikan emosi dan yang paling mengerikan adalah sulitnya berkonsentrasi hal ini mengakibatkan dampak yang buruk bagi para user game online. Bayangkan jika bermain sampai 3 kali pertarungan, bisa menghabiskan waktu satu jam lebih. Bagi orang tua hal ini akan meresahkan karena anak-anak akan cenderung lupa waktu untuk belajar.⁴

Mobile Legends merupakan permainan online berbasis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dimainkan oleh 2 regu dengan tiap-tiap regu terdiri dari 5 pemain. Tiap pemain hendak memilah kepribadian ataupun hero dengan kekuatan serta keahlian yang berbeda-beda buat membentuk suatu regu. Tujuan utama dalam game *Mobile Legends* merupakan menghancurkan tower serta basis musuh buat memenangkan

³ QS. Al-Hujarat: 11

⁴ Meidy D.Ar Noya, Jenny M.Salamor, “Dampak Kecanduan Game Online Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online Di Universitas Hein Namotemo)”, *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, Volume 05 No. 01 (Tahun 2021), 21.

pertandingan. Game *Mobile Legends* diawali dengan pemilihan hero oleh tiap pemain.

Sehabis hero diseleksi, pemain hendak masuk ke dalam suatu arena pertempuran serta berupaya buat mengumpulkan sumber energi serta pengalaman lewat mengalahkan monster- monster di arena ataupun mengalahkan hero- hero musuh. Selama pertandingan, setiap pemain harus bekerja sama dengan timnya untuk mencapai tujuan kemenangan.

Tujuan utama adalah menghancurkan menara dan basis musuh. Pemain harus berhati-hati saat melakukan serangan dan bertahan karena kesalahan dapat membuat pemain musuh memanfaatkan kelemahan dan mengambil keuntungan. Pemain dapat meningkatkan kemampuan hero mereka dengan membeli item dan meningkatkan levelnya.

Selain itu, player juga dapat berkomunikasi dengan anggota timnya melalui fitur chat untuk memberikan instruksi, strategi atau peringatan dan pada fitur inilah yang menjadikan faktor awal dari perubahan gaya komunikasi kehidupan sehari-hari para player. Secara keseluruhan, *Mobile Legends* bekerja dengan cara menggabungkan elemen strategi, taktik, dan keterampilan tim dalam pertempuran online.

Pemain harus memahami kekuatan dan kelemahan karakter yang mereka pilih dan kemampuan musuh mereka untuk mengembangkan strategi terbaik dalam pertandingan. Dengan kerjasama tim yang baik dan penggunaan taktik yang tepat, pemain bisa mengambil alih kontrol dalam pertandingan dan memenangkan permainan.

Guna menghindari sikap toxic dalam permainan *Mobile Legends*, tiap pemain butuh mengendalikan diri serta berdialog dengan baik kepada pemain yang lain. Kala merasa marah ataupun frustrasi dalam game, hendaknya pemain mengambil sela waktu sejenak buat menenangkan diri serta berpikir dengan jernih. Tidak hanya itu, pemain pula butuh menghargai pemain yang lain serta melindungi etika dalam bermain permainan.

Dengan begitu, atmosfer game hendak lebih mengasyikkan serta pemain bisa mencapai pengalaman bermain yang positif. Fenomena inilah yang membuat sekelompok masyarakat atau lebih tepatnya golongan kaula muda menolak fenomena normal pada umumnya yang terjadi pada masyarakat biasa. Bahkan ada beberapa kelompok remaja yang telah membuat squad atau tim, mendoktrin anggota kelompok mereka bahwa berkata toxic atau berkata kasar itu bisa memberikan semangat tambahan bagi mereka. Sedangkan pengaruh pada perkembangan sosial diantaranya yaitu anak kurang berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya seperti dengan teman sebaya bahkan sampai dengan keluarganya.⁵

Bermain *Mobile Legends* mempunyai sebagian kelebihan serta akibat positif yang bisa dialami. Awal, bermain *Mobile Legends* bisa meningkatkan keahlian strategi serta koordinasi. Pemain butuh merancang strategi, bekerja sama dengan anggota regu, serta berbicara secara efisien

