BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu teknologi yang berkembang dewasa saat ini adalah internet. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat begitu banyaknya perubahan yang terjadi pada masyarakat terutama dalam bidang teknologi komunikasi internet. Teknologi internet memudahkan segala hal yang kita inginkan dapat kita selesaikan dalam waktu singkat. Manfaat internet dapat dijadikan masyarakat sebagai sarana informasi dan hiburan, contohnya informasi sekarang sangat mudah didapatkan, kita tidak perlu lagi sulit mencari informasi dari buku-buku serta mencarinya satu per satu, sekarang cukup dengan membuka internet melalui perangkat yang memadai kita dapat mengakses informasi apapun yang kita inginkan dan berbagai macam media hiburan lainnya.

Teknologi internet juga mempunyai salah satu fungsi lain, yaitu dapat digunakan sebagai sarana hiburan bermain permainan online atau sering disebut *game online*. *Game online* sendiri adalah sebuah permainan yang dijalankan menggunakan media teknologi internet agar bisa berjalan. Internet sendiri merupakan alat atau media yang menjalankan *game online*, dan permainan ini sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. *Game online* saat ini berkembang jauh lebih baik daripada generasi terdahulu karena pesatnya perkembangan teknologi. Dahulu game hanya bisa dimainkan maksimal dua orang dan untuk keperluan pendidikan, tetapi sekarang bisa dimainkan lebih dari 100 orang sekaligus dalam waktu bersamaan.

Pada zaman sekarang ini kebanyakan orang gemar untuk memainkan *game online* dikarenakan *game online* bisa dimainkan dengan berbagai fitur dan dengan siapa saja diseluruh dunia. *Game online* saat ini memiliki banyak variasi pilihan,

mulai dari permainan petualangan, permainan strategi, dan lainnya, tergantung selera masing-masing untuk memilih game dengan genre apa yang akan dimainkan.

Selama pandemi jumlah peminat *game online* kian bertambah di Indonesia. Pasalnya, bermain game lewat gadget menjadi alternatif pilihan saat harus karantina. Product Business Manager PT Reksa Transaksi Sukses Makmur, Tommy Renato mengatakan, jumlah *gamers* di Indonesia pada 2020 ini diprediksi bisa mencapai 100 juta orang. Jumlah itu menjadikan Indonesia dengan *gamers* terbanyak nomor satu se-Asia Tenggara. Ricky Setiawan, CEO GGWP.id, mengatakan Indonesia memiliki 44,2 juta pemain gim e-sport. Jumlah ini diyakini akan mengalami pertumbuhan mencapai 37 persen dibandingkan negara-negara lain di Asia Tenggara. Usia (pemain) kebanyakan 13-24 tahun. Bagi yang di bawah 13 tahun enggan main gim e-sports karena terlalu kompleks dan ribet. E-sports bukan hanya membutuhkan keterampilan main gim, tapi juga bersosialisasi yang baik, bekerja sama dengan tim (teknologi.bisnis.com, 2021). Dari pernyataan diatas timbulah rasa kekhawatiran mengenai dampak yang dihasilkan dari *game online* ini terutama terhadap remaja dan anak-anak yang memainkannya.

Menurut King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010) game pada abad 21 gambarnya lebih realistis, pemain bisa memilih karakter apa saja yang tidak ada di dunia nyata. Memerlukan pula keterampilan lebih kompleks & kecekatan yang tinggi, sehingga *game* lebih menantang dan menimbulkan kecanduan yang lebih besar. Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer serta smartphone dan jaringan internet. Anak-anak ataupun remaja begitu mudah tertarik dalam permainan online karena salah satu penyebabnya yaitu mereka dimanjakan dengan pilihan dari jenis permainan yang beragam atau variatif. Saat ini banyak sekali jenis *game online* yang sedang digemari oleh para remaja, tetapi peneliti memilih *mobile legend* karena *game online mobile legend* memiliki jumlah unduhan yang besar dengan total 100 juta unduhan lebih di playstore yang khusus hanya bisa dimainkan di samartphone.

Game online Mobile Legends merupakan salah satu jenis *game* yang saat ini sedang banyak diminati oleh semua kalangan. *Game* berbasis MOBA (Massive Online Battle Arena) ini adalah genre *game online* yang memadukan antara dua jenis genre *game* yaitu Real Time Strategy (RTS) dan Role Playing Game (RPG) dimana para player/pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter (hero) yang dimainkan memiliki peran (skill) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim agar dapat memenangkan pertandingan.

