

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring Perkembangan zaman sekarang *game online* digandrungi oleh banyak masyarakat. *Game online* pada saat ini tidak hanya disukai oleh beberapa golongan tertentu, namun setiap golongan menyukai *game online* termasuk para remaja. Seorang dapat bermain *game online* didukung dengan adanya internet. Internet sendiri merupakan sebuah produk jaringan yang paling banyak diminati oleh masyarakat sejak tahun 1990, internet juga menyediakan banyak informasi untuk para pengguna yang mencakup baik didunia keja maupun dunia pendidikan dan juga digunakan menjadi sarana dalam menggapai kesenangan sendiri¹. Sama juga dengan model *game* lain *game online* dibuat untuk sarana hiburan. *Game online* memiliki dampak positif dan negatif.² Dampak positif yang terdapat dalam *game online* sendiri dapat mengenal banyak teman baru, melatih kekompakan, melatih konsentrasi dan mengasah otak. Dampak negatif dari *game online* dapat mempengaruhi fisik dan psikologi, seperti badan lemas karna kurang istirahat, kurang tidur, susah berinteraksi, kurang bersosialisasi, kecanduan dan lain-lain.

¹ Junaidi, A. (2015). "Internet of things, sejarah, teknologi dan penerapannya". *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 1(3). 63-64

² HadiSaputra, H., Nur, A. A., & Sulfiana, S. (2022). Fenomena kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 391-420.

Sisi negatif lain dari permainan *game online* itu sendiri ialah menggunakan istilah negatif tertentu yang hanya para pemain dari permainan *game online* tersebut yang mengerti makna dari istilah-istilah negatif tersebut yang dipergunakan untuk menghina *gamer* lain³. Berdasarkan hal tersebut maka dampak negatif dari permainan *game online* ini merupakan dampak dari bermain *game online* dimana para *player* terbiasa menggunakan kosakata kasar yang diperoleh pada saat bermain *game online*. Kebanyakan dari pada *player* akan terbiasa menggunakan kosa kata baru tersebut untuk saling menghakimi dan menghina dikalangan para *player* atau *gamer* itu sendiri.

Harus diakui pada zaman sekarang *mobile gaming* menjadi kesukaan para *gamers*, hal ini beriringan dengan banyaknya pengguna *smartphone* diseluruh dunia termasuk di Indonesia. Perkembangan *game online* sejak awal kemunculannya hingga saat ini masih berkembang cukup pesat. Hal ini terjadi tentu saja karena sokongan dari beberapa kalangan terutama para remaja yang kreatif dan inovatif juga memiliki jiwa kompetitif yang tinggi diantara sesamanya. kemampuan tersebut di salurkan oleh para remaja dengan jenis karir seperti *professional game player*, *streamer* dan penyedia jasa joki dari sebuah *game online*. Perkembangan *game online* tidak bisa dianggap remeh, karena di usia yang cukup muda para remaja notabennya kegemaran mereka masi didunia *game*, yang dimana dari kegemarannya tersebut sekarang mereka dapat memperoleh uang dengan jumlah yang cukup menjanjikan dari beberapa profesi yang

³ Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja". *Student Journal of Community Education*, 1-13.

sudah disebutkan tadi. Perkembangan *game online* juga diiringi dengan banyaknya kompetisi *game online* di tingkat regional, Nasional dan Internasional.

Salah satu contoh *game* yang paling banyak diminati oleh banyak masyarakat ialah *Mobile Legend Bang Bang*. *Mobile legend* adalah *game* bergendre MOBA yang dirilis oleh Moonton di tahun 2016, *game* tersebut khusus dirancang dan dimainkan pada platform IOS dan android. Masyarakat Indonesia sendiri menjadi pemakai *game online* terbesar. Perkembangan *mobile legend* di Indonesia yang pesat dapat dilihat dari antusias para masyarakat dengan adanya arena kompetitif yang dapat disebut *Esport*. *Esport* adalah olahraga elektronik yang bergerak dalam dunia kompetitif dalam bermain *game*⁴. Tidak dapat dipungkiri perkembangan *esport* pada zaman moderen seperti sekarang ini di tanah air sangatlah berkembang, ditambah dengan banyaknya pihak yang mendukung dan sekaligus menjadi bidang industri baru yang banyak menarik minat masyarakat untuk mempelajari dunia *esport*.

