

# BAB I

## Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Dari waktu ke waktu, teknologi selalu mengalami kemajuan, bermacam-macam teknologi dapat digunakan oleh manusia. Banyak produk teknologi yang memberikan manfaat bagi manusia dari segi pendidikan, ilmu pengetahuan maupun hiburan. Teknologi tidak dapat dipisahkan dari internet. Dengan kemudahan dalam mengakses internet membuat siapa saja dapat menggunakannya baik anak-anak, remaja maupun dewasa. Anak-anak dan remaja lebih sering mengakses internet untuk hiburan. Salah satunya yang sering diakses adalah *game* online.

*Game online* adalah permainan digital yang dapat dimainkan secara online atau membutuhkan koneksi internet. Tujuan dari *game* ini adalah untuk menghibur, menghilangkan stres, mengisi waktu kosong, dan memberi pemain kesempatan untuk menemukan teman baru. Banyak *game* online dapat dimainkan secara bersama-sama, yang membuka kesempatan bagi pemain untuk berkumpul dengan orang lain (Quwaider, Alabed, & Duwairi, 2019). Bermain *game* online mampu memengaruhi perilaku/sikap atau memberikan efek tertentu pada penggunanya. Ada dua jenis dampak media pada pengguna: efek primer, yang berasal dari paparan, pemahaman maupun perhatian serta efek sekunder, yang menyebabkan perubahan pada perilaku dan kognitif.

*Game online* pertama kali muncul pada tahun 1960, ketika semua orang dapat bermain *game* dalam suatu ruangan yang terhubung dengan *Local Area Network* (LAN). Pada tahun 1970, *Wide Area Network* (WAN) yaitu sebuah jaringan komputer berbasis paket dan menjadikan komputer dengan WAN dapat terhubung dalam satu jaringan. Namun, tidak hanya dengan komputer lain yang berada di area yang sama, tetapi terhubung dengan komputer lain di luar ruangan untuk memberikan pemain *game* kesempatan untuk bersaing dengan lebih banyak pemain.

*Game* online pertama kali muncul di Indonesia pada pertengahan tahun 1990-an dengan munculnya *game* Nexian. Selain itu, *game* online berkembang

dengan cepat seiring dengan perkembangan teknologi internet. Meskipun *game* online dapat dimainkan oleh lebih dari satu pemain sekaligus, *game* offline hanya dapat dimainkan oleh dua orang.

Perkembangan yang cukup pesat dialami oleh *game online* yang disebabkan meningkatnya jumlah pemain dalam satu *game* serta jenis permainan yang muncul dimasyarakat. Bermain *game online* tidak hanya dianggap sebagai hiburan, tetapi juga dianggap sebagai cara untuk melatih otak dan meningkatkan kecepatan berpikir. Akibatnya, jumlah pemain yang berpartisipasi dalam *game online* terus meningkat (Soebastian, 2010).

Bermain *game online* dapat memberikan perubahan perilaku pada penggunanya. Perubahan tersebut dapat berpotensi kearah hal yang negatif apabila terdapat pemain *toxic* yang dapat mengarah pada perilaku yang agresif. Salah satu perilaku yang negatif adalah *trash talk* atau berbicara yang bersifat provokasi ataupun mengintimidasi dan berbicara bahasa yang kasar atau kotor. Selain itu, tingkat agresivitas dapat meningkat apabila pemain merasa tidak tercapai tujuannya. Perilaku yang agresif dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

Salah satu jenis *game online* adalah *game Mobile legend*. *Game Mobile legends: Bang Bang (MLBB)* adalah sebuah permainan gratis yang terinspirasi dari League of Legends yang dapat dimainkan secara online. 14 Mei 2016 adalah tanggal pembuatan *game* asal China ini. *Mobile legend* resmi dirilis untuk pasar Android pada 14 Juli 2016, serta dalam pasar IOS pada 9 November 2016. *Game* keluaran *Moonton* ini kini menjadi salah satu *game* online terpopuler di Asia Tenggara sejak empat tahun setelah munculnya MLBB. *Game* bergenre perang arena multipemain ini mengharuskan tiap pemain bekerja sama sebagai tim dalam pertarungan lima orang melawan lima orang dengan tujuan yang sama: menghancurkan menara musuh.

*Mobile legends: Bang Bang (MLBB)* adalah salah satu *game* seluler yang paling populer di kalangan remaja dan pemain *game* di seluruh dunia. *Game* ini termasuk dalam genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), yang menuntut keterampilan individu, kerja tim, dan strategi. Meskipun menawarkan banyak keuntungan seperti hiburan dan pengembangan keterampilan sosial, *Mobile legend* juga dapat memunculkan fenomena negative pada pemain-pemainnya.

