

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abad 21 dikenal dengan abad globalisasi dan abad teknologi informasi. Abad 21 ditandai dengan perubahan dan pergeseran dalam segala bidang yang berlangsung secara cepat serta akan mempengaruhi kehidupan manusia. Baik bidang sosial, politik, maupun teknologi informatika. (Widjaya, Sudjimat & Nyoto. 2016)

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat, perkembangan perangkat *mobile* juga berkembang dengan pesat. Salah satu contoh adalah perkembangan perangkat *mobile* berbasis *android*. Saat ini hampir sebagian besar perangkat *mobile* yang beredar di pasaran dan paling diminati adalah perangkat *mobile* berbasis *android*, baik dalam bentuk *smartphone*, *tablet* maupun *gadget* lain yang berbasis *android*. Didalam perangkat *mobile* juga terdapat banyak fitur seperti alat komunikasi, kamera, musik, media informasi dan media hiburan. (Winarso, 2015).

Berdasarkan data Kominfo Bengkulu yang diekspos oleh Anggriawan (2021) pada artikel yang berjudul Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku masyarakat bahwa sekarang ini media hiburan menjadi salah satu favorit dalam penggunaan perangkat *android* karena didalamnya terdapat banyak aplikasi seperti *Facebook*, *Twitter*, *Youtube* *Tiktok*, *Instagram*, aplikasi *editing*, Permainan, dll. Belakangan ini, topik “permainan” menjadi sangat populer diberbagai kalangan tidak terkecuali

pelajar. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia Jilid V definisi permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain ; barang atau sesuatu yang dipergunakan. Permainan atau biasa disebut *Game* (dalam bahasa Inggris) dibedakan menjadi dua, yaitu *Game Online dan Offline*. Yang menjadi pembedanya adalah koneksi dan fitur-fitur didalamnya. Menurut Ireztyawan (2018) dalam jurnalnya yang berjudul Fenomena Game Mobile Legends Bagi Perempuan Anggota Victory Squad, *game online* merupakan permainan berbasis internet yang didalamnya terdapat fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (*Video game*) karena pemain lain dari seluruh dunia dapat berinteraksi secara virtual di dalam *game* tersebut melalui *chatting*, dan fitur lainnya.

Ireztyawan (2018) juga mengatakan bahwa pemain *Game online* di Indonesia selalu meningkat penggunaannya dari tahun ke tahun. Saat ini hampir seluruh pengguna *Smartphone* di Indonesia memainkan *game online* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Game Battle*). Dalam memainkan *game* MOBA ini dibutuhkan adanya *skill* individu dan kerjasama tim untuk dapat memecahkan masalah dan memenangkan pertandingan. Rani, Hasibuan, dan Barus. (2018) *Mobile Legends* sendiri merupakan *Game Online* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dimana permainan ini menggunakan strategi tiap tim untuk dapat meraih kemenangan dengan pertarungan 5 lawan 5. Permainan ini memiliki 3 jalur (*Line*) yang diperkuat dengan *tower* yang fungsinya melindungi dan tujuannya menghancurkan *tower* musuh dengan *Hero* yang pemain gunakan. *Game Online Mobile Legends* saat ini sedang

marak (*booming*) di masyarakat, peminatnya tidak terbatas pada salah satu kalangan saja melainkan dari berbagai kalangan termasuk pelajar.

Pelajar SMA terdiri dari rentang usia 16-18 tahun, dimana usia ini termasuk dalam kelompok remaja. (Hurlock 2010). Oblinger dan Oblinger (2005) dalam jurnalnya mengatakan bahwa remaja biasa disebut dengan *Post-Millennials*. Salah satu cirinya adalah tumbuh dengan teknologi dimana hal ini menjadikan teknologi sangat mudah untuk diakses sehingga hal tersebut membuat remaja dapat dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi. (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019).

Kemudahan mengakses ini dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan bijak. Disadari atau tidak *game online* dapat mempengaruhi dan berdampak pada pemainnya. Berdasarkan hasil Penelitian yang dilakukan Suryanto (2015) dampak Negatif permainan *game online* di kalangan pelajar, sebagai berikut: 1). Sering bolos agar bisa bermain *game online* di warnet, artinya kecanduan yang dialami pelajar membuatnya agar dengan berbagai cara agar dapat bermain *game online* dan mengabaikan masa belajar aktif di sekolah. Hal ini terbukti berdampak pada prestasi di sekolah yaitu *ranking* kelas yang rendah. 2). Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli *voucher Game Online* dan membayar rental komputer di warnet. 3). Jarang berolahraga dalam setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar. Pelajar juga mengaku sering diajak teman yang lain untuk berolahraga seperti

bermain futsal atau bermain sepak bola pada saat waktu senggang, namun pelajar yang kecanduan *game online* lebih suka pergi bermain di warnet daripada ikut temannya untuk berolahraga. 4). Dampak negatif yang paling responden rasakan dari bermain *game online* adalah boros jika mempunyai uang, karena dihabiskan untuk bermain *game online*. Biaya seperti pembelian *voucher game online*, biaya penyewaan komputer warnet (*billing*), makan dan minum selama di warnet, dan biaya lainnya membuat uang jajan yang diberikan orang tua selalu dihabiskan untuk kepentingan *game online*.