Saat ini juga ditunjukkan dengan banyaknya bermunculan tim *esport*. Dalam lima tahun terakhir perkembangan dunia *esport* ini atau di Indonesia sendiri mulai menunjukkan kenaikan yang cukup pesat, karena masyarakat menyadari bahwa bidang ini memberikan sesuatu yang menguntungkan seperti penyuluhan bakat seseorang dan yang paling terpenting memberikan lapangan kerja baru. Maka dari itu hal ini menginspirasi para remaja untuk bisa mendapatkan penghasilan dan popularitas dari *game*. Hal ini lah yang dapat membuat para remaja mengalami kecanduan berat dan

⁴ <https://www.kompasiana.com/mraflisaragih/647c6a5808a8b551c256e562/berkembangnya-dunia-esports-di-tanah-air> (Diakses 14 Oktober 2022)

pada akhirnya menjadikan permainan atau sebuah *game* menjadi rutinitas sehari-hari dan selalu dimainkan setiap harinya selama berjam-jam. Dilansir dari kompas.com tahun 2022 menyebut bahwa penggunaan *game mobile legend* telah mencapai 1,2 miliar kali oleh orang diseluruh dunia. Kementrian komunikasi dan informatika menyatakan bahwa pengguna internet sekarang telah sampai pada angka 204,7 juta orang dan itu meningkat 2,1 juta dari tahun sebelumnya.⁵

Tujuan dari permainan *mobile legend* sendiri adalah untuk berkompetisi antara dua tim yang saling bertarung di dalam satu arena pertandingan masing-masing tim bekerja sama untuk saling menyerang masing-masing base musuh dan saling mempertahankan base tim. Terdapat 3 line dalam satu arena pertandingan pada *game mobile legend* yaitu *top line* (atas), *mid line* (tengah) dan *bot line* (bawah), pada setiap line diperkuat oleh tower yang dapat menyerang musuh ketika musuh memasuki area dalam dari tower tersebut. Akhir dalam permainan dalam *game* ini ialah bisa mengkandaskan markas utama pemain lawan dengan menggunakan karakter atau hero yang digunakan.

Permainan *mobile legend* ini adalah *game action* yang menggunakan sistem permainan tim bergendre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang memakai hero sebagai media untuk bertarung didalam *game*. *Game mobile legend* terdapat beberapa peringkat/*ranking* didalamnya yaitu Warrior, Elit, Master, Grand master, Epic, Legend, Mythic yang terakhir Mythic Glory, setiap tingkatan dapat dicapai ketika seorang *player* bisa terus memenangkan pertandingan. Namun jika *player* kalah dalam

⁵ <https://www.tribunnews.com/techno/2022/08/26/kominfo-pengguna-internet-indonesia-capai-2047-juta-orang> (Diakses 14 Oktober 2022)

sebuah permainan akan mendapat punishment berupa turun rank.⁶ Karena tidak semua *player* dapat bermain dengan *skill* yang baik (jago), sedangkan yang dilihat dan di ukur dari seorang *player* adalah tingkat kemampuan dan rank yang tinggi dalam *game mobile legend*. Dari situlah kemudia muncul rasa kompetitif diantara sesamanya, dengan adanya hal ini kemudia muncul lah sebuah fenomena jasa joki yang dapat membantu para *player* untuk terlihat jago yang ditandai dengan mencapai rank tinggi sehingga sebagian *player* menggunakan jalan pintas dengan menggunakan jasa seorang penjoki untuk mencapai *ranking* yang tinggi. Sekarang ini fenomena joki tumbuh begitu besar di indonesia, mereka memanfaatkan media sosial untuk melakukan jual beli jasa joki. Media sosial menjadi media yangnng efektif bagi para joki untuk memasarkan dan menawarkan jasanya. Seperti yang kita tahu bahwa media sosial sangat mudah untuk di akses oleh siapa pun dan kapanpun.

Dari pengamatan yang dilakukan terhadap jasa joki *mobile legend* ini menemukan fenomena yang menarik yaitu terdapat banyak akun yang menawarkan jasanya untuk menjadi seorang penjoki dalam media sosial Instagram ataupun Facebook yang mengkhususkan isi postingan atau konten yang dibuat sebagai tempat jual beli jasa joki, hingga tak jarang juga bila para konsumen tidak berhati-hati dalam memilih akun terpercaya sebagai penyedia jasa joki maka akan rawan sekali terkena penipuan. Semua transaksi pada penyedia jasa joki dan para konsumen terekam pada pesan grup yang

⁶ Suryanto, A. A., Nomaini, F., & Pratiwi, M. (2022). *Pengaruh intensitas menonton tayangan esport star Indonesia terhadap motivasi penonton menjadi atlet esport (Studi pada komunitas mobile legend palembang)* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University). 3-6

telah di teruskan ke whatshapp yang kemudia akan di ambil oleh penjoki yang mampu mengerjakan permintaan konsumen tersebut.

Sekarang ini ada banyak postingan yang menawarkan jasa joki *mobile legend* pada media sosial, terkusus pada aplikasi Instagram dan Facebook. Ini menjadi sebuah bukti bahwa penyedia jasa joki sangat menjamur, seperti yang sudah dibahas sebelumnya dalam permainan *mobile legend* ada beberapa tingkatan rank yang dapat dimainkan dalam mode *ranked match* tentu dengan adanya *ranked match* ini sangat menarik karena pemain bisa memainkan rankednya sendiri atau masing-masing dengan berjuang untuk mengalahkan lawan, tentu dengan semakin tinggi rank yang diperoleh maka semakin sulit juga tantangan atau lawan dalam sebuah pertandingan yang dijalankan. Seorang joki dalam permainan *mobile legend* ini yaitu seseorang yang berpura-pura menjadi *player* yang memiliki akun dengan memainkan akun atau ID orang lain. Dalam hal ini *player* yang menggunakan jasa joki untuk memainkan *ranking* akun *gamenya* harus membayar atau upah dengan jumlah tertentu yang sudah disepakati.