Saat ini, *Mobile legend* telah berkembang menjadi salah satu *game* online yang paling populer dan digemari oleh masyarakat di Indonesia, *Game Mobile legend* tercatat telah diunduh lebih dari 500 juta kali dan 8 juta pengguna aktif hanya dalam satu hari di Indonesia. Dengan terus bertambahnya pengguna *game Mobile legend* saat ini, penggunaannya tidak hanya digunakan secara individu saja tetapi juga digunakan oleh beberapa kelompok dengan cara membentuk kelompok dengan tujuan dapat memenangkan suatu pertandingan. Maraknya *game Mobile legend* tentunya berdampak bagi kehidupan sosial para remaja.

*Game Mobile legend* termasuk kedalam jenis *multiplayer games* atau *game* jaringan. *Multiplayer games* adalah permainan yang harus dimainkan melalui beberapa perangkat yang saling terhubung. Dari pengertian ini, dapat dipahami bahwa *game Mobile legend* memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dalam sebuah *game*. Mulai dari aktivitas saling menyerang musuh ataupun menyerang base lawan. Saat ini, *game Mobile legend* juga menyediakan berbagai fasilitas yang memungkinkan interaksi antara pemain melalui obrolan teks, obrolan suara, dan saluran lain seperti emoji.

Setiawati dan Gunado (2019) menemukan bahwa remaja usia 12 hingga 18 tahun, khususnya siswa SMP, yang sering bermain *game* online menunjukkan tingkat agresivitas yang berdampak pada mereka. Selain itu, penelitian mereka menemukan bahwa siswa yang bermain *game* online khususnya *Mobile legend* atau *PUBG mobile* cenderung melakukan agresivitas yang lebih tinggi daripada siswa yang tidak bermain *game* online. Ini karena elemen kekerasan yang ada dalam *game*, seperti menyerang musuh, menembak dengan senjata, dan mengobrak-abrik dengan pedang, dapat ditiru oleh remaja.

Salah satu contoh perilaku agresif yang ditunjukkan oleh remaja Indonesia adalah *trash talk*. *Trash talk* adalah perilaku berbicara kasar yang dapat menumbuhkan rasa kompetitif yang bersifat destruktif atau memotivasi secara konstruktif. Perilaku seperti menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi, atau menjatuhkan mental lawan adalah contohnya. Mereka dapat mengkomunikasikan perilaku ini secara verbal atau non-verbal. Perilaku bersaing, efek psikologis, masalah, penurunan kinerja dan kemampuan kreatif, sanksi sosial, refleksi kepribadian yang buruk, dan konflik sosial adalah beberapa efek perilaku

*Trash talk*. Dalam beberapa situasi, perilaku *Trash talk* bahkan dapat dianggap pelecehan.

*Trash talk* merujuk pada penggunaan bahasa yang kasar, merendahkan, atau menghina terhadap lawan atau rekan satu tim dengan tujuan untuk menjatuhkan mental mereka. Dalam konteks *Mobile legends*, *trash talk* dapat muncul dalam berbagai bentuk yaitu dapat berupa pesan teks, obrolan suara serta fitur emoji yang ada didalam *game* yang mampu menimbulkan *trash talk*.

Fenomena *trash talk* dalam *game Mobile legends* menjadi perhatian serius karena dapat berdampak negatif terhadap perkembangan psikologis dan sosial remaja. Remaja adalah kelompok usia yang rentan terhadap pengaruh dari lingkungan sekitar, termasuk dari interaksi yang mereka alami dalam dunia maya. Penggunaan kata-kata kasar dan merendahkan dapat membentuk perilaku agresif, menurunkan rasa empati, serta mempengaruhi hubungan interpersonal di kehidupan nyata.

Beberapa faktor yang diduga mempengaruhi peningkatan *trash talk* agresivitas pada remaja yang bermain *Mobile legend* antara lain adalah intensitas bermain, interaksi dengan pemain lain, dan konteks permainan itu sendiri. Intensitas bermain yang tinggi dapat membuat remaja lebih mudah merasa stres dan frustrasi, terutama ketika menghadapi kekalahan atau kesulitan dalam permainan. Interaksi dengan pemain lain, yang sering kali tidak diatur dengan baik, juga dapat memicu konflik dan perilaku agresif. Selain itu, konteks permainan yang kompetitif dan penuh tekanan dapat memperkuat dorongan untuk bertindak agresif.

Penelitian ini bermaksud menjelaskan pengaruh antara frekuensi bermain *game Mobile legend* terhadap *trash talk* dan agresivitas remaja. Pada penelitian ini, Remaja yang bermain aktif apabila bermain *game Mobile legend* selama lebih dari 2-3 jam dalam sehari. Apabila aktif bermain lebih dari itu maka remaja rentan mengalami kecanduan dan berpengaruh terhadap *trash talk* dan agresivitas remaja. akibatnya, penulis tertarik untuk melihat apakah terdapat pengaruh frekuensi bermain *game Mobile legend* terhadap *trash talk* dan agresivitas pada remaja dengan menggunakan teori interaksionalisme simbolik George Herbert Mead. Dengan pemahaman yang lebih komprehensif, diharapkan dapat ditemukan solusi

efektif untuk meminimalisir dampak negatif dan menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat dan positif bagi remaja.