Dibeberapa kasus *game online* juga dapat menyebabkan konflik antar pemainnya baik itu secara langsung maupun daring, didalam penelitian yang dilakukan oleh Na'ran dan Ahmad (2019) disebutkan bahwa dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* ialah menyebabkan kecanduan, menurunkan semangat dan motivasi belajar, mengurangi efektivitas penggunaan waktu sehingga waktu terbuang sia-sia, mengabaikan keperluan dan kepentingan diri sendiri sehingga mengganggu kegiatan keseharian dan lebih mementingkan *game online*, mengganggu kesehatan terutama mata karena terlalu sering menatap layar, dapat menimbulkan konflik ketika emosi saat memainkan *game online*, kurangnya pergaulan yang disebabkan karena terlalu banyak waktu untuk bermain *game online* dan terlalu fokus kepada permainan ketimbang relasinya dengan teman sebaya sehingga hanya bergaul dengan teman-teman didalam permainan. Pemborosan juga

sangat dirasakan oleh para pemain karena *game online* membutuhkan koneksi internet dalam memainkannya sehingga semakin banyak paket data yang digunakan.

Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Sebayang (2020) dikatakan juga bahwa *game online* mempengaruhi emosi pemainnya dimana data mengatakan sebagian besar responden menjawab kekalahan saat bermain mempengaruhi perasaan dalam belajar dengan jumlah responden setuju 33 orang dari 72 responden. Terdapat juga persentase yang tinggi dari responden yang mengaku merasa marah ketika menerima kekalahan saat bermain *game* dengan jumlah 53 orang (73.6%) orang setuju dari 72 responden.

Novrialdy (2019) dalam *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. mengatakan bahwa salah satu aspek yang terdampak oleh *Game Online* adalah aspek psikologis. Berdasarkan penelitian penelitian sebelumnya sudah banyak yang membahas tentang dampak *game online*, tetapi masih sedikit yang berfokus pada dampak psikologis yang ditimbulkan. Dampak psikologis berkaitan dengan stimulus dan respon yang mendorong seseorang bertindak laku, maka dampak psikologis dapat dipandang sebagai hasil dari adanya stimulus dan respon yang bekerja pada diri seseorang. (Wiaswiyanti, 2008).

Berdasarkan data yang dilansir oleh *App Annie* yang diekspos dalam *website gamestationid.com* bahwa *Game Online Mobile Legends* menduduki peringkat 1 dalam *game MOBA* terlaris di Indonesia dan Asia Tenggara. Hal ini didukung oleh data yang dimiliki oleh *Mobile Legends Indonesia* yang diekspos oleh Agung (2021)

dalam artikel yang berjudul Sebaran Pemain *Mobile Legends* Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini, menunjukkan bahwa jumlah pemain *Mobile Legends* di Indonesia (pemain aktif bulanan) mencapai lebih dari 34 juta *user*. Berdasarkan *gender*, delapan puluh persen pemain merupakan laki-laki sementara dua puluh persen lainnya adalah perempuan. Berdasarkan data Moonton, pemain aktif bulanan *Mobile Legends* di Indonesia yang sebanyak 34 juta didominasi pemain dari Jawa dan Sumatera yang diantaranya masih berstatus pelajar.

Fakta dilapangan juga menunjukan bahwa masih banyak pelajar yang terlalu asik bermain *Game Online* termasuk *Mobile Legends* sehingga cenderung mengabaikan kepentingan dirinya termasuk dampak psikologis yang ditimbulkan dari *Game Online* tersebut, padahal kesehatan mental atau psikologis sangat penting bagi setiap orang termasuk pelajar SMA untuk menunjang produktivitas dan kualitas kesehatan fisik, sedangkan gangguan mental atau psikologis bisa dialami oleh siapa saja. Berdasarkan data Riskesdas (riset kesehatan dasar) 2018 menunjukkan prevalensi gangguan mental emosional yang ditunjukkan dengan gejala-gejala depresi dan kecemasan untuk usia 15 tahun ke atas mencapai sekitar 6,1% dari jumlah penduduk Indonesia atau setara dengan 11 juta orang.

Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang dampak psikologis *game online Mobile Legends* pada kalangan pelajar SMA sehingga diharapkan dapat menjadi referensi dalam menyikapi *game online Mobile Legends* yang sedang marak diperbincangkan diberbagai kalangan. Berdasarkan latar

belakang permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana dampak psikologis *game online Mobile Legends* pada kalangan pelajar SMA?

