

BAB I

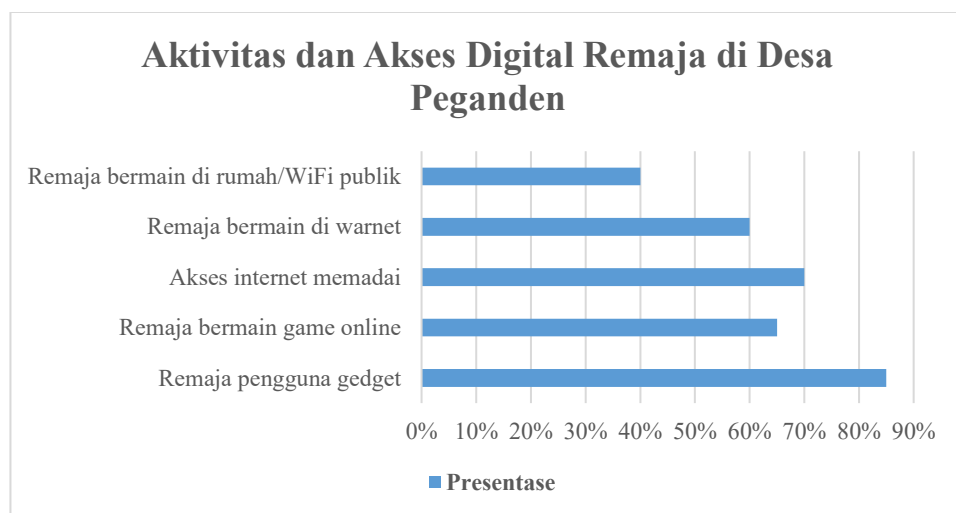
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam kehidupan remaja dan anak-anak, termasuk di Desa Peganden, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik. Salah satu perubahan tersebut adalah meningkatnya penggunaan game online sebagai sarana hiburan dan media komunikasi antar teman sebaya. Fenomena ini cukup menonjol di Desa Peganden karena meskipun berada di kawasan semi-pedesaan, desa ini telah memiliki akses internet yang memadai dan banyak pengguna gadget dimiliki oleh remaja secara pribadi yang cukup tinggi. Penggunaan game online ini didominasi oleh remaja usia 13 – 18 tahun yang aktif memainkannya sebagai bagian dari rutinitas harian mereka. Keunikan lain dari desa ini juga terdapat adanya kebiasaan remaja berkumpul dan bermain game bersama, baik di warung internet lokal, rumah warga yang memiliki koneksi WiFi, maupun di beberapa ruang publik yang dilengkapi akses internet gratis seperti balai desa dan area sekitar masjid. Aktivitas ini tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga ruang sosial baru bagi remaja dalam membentuk pergaulan.

Fenomena komunikasi remaja melalui game online di Desa Peganden menarik untuk dikaji secara fenomenologi karena pengalaman mereka dalam berinteraksi digital membentuk cara bergaul, perasaan dan jati diri. Bagi remaja yang merasa kesepian atau jarang berinteraksi langsung, game online menjadi tempat untuk berteman, mengekspresikan diri dan merasa dihargai oleh teman

sebagai. Komunikasi dalam game tidak hanya melalui tulisan dan suara, tetapi juga melalui simbol, emote dan gaya bicara khusus game. Gaya bicara ini kemudian terbawa ke kehidupan nyata, seperti dalam bentuk bahasa sehari-hari dan cara menunjukkan ekspresi emosional. Hal ini bisa berdampak positif dalam membentuk kepercayaan diri dan kerja sama, namun juga berisiko memunculkan kebiasaan berbicara kasar jika tidak ada pengawasan. Dengan pendekatan fenomenologi, penelitian ini bertujuan untuk menggali pengalaman remaja dalam komunikasi digital dan dampaknya terhadap gaya bicara serta interaksi sosial mereka di lingkungan desa. Data pada Gambar 1.1 menggambarkan aktivitas dan akses digital remaja di Desa Peganden, khususnya kelompok usia 13 – 18 tahun pengguna aktif teknologi dan game online.



Gambar 1.1 Aktivitas dan Akses Digital Remaja di Desa Peganden

Berdasarkan Gambar 1.1 bahwa remaja di Desa Peganden sering menggunakan gadget dalam sehari-hari, dimana sebagian besar memiliki perangkat ponsel (85%) dan aktif bermain game online (75%). Akses internet

di desa ini juga cukup baik (70%), ditambah kebiasaan bermain di warung internet lokal (60%) dan penggunaan WiFi publik atau jaringan rumah (40%). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Desa Peganden berada di wilayah semi-pedesaan, aktivitas digital sudah menjadi bagian penting dari kehidupan sosial remaja. Game online bukan digunakan untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi dan interaksi dengan teman sebaya. Pengalaman ini berpengaruh pada cara mereka bergaul, berbicara dan membentuk jati diri.