### 1.2 **Pertanyaan penelitian**

Berdasarkan informasi diatas, Berikut ini adalah masalah penelitian dalam penelitian ini:

1. Apakah terdapat pengaruh frekuensi bermain *game Mobile legend* terhadap *trash talk* pada remaja laki-laki di Kelurahan Batu Ampar, Kramat Jati?
2. Apakah terdapat pengaruh frekuensi bermain *game Mobile legend* terhadap agresivitas pada remaja laki-laki di Kelurahan Batu Ampar, Kramat Jati?

### 1.3 **Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian ini, dengan mempertimbangkan rumusan masalah di atas, adalah sebagai berikut:

1. Untuk melihat pengaruh frekuensi bermain *game Mobile legend* terhadap *trash talk* pada remaja laki-laki di Kelurahan Batu Ampar, Kramat Jati.
2. Untuk melihat pengaruh frekuensi bermain *game Mobile legend* terhadap agresivitas pada remaja laki-laki di Kelurahan Batu Ampar, Kramat Jati.

### 1.4 **Manfaat Penelitian**

Salah satu keuntungan yang dapat diperoleh dalam penelitian ini, yaitu :

- 1) Manfaat teoritis

Hasil studi ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan akibat dari kecanduan bermain *game Mobile legend* terhadap *trash talk* dan agresivitas khususnya bagi remaja. Selain itu, diharapkan temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang akan datang.

2) Manfaat praktis

a) Bagi remaja

Studi ini diharapkan dapat membantu para remaja menghindari kecanduan *game mobile legend* dan memberi wawasan kepada mereka terkait bahayanya perilaku *trash talk* dan agresivitas yang disebabkan oleh intensitas bermain *game mobile legend*

b) Bagi orang tua

Untuk orang tua yang dapat memantau anak-anak mereka dalam bermain *game mobile legend* agar tidak menjadi kecanduan sehingga tidak mempengaruhi kehidupan sosial mereka.

c) Bagi peneliti

Peneliti berharap temuan penelitian ini akan menambah pengetahuan dan pengalaman tentang bagaimana bermain *game mobile legend* dapat mempengaruhi perilaku sosial. Selain itu, diharapkan temuan ini akan berfungsi sebagai contoh penelitian yang akan datang

### 1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan semua orang melihat dan memahami pembahasan dalam penelitian ini secara keseluruhan, maka perlu dipahami metode penulisan yang menjadi kerangka serta pedoman dalam penelitian ini.

Adapun sistem penulisannya adalah sebagai berikut :

1. Bagian pembuka skripsi

Bagian pembuka yang berisi halaman sampul depan, judul, pengesahan, pernyataan keaslian skripsi, pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah, halaman persetujuan dan pengesahan skripsi, panduan hak cipta, surat konsultasi skripsi, kata pengantar, abstrak, daftar isi dan tabel, dan halaman lampiran.

2. Bagian Inti Skripsi

Bagian inti terdiri dari beberapa bab dan sub bab, seperti :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab pertama membahas Latar belakang penelitian, rumusan permasalahan, tujuan, dan keuntungan dari penelitian dibahas dalam bab pertama. Ini juga mencakup sistematika penulisan hasil penelitian

## **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab kedua terdiri dari tinjauan literatur dan membahas kajian pustaka yang mencakup penelitian ini, kerangka pemikiran, teori-teori yang relevan, dan hipotesis penelitian.

## **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bagian ini membahas metodologi penelitian, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data, variabel dan desain penelitian, serta teknik pengolahan dan analisis data. Selain itu, dibahas lokasi dan waktu penelitian.

## **BAB IV : ISI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV membahas penelitian secara keseluruhan dan analisis data yang menggunakan metode kuantitatif dan uji statistik. Selain itu, membahas hasil penelitian.

## **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bagian ini mencakup kesimpulan dan rekomendasi dari penelitian tersebut. Kesimpulan menyatakan masalah yang ditemukan dalam penelitian serta hasil analisis objektif. Sementara itu, rekomendasi menawarkan cara untuk mengatasi masalah dan kekurangan tersebut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka mencakup literatur yang digunakan sebagai rujukan untuk tujuan penulisan skripsi ini.. Adapun bahan rujukannya mengenai pustaka yang bersumber dari buku, jurnal, website maupun hasil penelitian terdahulu.

## **LAMPIRAN**

Berisi surat izin pelaksanaan penelitian, kuesioner penelitian, olah data penelitian, dan lainnya termasuk dalam lampiran dan berisi informasi atau keterangan yang diperlukan untuk penelitian.