⁵ Marsanda Claudia Paresmeswara, Triana Lestari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5 No. 1 (Tahun 2021), 1476.

guna menggapai kemenangan. Ini bisa meningkatkan keahlian berpikir strategis serta kepemimpinan dalam konteks game ataupun kehidupan nyata. Pesona game online yang telah mem-buat anak mulai kehilangan waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak⁶

Tidak hanya itu, *Mobile Legends* pula bisa menyokong pengembangan keahlian regu serta sosial. Bermain dalam regu memungkinkan pemain belajar tentang kerjasama, komunikasi, serta perundingan. Perihal ini bisa memperkaya keahlian sosial serta membangun ikatan yang baik dengan orang lain. *Mobile Legends* pula bisa mengasah keahlian kognitif, semacam pemecahan permasalahan, pengambilan keputusan, serta analisis. Pemain wajib berpikir kilat serta mengambil keputusan dalam waktu pendek, yang bisa meningkatkan keahlian kognitif secara totalitas.

Tidak hanya itu, bermain *Mobile Legends* pula bisa berfungsi selaku sumber hiburan serta mekanisme relaksasi. Ini dapat jadi metode yang mengasyikkan buat melenyapkan tekanan pikiran serta kebosanan tiap hari. Tidak hanya itu, *Mobile Legends* mempunyai komunitas pemain yang besar, yang membolehkan pemain buat berhubungan, berjumpa dengan sahabat baru, serta membangun ikatan sosial. Semua ini bisa meningkatkan rasa mempunyai serta keterikatan sosial, dan membagikan sokongan sosial yang

⁶Fithri Azni, "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak", *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 5, No. 2, (Oktober 2017), 119.

berarti buat kesejahteraan mental. Tetapi, penting buat menggunakan waktu dengan bijak serta seimbang dalam bermain *Mobile Legends*, sehingga kegiatan lain dalam kehidupan tidak terabaikan.

Dibalik semua dampak negative tersebut apa bila user game online bisa mengendalikan emosi dan waktu untuk bermain game online terdapat dampak positif dari bermain game online. Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada siswa. Dalam hal ini justru game online dapat meningkatkan minat baca pemainnya.⁷

Tentunya sebagai remaja setiap manusia memiliki tanggung jawab terhadap kepekaan sosial, jika seseorang mampu mengendalikan game online maka hal ini akan sangat membantu. Rasa sportifitas akan sangat berdampak baik pada pemain yang bisa mengendalikan nafsunya bermain game online, rasa saling menghargai dan tolong menolong pada user game online juga sangat tinggi. Pada setiap permainan bisa terjadi kalah ataupun menang, dapat membuat seseorang lebih siap menerima konsekuensi apa yang ditimbulkan tanpa rasa putus asa beberapa orang juga berpendapat bahwa game adalah pemecah masalah atau tempat pelampiasan emosi yang baik, game juga memiliki dampak positif bagi kesehatan mental apabila dimainkan dalam jangka waktu dan match yang cukup.

⁷Andri Arif Kustiawan, M. Or. , Andy Widhiya Bayu Utomo, M. Or., Jangan Suka Game Online Dan Tindakan Pencegahannya,(Kabupaten Magetan:AE Media Grafika,2019), 12.

Memiliki dampak positif dan negatif serta memiliki pengaruh sosial terhadap perilaku masyarakat maka fenomena ini sangat menarik untuk diteliti. Game online adalah permainan yang memanfaatkan jaringan komputer dan terhubung pada internet (inter connecting network), permainan ini tersusun dari javascript yang terkoneksi dengan main avatar dan dikemas dalam bentuk file aplikasi baik untuk user android, Ios, dan PC(personal computer). Dampak positif dari game online adalah dapat melatih kecepatan tangan dan motorik lainnya serta fisik yang akan semakin kuat.⁸

Selain itu, *Mobile Legends* juga dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir strategis dan taktis pemain. Pemain harus memahami kekuatan dan kelemahan karakter yang mereka pilih serta kemampuan musuh mereka untuk mengembangkan strategi terbaik dalam pertandingan.