Menurut Devito, komunikasi merupakan percakapan dua orang, yang sudah saling kenal dan punya hubungan dekat.¹ Komunikasi dalam game online mempunyai ciri khas tersendiri yang berbeda dari komunikasi di dunia nyata. Pemain game sering menggunakan bahasa yang lebih cepat dan langsung, dengan banyak istilah khusus yang hanya dipahami oleh sekelompok pemain game. Pemain dapat berkomunikasi melalui teks di fitur chat, suara, dan lain sebagainya semua fitur dapat membantu mereka berinteraksi secara efektif dalam lingkungan digital. Selain interaksi verbal, komunikasi dalam game online juga melibatkan ekspresi non-verbal yang penting. Pemilihan kata dan gaya bicara juga bisa menunjukkan hubungan antar pemain, apakah mereka sudah akrab atau baru berkenalan. Fitur-fitur komunikasi yang ada pada game ini untuk menghubungkan pemain dengan teman sebaya meskipun mereka berinteraksi dalam dunia virtual.

¹ Citra Anggraini and others, 'Komunikasi Interpersonal', *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1.3 (2022), 337–42 <<https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2611>>.

Menurut Mappiare, teman sebaya memiliki pengaruh besar terhadap hampir semua aspek kehidupan remaja, termasuk tingkah laku, minat, sikap, dan pola pikir. Remaja juga lebih terbuka kepada teman sebayanya dalam memecahkan masalah dibandingkan kepada orang dewasa.² Teman sebaya mempunyai pengaruh besar terhadap gaya bicara seseorang, terutama pada remaja yang sedang mencari jati dirinya. Remaja mulai memikirkan apa yang mereka inginkan dan seperti apa sosok yang baik menurut mereka, baik untuk diri sendiri maupun orang lain.³ Dalam interaksi sehari-hari, mereka sering meniru cara berbicara, dengan menggunakan kata-kata, serta kalimat yang digunakan oleh teman-temannya. Selain itu, gaya bicara juga dipengaruhi oleh situasi komunikasi dalam kelompok. Biasanya, dalam permainan game online, remaja sering menggunakan bahasa yang lebih cepat, langsung dan juga menggunakan bahasa khusus yang dapat memudahkan koordinasi dalam permainan. Mereka juga terbiasa menggunakan nada tegas atau ekspresi yang spontan saat mengalami kekalahan atau kemenangan. Kebiasaan ini menjadi terbawa dalam interaksi sosial diluar game.

Dari kebiasaan gaya bicara dan perilaku yang ada di dalam game online ini, akan berdampak atau mempengaruhi perilaku remaja, terutama pada cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Hal ini bisa membuat mereka lebih terbuka dan percaya diri dalam berbicara, tetapi juga bisa berpotensi

² Fuji Astuti, 'Peran Teman Sebaya Dalam Mengembangkan Kecerdasan Sosial Peserta Didik (Studi Deskriptif Kualitatif Di Kelas VII D SMP Negeri 29 Bandung)', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10.6 (2024), 369–79.

³ Djudjur Luciana Radjaguguk, 'Implementasi Pola Komunikasi Antar Pribadi Pada Remaja', *Ekspresi Dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1.1 (2019), 49–63 <<https://doi.org/10.33822/jep.v1i01.443>>.

menyebabkan kebiasaan berbicara kasar atau tidak sopan, jika mereka terlibat dalam percakapan yang penuh emosi. Interaksi dalam game juga mengajarkan seberapa pentingnya kerja sama, dan menyusun strategi dalam kelompok, yang bisa berdampak positif bagi komunikasi sosial mereka. Komunikasi dalam game online bisa membuat remaja lebih terbiasa berinteraksi secara virtual daripada tatap muka. Selain itu, apabila mereka sering berinteraksi di dalam game yang banyak dengan perkataan kotor atau sebagainya. Mereka bisa terbiasa menggunakan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari tanpa menyadari dampaknya. Jadi, komunikasi dalam game dapat membentuk perilaku yang positif maupun negatif, tergantung bagaimana mereka menggunakannya.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana komunikasi teman sebaya dalam game online mempengaruhi gaya bicara dan perilaku remaja di desa peganden, kecamatan manyar, kabupaten gresik. Lokasi ini menjadi relevan karena memberikan gambaran nyata mengenai bagaimana teknologi mempengaruhi pola komunikasi sosial mereka. Dengan meneliti remaja di desa ini, dapat diketahui bagaimana mereka menggunakan bahasa, gaya bicara, serta perilaku dari komunikasi dalam game, dan bagaimana hal tersebut mungkin mempengaruhi hubungan mereka di kehidupan sehari-hari.

