**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Sejarah perkembangan teknologi internet menurut Straubhaar (2013:251), Teknologi internet pada awalnya ditemukan, diikuti dengan penemuan telegraf yang ditemukan oleh Morse. Setelah teknologi internet ditemukan, perusahaan SAGE berhasil menciptakan modem pertama (internet) dengan memanfaatkan jaringan telefon dengan WAN. *Yerox Corporation* berhasil menemukan *auto computer* yang akhirnya ditemukanlah video *game* pertama yaitu “pong”, yang pada akhirnya masyarakat menggunakan komputer pribadi untuk bermain *game*. Dari sinilah aplikasi *games* menjadi salah satu aplikasi komputer terbesar di dunia.

Sejarah video *game* menurut Straubhaar (2013:379), hampir 5,000 tahun ditemukannya “Senet” di Mesir kuno. Senet adalah papan permainan yang terukir di batu telah ditemukan di antara reruntuhan piramida. Setelah itu baru muncul *home video game consoles*, permainan yang bisa dimainkan di *personal computer* rumah. Pada saat itu *game* nya adalah “*odyssey*” dan “pong”.

Perkembangan teknologi pada era saat ini, *game* dapat dimainkan di *smartphone* yang lebih kecil, tipis dan lebih banyak permainan yang dapat diunggah secara gratis dengan menggunakan internet. *game* adalah suatu program komputerisasi yang dimainkan untuk mencapai suatu pencapaian dan hasil akhir dengan tujuan sebagai hiburan. Perkembangan *game android* dan *ios* tidak terlepas dari munculnya pertama kali *mobile game*.

Sejarah dari *mobile game* di dunia, dari awal tahun 1980-an. Pada tahun 1997 silam *game mobile* Nokia 6110 meluncurkan *Snake*. Namun *game* *Snake* sendiri sebelumnya memang sudah terkenal sejak akhir tahun 1970-an melalui *arcade*. Diawal tahun 2001-an *handphone* Nokia mulai merambah dan meramaikan industri *game*. *Handphone* ini dinamakan Nokia Ngage QD. Ini merupakan *handphone* sekaligus piranti *game* yang lengkap dengan fitur-fitur, seperti *Bluetooth*.

Jenis *game* pada saat ini ada banyak jenis seperti *game pc, android, game ps, game psp, game konsol, game nitendo*, dan lain-lain. *Game pc* adalah permainan elektronik yang bisa dimainkan di komputer atau laptop*. Game pc* juga terdapat beberapa jenis mulai dari *windows, game limux, game mac os*. Tentu saja *game pc* harus cocok dengan sistem operasi dari *pc* tersebut. *Game android* adalah permainan elektronik yang bisa dimainkan di *handphone* *android* atau *smartphone*. Permainan jenis ini sangat fleksibel karena dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja.

 *Android* merupakan salah satu sistem operasi yang mendukung program aplikasi *gam*e pada *mobile* dan tidak kalah pesat dengan *system* *ios*. Salah satu daya tarik dari *Android* adalah banyaknya dukungan dan *game* terbaru yang tersedia untuk *Android* yang dapat ditemukan di *playstore*. Diantara *game* yang paling menarik pada *android* yaitu *Crashlands, game Hearthstone: Heroes of Warcraft, Minecraft, Monumental valley 1 and 2, Noodlecakes Studios, Pokemon Go, Riptide GP series*, dan sebagainya.

Pada era sekarang ini banyak sekali orang-orang yang gemar bermain *games mobile* atau *games* di *smartphone*. Tidak hanya anak remaja saja yang bermain *games mobile* tetapi di kalangan para pekerja ataupun dewasa muda bermain permainan di *smartphone*. Salah satu games mobile yang paling banyak dimainkan pada saat ini adalah “*Pubg Mobile*”. Singkatan dari *Pubg* *Mobile* adalah *Player Unknown Battle Ground*.

Aplikasi *Pubg Mobile* diluncurkan pada Maret 2018 oleh China *Tencent Games*. *Game* ini mensimulasikan pemain sebagai seorang yang akan bertahan hidup dari lawan – lawan lain yang ada di dalam aplikasi ini. Bagi pemain yang masih hidup dan dapat membunuh musuh yang paling terakhir maka pemain tersebutlah yang akan memenangkan permainan menjadi juara satu yang biasa disebut didalam permainan “*winner winner chicken dinner*”.

Di Indonesia permainan *Pubg Mobile* mendapatkan respon yang positif bagi para *gamers*. Seperti yang dikutip dari ggwp.id, ada fenomena baru di ranah *esports*mobile Indonesia dimana salah satu gim yang baru rilis tahun 2018 ini berhasil menjelma menjadi salah satu gim fenomenal, *Pubg Mobile*. Oleh karena itu redaksi ggwp.id kali ini membahas mengenai napak tilas *Pubg Mobile* di Indonesia tahun 2018. Keunikan *game* battle royale menjadi hal baru dan ternyata digemari oleh para gamer, termasuk gamer yang bermain di perangkat mobile. Awalnya Pubg hanya bisa dimainkan melalui perangkat PC dengan harus membeli gim tersebut dan memainkan dengan requirement yang dianjurkan dan terbilang high spec PC.

Tetapi melihat perkembangan dari *gamer* yang bermain di perangkat mobile, akhirnya *Pubg Mobile* hadir pada bulan Maret 2018 dan bisa dimainkan oleh gamer di Indonesia. Hebatnya lagi, *Pubg Mobile* langsung melejit karena banyak dimainkan dan mendapat respon positif dari para gamer hingga akhirnya mendapatkan predikat best game of the year 2018 di *GooglePlay*. Pencapaian dari *Pubg Mobile*, selain karena dari antusias gamer, juga disokong oleh developer yang sangat memperhatikan perkembangan gim ini. Hal yang mungkin sederhana, namun dampaknya sangat positif bagi para *gamer* adalah update besar yang dihadirkan.

Pada bulan maret 2019, [Majelis Ulama Indonesia (MUI)](http://www.tribunnews.com/tag/majelis-ulama-indonesia-mui) memberikan wacana akan adanya fatwa haram untuk *game Player's Unknown Battle Ground* (*PUBG*). Wacana fatwa haram oleh MUI untuk g*ame* *Pubg* yang bergenre *battle royale* ini terjadi setelah kejadian teror di Kota Christchurch, Selandia Baru. Menurut Mochamad Solehudin, *Game Player Unknown's Battlegrounds* (*PUBG*) kini tengah menjadi sorotan pasca terjadinya penembakan brutal oleh teroris di dua masjid Selandia Baru. Game berbasis online ini disebut-sebut menjadi inspirasi pelaku teror dalam melancarkan aksinya. Majelis Ulama Indonesia (MUI) Jawa Barat merespon informasi tersebut dengan mempertimbangkan fatwa haram untuk *game* tembak-tembakan itu. Saat ini MUI Jabar tengah melakukan kajian mendalam untuk menjadi dasar pertimbangan dalam mengeluarkan fatwa.

Menurut Hesti Rika, Majelis Ulama Indonesia ([MUI](https://www.cnnindonesia.com/tag/mui)) masih mengkaji fatwa haram permainan Player Unknown's Battlegrounds atau [*PUBG*](https://www.cnnindonesia.com/tag/pubg). MUI menargetkan pengkajian [fatwa](https://www.cnnindonesia.com/tag/fatwa)tersebut rampung dalam waktu satu bulan ke depan.  Wakil Sekjen MUI Amirsyah Tambunan mengatakan penerbitan fatwa haram ini penting untuk menjaga keselamatan anak-anak muda yang kecanduan bermain *Pubg Mobile*.

Tidak hanya dari Indonesia saja, Aplikasi *game pubg mobile* banyak sekali mendapatkan kecaman dari berbagai negara dan masyarakat. Contoh kasus yang diambil dari negara India menurut Siti Khotimah, aplikasi Permainan (*game*) *Pubg Mobile* menuai kecaman luas di India karena dianggap mempromosikan kekerasan hingga pembunuhan. Belum lama ini menteri bidang teknologi dan informasi negara bagian Goa menyerukan untuk melakukan penyelidikan terhadap permainan tersebut dan berpotensi akan dibawa ke jalur hukum. Sikap menteri Goa menindaklanjuti petisi yang diberikan oleh Ahad Nizam (11 tahun) kepada Pengadilan Tinggi Kota Bombay. Petisi tersebut berisi larangan *Pubg Mobile* karena mempromosikan "kekerasan, pembunuhan, agresi, penjarahan, kecanduan terhadap permainan, serta intimidasi dunia maya."

Sementara itu, Komisi Perlindungan Hak Anak Delhi juga menyatakan pada awal bulan ini bahwa permainan seperti *Pubg Mobile* bersifat negatif. Kesan negatif berangkat dari kasus kekerasan dan pembunuhan yang disinyalir berasal dari kecanduan *Pubg Mobile*. Setidaknya terdapat dua kasus kekerasan dan pembunuhan di India sejak tahun lalu terkait hal ini. Pada Oktober 2018, anak berusia Sembilan belas tahun ditangkap di Delhi karena membunuh orangtua dan saudara perempuannya sendiri. Ia menikam para korban dengan alasan balas dendam karena telah dihina.

Dalam kasus tersebut, penyelidikan  [polisi](https://www.merdeka.com/tag/polri/%22%20%5Ct%20%22_blank) mengatakan bahwa pelaku telah kecanduan bermain *Pubg Mobile*. Tersangka mengaku terbiasa menghabiskan 10 jam dalam sehari. Selain itu, kematian anak berusia delapan belas tahun di Mumbay disinyalir juga disebabkan oleh permainan yang sama. Ia dilaporkan bunuh diri setelah kecewa tidak dibelikan ponsel baru untuk bermain *game*.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis ingin mengetahui lebih lanjut mengenai pengaruh terpaan konten kekerasan *games “pubg mobile”* terhadap perilaku *gamers* di Sekolah Menengah Kejuruan kawasan Gunung Sahari Jakarta Pusat dengan menggunakan teori S-O-R, atau yang biasa disebut teori stimulus respon. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

1. **Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Apakah ada pengaruh terpaan konten kekerasan *games “pubg mobile”* terhadap perilaku *gamers* di Sekolah Menengah Kejuruan kawasan Gunung Sahari Jakarta Pusat”

1. **Identifikasi Masalah**

Bedasarkan uraian diatas maka, identifikasi masalah dari penelitian ini adalah :

1. Seberapa besar pengaruh terpaan konten kekerasan games “*pubg mobile*” terhadap perilaku kognitif *gamers* di Sekolah Menengah Kejuruan kawasan Gunung Sahari Jakarta Pusat ?
2. Seberapa besar pengaruh terpaan konten kekerasan games “*pubg mobile*” terhadap perilaku afektif *gamers* di Sekolah Menengah Kejuruan kawasan Gunung Sahari Jakarta Pusat ?
3. Seberapa besar pengaruh terpaan konten kekerasan games “*pubg mobile*” terhadap perilaku konatif *gamers* di Sekolah Menengah Kejuruan kawasan Gunung Sahari Jakarta Pusat ?
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh terpaan konten kekerasan games “*pubg mobile*” terhadap perilaku kognitif *gamers* di Sekolah Menengah Kejuruan kawasan Gunung Sahari Jakarta Pusat.
2. Untuk mengetahui pengaruh terpaan konten kekerasan games “*pubg mobile*” terhadap perilaku afektif *gamers* di Sekolah Menengah Kejuruan kawasan Gunung Sahari Jakarta Pusat.
3. Untuk mengetahui pengaruh terpaan konten kekerasan games “*pubg mobile*” terhadap perilaku konatif *gamers* di Sekolah Menengah Kejuruan kawasan Gunung Sahari Jakarta Pusat.
4. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini untuk berbagai pihak adalah sebagai berikut :

1. **Manfaat Akademis**
2. Melalui penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan kontribusi pada kajian Ilmu Komunikasi khususnya *Broadcasting* yang membahas tentang perkembangan teknologi komunikasi.
3. Peneliti berharap dapat memberikan manfaat sebagai bahan refrensi atau data dalam menganalisis kasus-kasus yang berhubungan dengan efek konten kekerasan *games* bagi peneliti selanjutnya yang meneliti permasalahan yang sama.
4. Memberikan pengetahuan dan wawasan yang lebih mengenai pengaruh konten kekerasan *games* terhadap perubahan perilaku *gamers*.
5. Memberikan contoh-contoh kasus dari penerapan salah satu teori dalam Ilmu Komunikasi yaitu Teori S-O-R.
6. **Manfaat Praktis**
7. Bagi organisasi yang bergerak dalam dunia *Broadcasting*, penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan masukan bagi para pengelola, pengembang dan pembuat *games*, dalam memproduksi konten yang tidak memiliki unsur kekerasan serta bermanfaat untuk pengetahuan dan pembelajaran.
8. Memberikan sumbangan pengetahuan dalam pengaruh dan perkembangan teknologi pada salah satu aplikasi *game mobile* bagi para gamers untuk lebih berhati-hati dalam memilih dan memainkan permainan *game online*.
9. Memberikan sumbangan pengetahuan dalam pengaruh dan perkembangan teknologi pada salah satu aplikasi *game mobile* bagi badan regulasi dalam mengatur konten *game mobile* untuk melindungi masyarakat sesuai dengan karakter budaya dan norma di Indonesia.
10. Memberikan sumbangan pengetahuan dalam pengaruh dan perkembangan teknologi pada salah satu aplikasi *game mobile* bagi para orang tua untuk lebih memperhatikan anaknya dalam memainkan permainan *game mobile*. Agar tidak ada anak yang dibawah umur yang memainkan konten kekerasan pada *game mobile,* karena akan memberikan dampak buruk bagi perilaku anak.