Hal inilah yang dapat menjadi faktor peningkatan kemampuan pemain dalam mengambil keputusan dan merencanakan strategi dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, *Mobile Legends* dapat memberikan dampak positif bagi pemainnya seperti meningkatkan keterampilan sosial, berpikir strategis dan taktis, serta memberikan hiburan dan mengurangi stres. Namun, seperti halnya dengan semua jenis game, pemain harus memperhatikan waktu bermain dan tidak mengabaikan tanggung jawab mereka dalam kehidupan sehari-hari.

⁸Andriyanto Hasan , Abdul Rahmat , Yakob Napu,” Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja”, *Student Journal Of Community Empowerment (SJCE)*, Vol.1 No. 1, Agustus (Tahun 2021), 10.

Game online dimainkan oleh berbagai pengguna diseluruh penjuru bumi dalam sebuah server acak yang ditentukan kemenangan atau kekalahannya dari kelompok user sendiri atau solo player. Pada dunia game online terdapat server, dimana semua data user gamers dikumpulkan menjadi satu dan di unggah dalam sebuah ruang online yang terkoneksi dalam internet. Selain aspek-aspek diatas aspek kesehatan mental pemain juga menjadi berubah dan diikuti dengan perubahan cara berkomunikasi dengan orang yang lebih tua atau menurunnya tingkat kesopanan pemain dengan cara berkomunikasi sehari-hari yang lebih kasar. Dari pemaparan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian mendalam tentang studi kasus dengan judul **Studi Groupthink Theory Pada Komunitas Game Online *Mobile Legends* Di Bandar Kidul.**

B. Fokus Penelitian

Dari judul dan konteks penelitian diatas, untuk mempermudah dalam penyusunan dan klasifikasi data, maka peneliti akan menganalisa dengan menggunakan groupthink teori, dan materi kajiannya berfokus pada dampak perubahan sikap, dampak positif dan negatif dari bermain game online, dan perubahan cara berkomunikasi player dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga fokus penelitian tertuang dalam beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari bermain game online yang mempengaruhi perubahan sosial dari anggota komunitas?
2. Bagaimana game online dapat mempengaruhi perubahan gaya berkomunikasi pada kehidupan sehari-hari pada player anggota komunitas?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan akibat terlalu sering bermain game online.
2. Untuk mengetahui fase-fase cara kerja game online dapat mempengaruhi cara gaya komunikasi kehidupan sehari-hari anggota player komunitas.
- 3.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini dipandang dari aspek teoritis dan praktis.

Berikut beberapa kegunaan dari penelitian ini:

1. Secara Teoritis

Groupthink theory merupakan teori yang berfokus pada proses pengambilan keputusan kelompok, di mana anggota kelompok cenderung mengejar kesepakatan tanpa mempertimbangkan secara kritis pendapat-pendapat yang berbeda. Dalam konteks Mobile Legends, teori ini dapat membantu memahami mengapa anggota komunitas game online cenderung mengikuti aliran pemikiran yang dominan tanpa mempertimbangkan pendapat atau argumen lainnya. Tetapi pada

akhirnya anggota masih sadar dengan kohesifitas mereka, dan memungkinkan pemimpin yang domain mengambil keputusan.⁹

Penelitian ini dapat membantu dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya groupthink dalam komunitas game online Mobile Legends. Misalnya, faktor seperti tekanan untuk memenangkan pertandingan atau mengikuti keputusan pemimpin kelompok, dapat mempengaruhi anggota komunitas untuk mengejar kesepakatan tanpa mempertimbangkan secara kritis opsi-opsi lainnya.