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak psikologis *game online Mobile Legends* pada kalangan pelajar SMA.

C. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Menambah informasi mengenai dampak psikologis *game online Mobile Legends* pada kalangan pelajar SMA

2. Secara Praktis

Berguna untuk bahan pertimbangan dalam memperhatikan kesehatan psikologis dan menyikapi *game online Mobile Legends*. Dapat dijadikan bahan referensi dalam memberikan saran dan dukungan terhadap murid dalam menyikapi *game online*. Menjadi acuan dalam mendidik anak untuk bijak bermain *Game* khususnya *Game Online Mobile Legends*. Dapat menjadi bahan referensi mengenai penelitian serupa.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian terkait Dampak *Game Online Mobile Legends* telah dilakukan sebelumnya, misalnya adalah penelitian Rani, Hasibuan, dan Barus. (2018),

penelitian Putri, Budiyo, dan Kokotiasa. (2020), dan penelitian Eka. (2019) dengan penjelasan lebih rinci sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rani, Hasibuan, & Barus (2018) dengan judul Dampak *Game Online Mobile Legends : Bang Bang* terhadap Mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah dampak positif dan dampak negatif dari bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area yang bermain *game*.

Teori yang dipakai dalam penelitian ini antara lain komunikasi, *new media*, dampak positif dan negatif *game online*. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Dimana yang menjadi informan dalam penelitian ini kelima mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipasi, wawancara mendalam serta bukti dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak dari bermain *Mobile Legends* dipengaruhi bagaimana sikap dari para pemainnya, acuh terhadap lingkungan sosialnya, boros dalam segi waktu dan ekonomi, bisa mendapatkan teman baru di dunia maya dari negara lain sehingga tidak membatasi hubungan interaksi, menambah wawasan dan pengalaman mengenai teknologi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, Budiyo, dan Kokotiasa. (2020) dengan judul *Dampak Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku Remaja.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis dan mendeskripsikan mengenai ketertarikan remaja yang bermain *game online mobile legends* dan dampak dari *game online mobile legends* terhadap perilaku remaja yang ada di Kelurahan Manguharjo Kecamatan Manguharjo Kota Madiun.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan di Kelurahan Manguharjo Kecamatan Manguharjo Kota Madiun dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak *game online mobile legends* sangat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang memainkannya dan lingkungan di sekitarnya. Peran orangtua sangat penting untuk mengantisipasi perilaku buruk remaja yang diakibatkan oleh *game online mobile legends*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Eka (2019) dengan judul *Analisis Dampak Game Online (Mobile Legends) Terhadap Aktivitas Belajar Mata Pelajaran Ekonomi dan Perilaku Konsumsi Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 7 Malang*.

Penelitian ini menganalisis ada tidaknya dan seberapa besar dampak *game online mobile legends* pada aktivitas belajar pada mata pelajaran

ekonomi dan perilaku konsumsi siswa kelas X MIPA SMA Negeri 7 Malang. Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi dan untuk pengambilan sumber datanya menggunakan teknik *purposive sampling*.

Untuk memperoleh data yang diperlukan maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik reduksi data, *display* data atau penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Untuk mengecek keabsahan data penulis menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game online mobile legends berdampak negatif terhadap aktivitas belajar mata pelajaran Ekonomi siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 7 Malang yang sebagian besar siswanya lebih termotivasi untuk bermain *game online mobile legends* pada saat proses pembelajaran.

Sedangkan untuk perilaku konsumsi para siswanya tidak begitu berpengaruh dengan adanya *game online mobile legends*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dampak *game online mobile legends* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi yang negatif. Dan *game online mobile legends* tidak begitu berpengaruh terhadap perilaku konsumsi siswa.

Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas dampak negatif *game online Mobile Legends* melalui berbagai sudut pandang seperti Komunikasi, Keguruan dan Ekonomi. sehingga kesimpulan dan saran penelitian berupa gambaran bagaimana *game online Mobile Legends* berdampak pada cara subjek berkomunikasi, mengikuti kegiatan pembelajaran, dan bersikap dalam berkegiatan ekonomi. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena peneliti menggunakan sudut pandang ilmu psikologi dalam menjawab pertanyaan penelitian, sehingga tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui dampak psikologis *game online Mobile Legends* pada kalangan pelajar SMA. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengambilan data melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu upaya dalam menambah informasi mengenai dampak psikologis *game online Mobile Legends* pada kalangan pelajar SMA sehingga kedepannya pelajar tidak lagi mengabaikan kepentingan dirinya termasuk aspek psikologis dan terlalu fokus terhadap *Game Online Mobile Legends*.