Berdasarkan dengan latar belakang diatas penulis merasa tema ini menarik untuk diteliti dan dikaji mengenai profesi jasa joki *game online* khususnya *mobile legend*. Seorang penjoki ini juga merupakan orang yang memiliki *skill* dan mampu memainkan *mobile legend* sampai berjam-jam lamanya. *Skill* atau kemampuan mereka inilah yang dimanfaatkan oleh banyak orang atau para *gamers* pemula yang ingin memperoleh eksistensi dengan memiliki rank yang tinggi.

Realitas dan kehidupan joki *game online* masih sedikit untuk di ekspose dan diteliti, namun pada kenyataannya di dalam dunia *game online* kegiatan ini benar adanya dan sudah dibenarkan oleh para peneliti sebelumnya. Namun pada penelitian-penelitian sebelumnya membahas bagaimana transaksi dan proses kegiatan perjokian *mobile legend* dari segi agama dan mengenai proses transisi dan resiko dari perjokian *mobile legend*. Peneliti meyakini dimana realita peluang ketika para remaja ini memiliki *skill* dan jago dalam bermain *Mobile Legends* mereka bisa memanfaatkan peluang yang ada untuk mendapatkan uang dari apa yang mereka kerjakan. Ini merupakan feedback positif untuk remaja penjoki dari *game online* *mobile legends* itu sendiri.

1.1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah diuraikan dan untuk mempermudah penelitiannya, maka akan dirumuskan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Apa faktor yang mendorong praktik jasa joki *Mobile Legend* di kalangan remaja?
2. Bagaimana praktik jasa joki *Mobile Legends* menjadi peluang untuk mendapatkan uang di kalangan remaja?

1.1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan berdasarkan pertanyaan penelitian yang sudah dibuat:

1. Mengetahui faktor yang mendorong praktik jasa joki *Mobile Legend* di kalangan remaja.
2. Memahami dan mendeskripsikan praktik jasa joki *Mobile Legends* menjadi peluang untuk mendapatkan uang di kalangan remaja.

1.1.3 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Secara Praktis

- a. Dalam penelitian ini, tentunya manfaat yang diberikan diharapkan mampu menjadi sebuah sarana yang bermanfaat dan juga memberikan sumbangan pemikiran yang sesuai dengan penelitian sebagai pembelajaran untuk penelitian selanjutnya.
- b. Penelitian ini dilakukan guna menempuh tugas akhir kuliah sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjanah sosiologi (S.Sos) dari Fakultas FISIP Universitas Nasional

2. Kegunaan Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan bagi para pembaca dan bagi para peneliti lain yang bisa bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian lain yang khususnya bertemakan mengenai penjoki *game* online.

1.1.4 Sistematika penulisan

Untuk mempermudah dalam mengerti ulasan yang dilihat dalam penelitian ini, tentu penulis menata atau menyusun sistematika dari penulisan penelitian, yaitu:

BAB I: Pendahuluan

Bagian ini menjelaskan bagaimana gambaran yang terjadi berada didalam latar belakang bagaimana permasalahan itu muncul, serta tujuan dari penelitian yang diteliti, permasalahan yang terjadi, kegunaan serta manfaat yang ada dalam penelitian ini serta bagaimana sistematika penulisan ini.

BAB II: Kajian Pustaka

Pada bagian ini, menerangkan beberapa analisis tentang penelitian terdahulu, dan juga bab ini menjelaskan kerangka berfikir didalam sebuah penjelasan dengan diperhatikannya baga kerangka pemikiran yang dibuat oleh penulis

BAB III: Metodologi Penelitian

Pada bagian ini, menerangkan beberapa analisis tentang penelitian terdahulu, dan juga bab ini menjelaskan kerangka berfikir didalam sebuah penjelasan dengan diperlihatkannya baga kerangka pemikiran yang dibuat oleh penulis.

BAB IV: Pembahasan dan Hasil

Pada bagian bab ini, memaparkan hasil akhir dari penelitian yang sudah diteliti, hasil penelitian dijabarkan point per-point didalam pembahasan penelitian, yang dimana menjelaskan secara umum temuan-temuan yang sudah diteliti secara langsung serta memaparkan hasil analisis yang diimplementasikan pada teori terkait.

BAB V: Kesimpulan dan Saran

Dalam bagian ini, memaparkan hasil akhir riset dengan membuat kesimpulan dari apa yang sudah dibahas oleh peneliti dan juga diberikan rekomendasi terhadap masalah yang diangkat oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini mencakup referensi-referensi ataupun bahan acuan untuk penulisan penelitian yang ditelelit oleh peneliti.

LAMPIRAN

Lampiran tentunya turut disertakan didalam dokumen penelitian yang berupak sebuah dokumentasi yang dilakukan pada saat penelitian serta pedoman wawancara yang sudah dibuat oleh peneliti