Selain itu, penelitian ini dapat membantu dalam mengatasi masalah groupthink dalam komunitas game online Mobile Legends. Misalnya, dengan memperkenalkan pendapat atau argumen yang berbeda, atau dengan menciptakan lingkungan yang terbuka dan mendorong anggota komunitas untuk berpikir kritis, dapat membantu dalam mengurangi terjadinya groupthink dan meningkatkan pengambilan keputusan yang lebih efektif. Dan dapat disimpulkan antara lain:

- a) Memberikan pandangan baru bagi peneliti, bahwa game online dapat mempengaruhi perubahan sosial dan cara berkomunikasi bagi player pada komunitas.
- b) Hasil dari penelitian ini dapat menjadi salah satu rujukan dan pengembangan ilmu komunikasi.

⁹ Marlinda Irawati, Deddy Muharman, "Perspektif Baru Groupthink: Perbedaan Tingkat Pendidikan Dalam Proses Pengambilan Kelompok, *Pusat Penerbitan Universitas (P2U) LPPM Unisba*, Vol. 31 No. 1 (Juni, 2015), 254.

Dengan demikian, penelitian secara teoritis tentang studi groupthink theory pada komunitas game online Mobile Legends dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para pemimpin kelompok dan anggota komunitas game online untuk memahami dan mengatasi masalah-masalah yang terkait dengan groupthink dalam interaksi kelompok.

2. Secara Praktis

Groupthink theory merupakan suatu teori yang menarangkan tentang dinamika kelompok di mana anggota kelompok cenderung buat mengejar konvensi serta konsensus yang sangat kilat tanpa memikirkan alternatif ataupun masukan dari orang lain. Teori ini mempunyai banyak aplikasi dalam bermacam konteks tercantum dalam riset komunitas permainan online semacam *Mobile Legends*.

Dalam kehidupan nyata, kita mungkin pernah terlibat dalam sebuah kelompok, dimana keinginan untuk mencapai satu tujuan bersama lebih penting daripada secara rasional menyelesaikan persoalan.¹⁰

Groupthink pula bisa terjalin kala anggota regu *Mobile Legends* cenderung menjauhi konflik serta mengabaikan perbandingan komentar dalam rangka menggapai konsensus yang kilat, yang bisa menyebabkan

¹⁰Estining Pamungkas , Ismi Dwi Astuti Nugraheni , Andre Novi Rahmanto,” Dominasi Groupthink Birokrasi Dan Ilusi Kohesivitas Pemangku Kepentingan Di Purbalingga”, *Intelektiva : Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, (September, 2019), 3.

keputusan yang kurang baik ataupun strategi yang tidak efisien. Tidak hanya itu, groupthink pula bisa terjalin kala anggota regu sangat yakin diri dalam keahlian mereka sendiri serta kekurangan penghargaan terhadap masukan serta kritik dari orang lain, yang bisa membatasi keahlian regu buat belajar serta tumbuh. dengan simpulan sebagai berikut:

- a) Menambah referensi kepada pihak lain yang mempunyai ketertarikan pada studi groupthink teory.
- b) Memberi kontribusi mengenai dampak game online dapat mempengaruhi gaya komunikasi kehidupan sehari-hari.
- c) Untuk memenuhi syarat memperoleh gelar strata satu (S1) pada prodi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri.

E. Definisi Operasional

1. Groupthink Theory

Hasil dari data lapangan peneliti menemukan bahwa anggota komunitas memiliki definisi yang sama dengan yang ada di penjelasan Teori ini pada kali ini fase yang sama ketika anggota tim kalah dalam suatu pertandingan maka mereka akan berubah cara berkomunikasi dan berkata kasar ketika itu ada seseorang yang menyapa dan mengingatkan hal itu tidak baik akan tetapi mereka mengacuhkan peringatan tersebut Dan menganggap perlakuan dari anggota tim tersebut adalah hal wajar untuk menambah

semangat bermain. Peneliti menggunakan teori groupthink sebagai teori utama dalam menganalisis penelitian ini.