1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gaya bicara remaja yang menggunakan game online?

2. Bagaimana perilaku komunikasi teman sebaya dalam permainan game online memengaruhi sikap dan etika berbicara di kehidupan sehari-hari?
3. Bagaimana persepsi remaja terhadap tekanan sosial dalam menyesuaikan gaya bicara saat bermain bersama teman sebaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Mengetahui gaya bicara remaja yang menggunakan game online.
2. Mengetahui perilaku komunikasi teman sebaya dalam permainan game online memengaruhi sikap dan etika berbicara di kehidupan sehari-hari.
3. Mengetahui persepsi remaja terhadap tekanan sosial dalam menyesuaikan gaya bicara saat bermain bersama teman sebaya?

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Secara Sosial

Penelitian ini dapat membantu orang tua, guru, untuk lebih mengenali lingkungan pertemanan dalam membentuk gaya bicara juga perilaku remaja saat bermain game online. Dengan memahami komunikasi remaja secara mendalam, dapat mengembangkan pendekatan atau bimbingan yang lebih mendalam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi remaja di era digital saat ini. Dan juga dapat meningkatkan pengetahuan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi secara sosial kepada remaja di Desa Peganden, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik.

2. Secara Praktis

Penelitian ini memiliki kegunaan dalam merancang pendekatan pendidikan dan pendampingan yang lebih relevan terhadap gaya hidup digital remaja saat ini. penelitian ini dapat menyusun strategi komunikasi yang lebih menarik dengan memberikan pengertian mengenai etika bermain game, memperkuat literasi digital dan menciptakan forum diskusi yang positif.

3. Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan remaja mengenai makna - makna subjektif yang dibentuk remaja saat berinteraksi dalam kelompok game, serta memperkuat pemahaman terhadap konsep sosial.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai komunikasi teman sebaya terhadap gaya bicara dan perilaku dalam permainan game online. Dalam manfaat ini akan memberikan wawasan mengenai interaksi interpersonal remaja.

1.4 Penegasan Istilah

1. Komunikasi Antarpersonal

Komunikasi antarpersonal merupakan proses pertukaran pesan antara dua orang atau lebih yang berlangsung secara langsung dan bersifat pribadi. Komunikasi mencakup interaksi verbal seperti, kata-kata dan non-verbal seperti mengekspresikan wajah, gerakan tubuh, dan intonasi suara. Yang bertujuan untuk membangun pemahaman bersama dan memperkuat hubungan sosial. Menurut Alo Liliweri, komunikasi antarpersonal bersifat dinamis dan timbal balik, yang artinya setiap individu yang terlibat saling

mempengaruhi dan menciptakan makna bersama dalam interaksi. Efektivitas komunikasi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan.

2. Gaya bicara

Gaya bicara merupakan cara seseorang menyampaikan pendapat atau pesan kepada orang lain. Dan setiap orang mempunyai gaya bicara yang berbeda, tergantung pada kepribadian, kebiasaan, atau kepada siapa mereka berbicara. Gaya bicara juga bisa menunjukkan perasaan dan sikap seseorang. Dengan gaya bicara kita dapat lebih mudah menyesuaikan diri terhadap lawan bicara kita dalam berbagai situasi. Dalam pemilihan gaya bicara dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti tujuan komunikator, penerima pesan, dan situasi yang sedang terjadi. Hubungan antar individu juga menentukan gaya bicara, apabila tidak akrab gaya bicara cenderung formal, maka dari itu gaya bicara menjadi fleksibel dan bisa disesuaikan agar komunikasi lebih efektif.⁴ Gaya bicara dapat menunjukkan kepribadian seseorang dan latar belakang seseorang. Remaja yang sering bermain game online bersama teman. Dapat dilihat dari gaya bicara mereka, gaya bicara tidak hanya dipengaruhi oleh lingkungan luar saja tetapi juga di lingkungan digital dan teman sebaya.

3. Perilaku

⁴ Sigit Pramono Hadi, 'Analisis Dampak Gaya Komunikasi Juru Bicara KPK Terhadap Persepsi Publik Hingga Pimpinan Mahkamah Konstitusi', 5.1 (2020), 1–13.