Adanya *game online mobile legend* yang sedang naik daun mungkin memunculkan masalah-masalah dari aktivitas bermain yang berlebihan yakni dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan. Para *gamer* bermain sampai larut malam untuk menyelesaikan beberapa misi pada *game online* tersebut. Selain masalah uang yang sering dianggap terbuang sia-sia, masalah kesehatan dan perkembangan mental karena terus-terusan main *game*.

Menurut Henry (2010) sering kali lingkungan *game* didasari dengan plot kekerasan, agresi, bahkan intimidasi gender. Bila dimainkan akan memicu perilaku menyimpang karena setiap aksi dalam *game* membutuhkan tindakan yang dilakukan si pemain. Hal tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh seorang pakar psikologi bahwa adanya kemungkinan kekerasan dalam *game online* yang memiliki efek kuat untuk menimbulkan perilaku agresif terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu, sifat dari *game online* sendiri adalah sebagai alat hiburan, tetapi jika berlebihan memungkinkan untuk menjadi agresif seperti pemarah, memberontak, berkata kasar hingga memukul (Yahudi dan Anderson dalam Pinto, 2019).

Hal tersebut relevan dengan temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pinto (2019) menyatakan bahwa ada keterkaitan antara *game online mobile legend* dengan tindak perilaku agresi verbal pada kalangan mahasiswa di universitas pendidikan Indonesia. Hal tersebut dikarenakan dari beberapa hal, yaitu

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

provokasi yang dilakukan tim atau pihak lawan pada saat permainan sedang berjalan, dan pada akhirnya mengakibatkan emosi para pemain memuncak sehingga berakibat terhadap permainan dan membuat tim kalah bahkan mengeluarkan kata-kata mengumpat, sarkas dan sebagainya dengan tujuan untuk meluapkan emosinya. Kesimpulan dari penelitian tersebut bahwa mahasiswa yang memainkan *online game mobile legend* yang kerap berperilaku kasar secara verbal yang dikarenakan beberapa faktor diatas sehingga terjadi kekerasan melalui kata didalam permainan tersebut yang berdampak pada mood dan performa para pemain.

Dari penelitian terdahulu di atas memfokuskan pembahasan mengenai mahasiswa serta perilaku agresif. Penelitian saya memiliki pembaharuan, yaitu memasukan unsur teori interaksionisme simbolik dan dramaturgi dalam pembahasan, selain itu perbedaan lainnya terdapat dalam subjek penelitian, lokasi penelitian, serta fokus perilaku agresif yang lebih luas, sehingga diharapkan terdapat pembaharuan dalam penelitian ini.

Saat ini muncul kumpulan remaja di kawasan Kampung Sukagalih Kecamatan Klari Kabupaten Karawang yang gemar bermain *game online* terutama *game online mobile legend* dan mereka dikenal dengan nama eruzami (enjoy terus zabtu minggu). Para kumpulan remaja tersebut gemar bermain *game online* dan mengikuti ajang turnamen sebagai pembuktian skill mereka, uniknya kumpulan tersebut memiliki perberbedaan dalam usia dan jenjang pendidikan. Remaja dengan nama kelompok eruzami ini adalah nama dari sekelompok remaja yang berada disuatu kawasan Sukagalih, Kecamatan Klari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Berdasarkan hasil dari observasi pendahuluan terdapat 13 orang remaja dari 22 orang remaja yang tergabung dalam remaja eruzami ini memainkan *game online mobile legend*. Berdasarkan informasi yang diberikan oleh salah satu remaja eruzami, bahwa peneliti menemukan fakta yaitu adanya perilaku agresif pada para remaja eruzami yang sedang memaikan *game online mobile legend*.

Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari.

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu khususnya remaja menjadi kecanduan, dan menimbulkan tindakan yang kurang pantas di lingkungannya. Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan agar mengetahui apa yang menjadi faktor, bentuk, dampak dari perilaku agresif remaja yang berada di lokasi penelitian nanti, serta alternatif solusi dari permasalahan tersebut. Berdasarkan latar belakang ini penulis tertarik mengambil judul penelitian “DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari latar belakang yang telah disampaikan, dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah dan fokus, maka diperoleh rumusan masalah antara lain:

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Ada rumusan masalah umum dalam penelitian ini yaitu, apa perilaku agresif yang terjadi di lokasi penelitian kampung sukagalih kabupaten karawang?