Konsep groupthink merujuk pada mode berpikir dimana sekelompok orang yang terlibat berada dalam in-group yang kohesivitasnya tinggi. Groupthink menunjukkan suatu metode berpikir sekelompok orang yang kohesif (solid) untuk mencapai kata mufakat. Fenomena tersebut yang dijelaskan dalam teori groupthink oleh Irving Janis berusaha memaparkan keinginan suatu kelompok untuk mencari persetujuan dan mengambil keputusan yang sering kali mengabaikan pemikiran minoritas dan pandangan dari anggota yang berbeda pendapat demi pengambilan keputusan secara mayoritas.¹¹

2. Game Online

Game komputer permainan yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet.¹² Permainan ini memiliki 2 sisi dan juga memiliki 2 dampak pada pemain, pemain sering kali meluapkan emosi pada game online yang menjadi keterbiasaan sosial yang membuat kepribadian sosial dari komunitas itu berbeda dengan kepribadian sosial pada masyarakat. Pengaruh game terhadap perubahan kepribadian sosial suatu komunitas dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain seperti berlebihan waktu bermain seorang player, pengaruh pergaulan yang buruk waktu kekalahan

¹¹ Ikbar, Febri Nurrahmi, Hamdani M. Syam, "Kohesivitas Pada Kelompok Jamaah Tabligh", *Jurnal Komunikasi Global*, Vol. 8 No. 2 (Tahun 2019), 260.

¹² Andri Arif Kustiawan, M. Or. , Andy Widhiya Bayu Utomo, M. Or., *Jangan Suka Game Online Dan Tindakan Pencegahannya*, (Kabupaten Magetan: AE Media Grafika, 2019), 6.

pemain dan menganggap berkata kotor sebagai penyemangat saat pertarungan dalam game berlangsung.

3. Kepribadian

Kepribadian adalah keseluruhan cara berinteraksi dengan oranglain disisi lain kepribadian adalah ciri yang khas dari seseorang, pada penelitian ini kepribadian seseorang dapat dengan instan berubah ketika player game online mengalami kekalahan dalam permainan kepribadian player berubah secara drastis baik cara berinteraksi dengan orang lain, ekspresi, dan cara beraktifitas dalam waktu tertentu. Kepribadian seseorang ditentukan oleh etika yang diyakininya. Etika berbahasa ini sangat erat berkaitan dengan pemilihan kode bahasa, norma-norma sosial, dan sistem budaya yang berlaku dalam satu masyarakat.¹³ Kecanduan permainan online *Mobile Legends* bisa pengaruhi karakter seseorang pemain dalam sebagian metode. Berikut sebagian alasan tentang pergantian karakter yang bisa terjalin pada pemain yang kecanduan permainan online *Mobile Legends*:

- a) Pergantian dalam pola tidur: Kecanduan permainan online *Mobile Legends* bisa pengaruhi pola tidur seorang sebab seringnya bermain permainan di malam hari ataupun mempertaruhkan waktu tidur buat bermain permainan. Dampaknya, pemain bisa merasa lebih letih, takut,

¹³ Noermanzah, Noermanzah. "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, Dan Kepribadian." *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*. (Tahun 2019). 314.

ataupun susah berkonsentrasi, yang bisa pengaruhi karakter mereka secara totalitas.

- b) Pergantian dalam interaksi sosial: Pemain yang kecanduan permainan online Mobile Legends bisa jadi menghabiskan lebih banyak waktu sendirian serta kurangi interaksi sosial di dunia nyata. Perihal ini bisa menyebabkan kehabisan keahlian buat berhubungan dengan orang lain secara efisien ataupun jadi lebih susah buat membangun ikatan sosial yang sehat.
- c) Pergantian dalam tingkatan emosi: Bermain permainan online Mobile Legends bisa pengaruhi tingkatan emosi seorang. Pemain yang kecanduan bisa jadi lebih gampang marah ataupun frustrasi dikala bermain permainan ataupun kehabisan kontrol emosi mereka kala hadapi kekalahan dalam permainan.
- d) Pergantian dalam fokus serta konsentrasi: Kecanduan permainan online Mobile Legends bisa pengaruhi keahlian seorang buat berkonsentrasi ataupun fokus pada tugas- tugas di dunia nyata. Pemain yang kecanduan bisa lebih cenderung hadapi distraksi ataupun memikirkan permainan dikala melaksanakan tugas- tugas lain, semacam belajar ataupun bekerja.
- e) Pergantian dalam nilai- nilai serta tujuan hidup: Kecanduan permainan online Mobile Legends bisa pengaruhi nilai- nilai serta tujuan hidup seorang. Pemain yang kecanduan bisa jadi menghabiskan waktu yang kelewatan buat bermain permainan serta mengabaikan tugas- tugas yang lebih berarti ataupun tujuan hidup yang lebih besar.

“Dalam akhirnya, kecanduan permainan online Mobile Legends bisa pengaruhi karakter seorang secara negatif. Padahal Allah sudah memperingatkan dalam firman-Nya

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرُ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَنْ يَكُونُوا
يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَنْ
تَلْمِزُوا أَنْفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْإِسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ
الْإِيمَانِ وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ

Terjemahannya: Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olokkan) perempuan lain (karena) boleh jadi perempuan (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela satu sama lain dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik) setelah beriman. Dan barangsiapa tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim.”¹⁴

Pemain yang kecanduan bisa hadapi pergantian dalam pola tidur, interaksi sosial, tingkatan emosi, fokus serta konsentrasi, serta nilai-nilai serta tujuan hidup. Oleh sebab itu, berarti untuk pemain buat mencermati waktu bermain permainan mereka serta menciptakan penyeimbang antara bermain permainan serta menempuh kehidupan di dunia nyata.

4. Gaya Komunikasi

Gaya komunikasi merupakan cara penyampaian dan gaya bahasa yang baik. Gaya yang dimaksud sendiri dapat bertipe verbal yang berupa kata-kata atau nonverbal berupa vokalik, bahasa badan, penggunaan waktu, dan penggunaan ruang dan jarak. Pengalaman membuktikan bahwa gaya

¹⁴ QS. Al-Hujarat: 11

komunikasi sangat penting dan bermanfaat karena akan memperlancar proses komunikasi dan menciptakan hubungan yang harmonis.¹⁵

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang penulis lakukan, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian yang akan penulis teliti. Diantaranya sebagai berikut:

1. Jurnal karya Zelin Eka Septia dari Universitas Diponegoro, Fakultas Psikologi. Dengan jurnal berjudul “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress Di Bandung.”¹⁶

Dalam jurnal penulisan ini, penulis menggunakan pendekatan metode kualitatif yang ditujukan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek dari peneliti seperti korelasi kecerdasan emosional dan intensitas bermain game online, dampak psikis, interaksi sosial. Penelitian yang disajikan adalah jenis penelitian deskriptif karena bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan antara kecerdasan emosional dan intensitas bermain game online, pada persamaan penelitian Pada penelitian ini peneliti mencari hubungan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online pada komunitas game English di Bandung data-data tersebut

¹⁵ Bayu Nitin Pratiwi, "Analisis Gaya Komunikasi Ahmad Faiz Zainuddin": Ejournal Ilmu Komunikasi, Vol. 5 No. 3, (Tahun 2017), 379.

¹⁶ Septia, Zelin Eka, And Endang Sri Indrawati. *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress Di Bandung*. Diss. Undip, 2018.

basic yang hampir sama dengan penelitian ini, Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian ini terlalu berfokus kepada efek dan proses dari emosional sedangkan pada penelitian proposal skripsi ini memiliki fokus kepada beberapa titik permasalahan antara lain gaya komunikasi dan perubahan sosial.

2. Jurnal karya Yetnimar, Nurjannah, Anuar Rosyid. Dengan jurnal berjudul “Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Gaya Komunikasi Pemimpin Terhadap Budaya Organisasi dengan Perubahan Organisasi Karyawan Di Universitas Abdurrab.”¹⁷

Dalam penulisan ini penulis menggunakan metode pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk memahami perubahan gaya komunikasi, pengaruh gaya komunikasi, adaptasi dan transformasi komunikasi di universitas abdurrab, perbedaan Pada penelitian dari karya ilmiah ini peneliti terlalu berfokus kepada komunikasi dan tidak mencakup terhadap perubahan yang terjadi pada pelaku komunitas game online, Sedangkan persamaan dari penelitian karya ilmiah ini dan penelitian dari proposal skripsi dari peneliti adalah pada gaya komunikasi.

¹⁷Yetnimar, Yetnimar, Nurjannah Nurjannah, And Anuar Rasyid. "Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Gaya Komunikasi Pemimpin Terhadap Budaya Organisasi Dengan Perubahan Organisasi Karyawan Di Universitas Abdurrab." *Jurnal Ilmu Komunikasi (JKMS)*. Vol. 9 No.2. (Tahun 2020)

3. Jurnal karya Ririn Puspita tutiasri, S.I.Kom., M.Med.kom. Degan jurnal berjudul "Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok."¹⁸

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif, yang mengemukakan paparan hasil temuan berdasarkan fakta yang ada di lapangan. Disertai oleh hasil observasi dan teknik analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif, Pada perbedaan penelitian dari karya ilmiah ini peneliti berfokus kepada prinsip komunikasi kelompok dengan prinsip komunikasi interpersonal hampir mirip yakni Pesan yang disampaikan kepada individu yang lain dibahas juga dengan suatu pesan yang telah diintersepsikan oleh si penerima pesan tersebut sebelum disampaikan sebagai balasan pesan yang dikirimkan, Sedangkan pada persamaan karya ilmiah ini dengan isi proposal skripsi yang dilakukan oleh peneliti adalah persamaan prinsip dalam komunikasi kelompok setiap peserta akan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang sama pada kasus penelitian ini anggota kelompok menggunakan kata kasar untuk menambah semangat saat bermain *mobile Legends*.

¹⁸Tutiasri, Ririn Puspita. "Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok." *Jurnal Channel*, Vol. 4 No. 1, (Tahun 2016)

G. Tahap-Tahap Penelitian

Penelitian ini meliputi empat tahap antarlain :

1. Tahap prapenelitian atau tahap sebelum terjun ke lapangan, meliputi kegiatan menyusun proposal penelitian, menemukan fokus penelitian, konsultasi kepada pembimbing, menghubungi lokasi penelitian, dan seminar proposal penelitian.
2. Tahap pekerjaan lapangan, mencakup kegiatan pengumpulan data atau informasi yang terkait dengan fokus penelitian dan pencatatan data.
3. Tahap analisis data, mencakup pengorganisasian data, penafsiran data, pengecekan keabsahan data dan pemberian makna.
4. Tahap penulisan laporan, mencakup kegiatan penyusunan hasil penelitian, konsultasi hasil penelitian kepada pembimbing, perbaiki hasil konsultasi, pengurusan kelengkapan persyaratan ujian dan mengikuti ujian munaqosah skripsi.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan penelitian, maka sistematika penulisan yang penulis gunakan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

- BAB I: Pendahuluan, yang membahas tentang: a) Latar belakang masalah, b) Rumusan masalah, c) Tujuan penelitian, d) Kegunaan penelitian, e)

Definisi operasional, f) Penelitian terdahulu, g) Tahap-tahap penelitian, dan h) Sistematika Penelitian.

BAB II: Kajian Pustaka, yang membahas tentang: a) Gambaran Umum Groupthink theory, klasifikasi groupthink b) Analisis isi c) *Game online mobile legends*, pengertian game online mobile legends, fungsi dan tujuan bermain, keuntungan bermain, perkembangan *game online*

BAB III: Metode Penelitian, yang membahas tentang: a) Rancangan penelitian, b) Instrumen penelitian, c) Pengumpulan data, d) Teknik analisis data.

BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang berisi tentang: a) Setting penelitian, Profil wilayah Kota Kediri, Profil komunitas *game online*, Deskripsi identitas narasumber b) Paparan data dan temuan penelitian, c) Pembahasan

BAB V: Penutup, yang berisi tentang: a) Kesimpulan dan b) saran-saran