Perilaku merupakan segala tindakan atau respon seseorang sebagai reaksi terhadap kepekaannya di lingkungan sekitar. Perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh banyak faktor. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh akibat dari tindakannya. Biasanya, perilaku seseorang itu tergantung pada sesuatu yang ingin mereka dapatkan atau apa yang mereka inginkan atau hal yang tidak mereka inginkan.⁵ Dalam penelitian ini, yang peneliti inginkan mengetahui bagaimana perilaku agresif remaja pada saat bermain game online bersama teman sebaya. Perilaku agresif pada remaja merupakan tindakan yang disengaja untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik seperti memukul atau menendang, maupun secara verbal seperti mengejek atau mengancam. Bentuk agresif itu bermacam-macam, mulai dari agresif fisik, agresi verbal dan lain sebagainya.⁶

4. Remaja

Kata remaja berasal dari bahasa Inggris “teenager” yakni manusia usia 13-19 tahun. Remaja dalam bahasa latin yaitu adolescence yang artinya tumbuh atau tumbuh untuk menncapai kematangan. Masa remaja seringkali dihubungkan dengan mitos dan streotip mengenai penyimpangan dan ketidak wajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya teori teori perkembangan yang membahas ketidakselarasan.⁷ Remaja merupakan tahap peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Pada masa ini,

⁵ Sentot Imam Wahjono, ‘Perilaku Individual’, April, 2022.

⁶ Endang Mei Yunalia and Arif Nurma Nurma Etika, ‘Analisis Perilaku Agresif Pada Remaja Di Sekolah Menengah Pertama’, *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4.1 (2020), 38–45 <<https://doi.org/10.31101/jhes.1358>>.

⁷ Kenny Dwi Fhadila, ‘Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja’, 2.2 (2018).

mereka mengalami berbagai perubahan fisik dan psikologis yang menandai proses menuju kedewasaan, sekaligus mencari jati diri.⁸ Masa remaja sering dianggap penuh tantangan karena mereka mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan suka mencoba hal-hal baru, tanpa mempertimbangkan resiko. Maka dari itu, lingkungan pergaulan mempunyai pengaruh besar terhadap perilaku mereka. Jika kurang mendapat bimbingan dan komunikasi yang baik dari orang tua, remaja bisa lebih mudah terpengaruh perilaku yang kurang baik.

5. Game online

Menurut Burhan, game online merupakan permainan komputer yang dimainkan secara online oleh beberapa partisipan.⁹ Game online merupakan permainan yang dimainkan menggunakan koneksi internet, memungkinkan pemain dari berbagai tempat untuk bermain dalam satu dunia virtual.¹⁰ Game online ini dibuat sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang dan mengurangi stres. Namun, dengan berkembangnya teknologi game online menjadi lebih kompetitif dan interaktif. Pemain game online dapat berkomunikasi, kerja sama dan bersaing untuk mencapai tujuan menyelesaikan misi, atau mendapatkan skor tertinggi.

⁸ Sigit Hardiyanto and Elfi Syahri Romadhona, 'Remaja Dan Perilaku Menyimpang (Studi Kasus Remaja Di Kota Padangsidempuan)', *Jurnal Interaksi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2.1 (2018), 23–32.

⁹ Suryani, 'Analisis Dampak Game Online Terhadap Etika Remaja Di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo', *Universitas Jambi*, 2023.

¹⁰ khabibur rohman, 'Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak Pusat Studi Gender Dan Anak (PSGA) IAIN Tulungagung', *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2 (2018), 1–19.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini dapat di klasifikasikan menjadi beberapa bab diantaranya:

BAB I: Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah yang mendasari penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, serta sistematika penulisan skripsi secara keseluruhan. Bab ini menjadi landasan awal untuk memahami konteks dan arah penelitian.

BAB II: Bab ini menguraikan teori-teori yang relevan dengan penelitian, seperti teori komunikasi (misalnya Alo Liliweri, komunikasi antarpersonal, teman sebaya, gaya bicara, perilaku dan game online). Selain itu, bab ini juga mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu yang mendukung dan membedakan penelitian ini dari kajian yang telah ada.

BAB III: Bab ini menjelaskan pendekatan dan metode penelitian yang digunakan, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data (wawancara, observasi, dokumentasi), teknik analisis data, serta subjek dan objek penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi deskriptif.

BAB IV : Bab ini menyajikan deskripsi mengenai Gambaran umum Desa Peganden, Kecamatan Manyar, pengaruh gaya bicara teman sebaya, pengaruh perilaku teman sebaya, game online remaja.

BAB V: Bab ini merupakan inti dari penelitian, yang membahas temuan-temuan lapangan dan hasil analisis berdasarkan teori yang digunakan. Analisis

mencakup bagaimana komunikasi teman sebaya terhadap gaya bicara dan perilaku game online remaja.

BAB VI: Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang ditujukan bagi peneliti selanjutnya, Kesimpulan dibuat berdasarkan analisis pada bab sebelumnya, sementara saran mencerminkan kontribusi praktis dari penelitian.