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

- A. Faktor apa yang menyebabkan remaja di kampung sukagalih berperilaku agresif pada saat bermain *game online mobile legend*?
- B. Bagaimana bentuk perilaku agresif remaja kampung Sukagalih ketika bermain *game online mobile legend*?
- C. Bagaimana dampak yang terjadi dari tindakan perilaku agresif terhadap remaja kampung Sukagalih yang bermain *game online mobile legend*?
- D. Alternatif Solusi Untuk Mengurangi Dampak Negatif Yang Terjadi Pada Remaja Eruzami Akibat Bermain *Game Online Mobile Legend*

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini memiliki dua arah antara lain tujuan yang bersifat umum dan juga khusus meliputi:

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk dapat menganalisis dan mengetahui mengenai “Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Kampung Sukagalih Kecamatan Klari Kabupaten Karawang”

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi faktor apa saja yang menyebabkan perilaku agresif terjadi pada kalangan remaja yang bermain *game online mobile legend*
- b. Mendeskripsikan bentuk-bentuk dari perilaku agresif yang terjadi pada remaja pemain *game online mobile legend*
- c. Mendeskripsikan dampak dari tindakan perilaku agresif terhadap para remaja pemain *game online mobile legend*
- d. Mendeskripsikan alternatif solusi yang dapat mengurangi dampak negatif dari bermain *game online mobile legend*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis diantaranya:

- a. Menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam ilmu sosiologi dan sebagai bahan kajian ilmiah dalam ilmu pendidikan sosiologi. Khususnya dalam kajian perilaku agresif, sosialisasi media dimasyarakat.
- b. Penelitian ini sangat diharapkan dapat menjadi referensi penelitian lainnya mengenai pembahasan yang temanya sama.
- c. Memberi sumbangsih pemikiran dan kajian dalam dunia pendidikan khususnya pada calon dan guru sosiologi dalam memberikan wawasan mengenai perilaku pada peserta didik.

1.4.2 Manfaat Kebijakan

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Bagi pemerintah, penelitian yang dilakukan ini dapat menjadi rujukan dalam melihat keadaan sosial pada pemain *game online*, sehingga dapat menjadi acuan untuk menetapkan kebijakan yang tepat pada para pemain *game online* yang melakukan tindakan atau perilaku agresif yang berlebihan.
- b. Memberikan sumbangsih pemikiran kepada Mentri Pemuda dan Olahraga (MENPORA) dan Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) tentang dampak *game online* mobile legend terhadap perilaku agresif yang ada pada suatu individu atau kelompok remaja.

1.4.3 Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan menjadi tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama tentang hal-hal yang berhubungan dengan *DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA*
- b. Bagi orang tua dapat mengetahui mengenai perilaku agresif yang dapat terjadi pada saat memainkan *game online mobile legend*. Sehingga peranan orang tua yang bersangkutan mampu memberikan kontrol lebih atau aturan yang ditetapkan kepada anak-anak mereka, sehingga perilaku agresif dapat ditekan sejak dini.
- c. Dapat memberikan edukasi dalam pendidikan formal disekolah umumnya dan pada khususnya mengenai *game online* yang dapat merangsang atau menimbulkan perilaku agresif pada remaja.
- d. Bagi generasi muda diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mendorong remaja menjadi agresif pada saat memainkan *game online*, bentuk-bentuk perilaku agresif yang terjadi, dan dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif tersebut, sehingga para generasi muda dapat mengetahui dan nantinya tidak akan merugikan diri sendiri bahkan orang lain.

1.4.4 Manfaat Isu Serta Aksi Sosial

Manfaat sosial dari penelitian yang dilakukan ini, diharapkan bisa menjadi sarana untuk memberikan pengalaman belajar dan mempunyai paham mengenai pentingnya masalah tindak perilaku agresif yang dialami oleh para remaja di kampung sukagalih. Terutama menyangkut suatu hal yang menyebabkan para remaja menjadi mempunyai perilaku agresif.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada bagian ini berisi rincian mengenai urutan atau daftar penelitian dari setiap bab dan bagian dalam skripsi. Skripsi terdiri dari atas lima bab yang dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan: Dalam bab I ini merupakan bagian awal dalam pembuatan penulisan skripsi. Pendahuluan ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi sebagai rincian urutan penulisan skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka: Adalah bagian dari teori-teori yang dilakukan dalam penelitian yang akan dikaji oleh peneliti.
3. BAB III Metodologi Penelitian: Metode penelitian. Pada bab ini peneliti menjelaskan metode dan desain penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta teknik pengumpulan data dan analisis data yang digunakan dalam penelitian.
4. BAB IV Hasil Penelitian: Merupakan bab yang memaparkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Berupa informasi data-data, pengolahan dan analisis data. Kemudian berisi mengenai jawaban dari rumusan masalah yang dirumuskan oleh peneliti.
5. BAB V Kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi: Merupakan bab terakhir yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian. Pada bab ini terdiri dari tiga bagian penting yaitu simpulan, implikasi dan rekomendasi.

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu