**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Permainan game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel yang bisa disebut *LAN*. Menurut Rollings dan Adams (2006: 770), permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan

Menurut *Webster Dictionary* edisi tahun 1913 istilah game didefinisikan sebagai *“A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake, as a game of chance, games of skill, field games. dalam game online ada dua unsur utama yaitu server dan client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan server.

Kemampuan server permainan game *online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas di dunia maya. Sejarah permainan game online muncul di tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang sebenarnya dikembangkan sebagai pendidikan. Setelah itu di tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan para *player*.

Siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun setelahnya muncul Plato 4, dengan kemampuan grafik yang baru, digunakan untuk menciptakan permainan yang dapat dimainkan untuk banyak pemain. Permainan *game online* benar-benar mengalami perkembangan di tahun 1996, pembatasan NFSNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan, membuat akses ke domain lengkap dari internet. Sekarang permainan game online sudah sangat berkembang

*Mobile Legend* pesat hingga saat ini, jenis-jenis game *online* pun mulai bermunculan. Pertama adalah game FPS (*First Person Shooter*) permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut. Contoh dari game ini adalah *Counter Strike, Point Blank, Call of Duty dan Blood ”*. Kedua adalah RTS (*Real Time Strategy*) permainan ini lebih menekankan terhadap kehebatan strategi pemainnya. Pemainnya ini memiliki ciri khas dimana pemain mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun.

Contohnya *Age Of Empires* dan *Warcraft*, Ketiga adalah RPG ( *Role Playing Games*). Sebuah permainan dimana pemainnya memainkan tokoh-tokoh khayalan dan bergabung untuk membuat sebuah cerita dan pada umumnya game RPG ini pemainnya tergabung dalam satu kelompok. Contohnya Ragnarok Online, Final Fantasy, Dragonest, Dota dan yang paling Hype di Indonesia adalah *Mobile Legend*.

*Console* Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat berbeda. saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox* yang memiliki fungsi online. Misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun *Xbox* 360. Di Indonesia sendiri game online menjadi kegemaran para remaja, sehingga banyak sekali *game-game*

Baru bermunculan, yang paling banyak menyita banyak sekali pemainnya adalah game *Mobile Legend* yang kini sudah mecapai 100 juta unduhan di aplikasi *playstore*. Game ini berhasil merajai di aplikasi *playstore*, karena tanpa adanya batasan umur. Banyak sekali pemain-pemain intelektual dan mengancam tindakan hukum terhadap media dan pesaing karena menyebarkan informasi palsu tentang (Moonton) dan permainannya.

Beberapa orang Tuna Wicara sangat sensitif dalam komunikasi dengan orang yang normal dan lebih tidak mengikuti pergaulannya. Namun beberapanya lagi sangat antusias dalam berkomunikasi dengan yang lain. Contohnya seperti orang difabel yang akan diteliti oleh peneliti, ia sangat antusias bermain game tanpa memikirkan bahwa dia memiliki kekurangan.

Komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat vital dalam kehidupan bermasyarakat. Komunikasi memegang peran penting dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat. Tanpa adanya komunikasi, maka akan sangat mungkin terjadinya kesalahpahaman dalam memberi dan menerima pesan atau informasi. Semua itu sama halnya seperti berkomunikasi dalam *game online*. Dalam permainan *online* komunikasi sangat penting untuk kelancaran dalam bermain game, supaya kita dapat memenangkan pertandingan yang kita mulai.

Sebenarnya seseorang Tuna Wicara memiliki perlindungan untuk memiliki hak dan kewajiban sama dengan orang yang normal. Namun demikian masih banyak Tuna Wicara yang tidak mengerti bahwa mereka tidak harus minder bahwa mereka memiliki kekurangan, karena pemerintah sudah mendukung penuh mereka lewat UUD yang di sah kan oleh Jokowi Widodo Tahun 2016.

Kaum tunawicara didalam menjalani komunikasi didalam kehidupannya sehari-hari memiliki perbedaan dengan anak-anak normal pada umumnya. Anak tunawicara mengalami perbedaan komunikasi dikarenakan kemampuannya didalam mengucapkan sesuatu atau melakukan komunikasi terganggu. Dengan demikian sulit untuk mengucapkan suatu hal baik secara jelas maupun tidak didalam berkomunikasi dengan lawan bicaranya. Kaum tunawicara sendiri masuk kedalam kategori anak berkebutuhan khusus.

Anak berkebutuhan khusus adalah sebutan bagi seseorang anak yang mengalami keadaan diri yang berbeda dari anak-anak pada umumnya. Istilah untuk anak berkebutuhan khusus diantaranya adalah *exceptional* (berbeda dari orang pada umumnya), *impairment* (sakit, atau cacat, lebih pada makna medis), *handicap* (tidak bisa mengakses lingkungan),dan *disability* (tidak ada atau kurangnya fungsi)

Seseorang Tuna Wicara yang diteliti oleh peneliti berkomunikasi dalam *game* dengan menggunakan fitur *Chat* dan simbol-simbol yang biasanya hanya dimengerti oleh pemain game online saja. Mereka juga menggunakan fitur *Voice Chat* dengan menggunakan suara yang bentuknya seperti efek emosional dari game tersebut.

Seseorang Tuna Wicara juga memilki keinginan yang sama dengan orang yang normal, karena pada dasarnya manusia membutuhkan hiburan untuk menghilankan stres atau penat dan juga beberapa dari mereka ingin membuktikan bahwa sebenernya memiliki kekurangan tidak menghalangi passion mereka untuk menjadi *Profesional Player.`*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Bagaimanakah Komunikasi Kaum Tuna Wicara dalam memainkan *Game Mobile Legend* (Studi Kasus Kualitatif Komunikasi Kaum Tuna Wicara Dalam *Game Mobile Legend*) ?

1. **Idetifikasi Masalah**
2. Bagaimanakah makna yang dimiliki para penderita Tuna Wicara saat memainkan *Game Mobile Legend*?
3. Bagaimana konsep diri para Penderita Tuna Wicara dalam memainkan G*ame Online Mobile Legend*?
4. Bagaimana hubungan penyandang Tuna Wicara dengan pemain lain yang tidak memiliki kebutuhan khusus?
5. **Tujuan Penelitian**
6. Untuk mengetahui makna yang dimiliki para Penderita Tuna Wicara Dalam Memainkan *Game*
7. Untuk lebih mengetahui konsep diri para Penderita Tuna Wicara dalam memainkan *Game*
8. Untuk lebih mengetahui hubungan Penderita Tuna Wicara dengan pemain yang lain yang tidak memiliki kebutuhan khusus saat memainkan *Game*
9. **Manfaat Penelitian**
10. Manfaat Akademis

Penelitian ini bermanfaat untuk dapat memperluas dan menambah wawasan yang berkaitan dengan tentang pengetahuan cara-cara berkomunikasi seorang Tuna Wicara dalam bermain *Game Mobile Legend*.

Penulis juga membuat penelitian ini karena. *Game Online* merupakan bagian daripada Media Komunikasi. Sudah banyak yang meneliti *Game Online* yang subjeknya adalah orang-orang yang tidak memiliki kebutuhan khusus. sehingga peneliti tertarik untuk meneliti kasus ini.

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan masukan bagi para pembina atau pemberi bantuan para penderita Tuna Wicara untuk dapat mengekspresikan dalam berkomunikasi yang kaitannya dengan bermain *Game Online*.