

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game Online Mobile Legends atau biasa disingkat ML juga merupakan salah satu game online gratis yang terinspirasi dari League of Legends. Game asal Tiongkok ini dikembangkan pada tanggal 14 Mei 2016. Mobile Legend resmi dirilis untuk pasar iOS dan pasar Android pada tanggal 14 Juli 2016 dan 9 November 2016. Empat tahun setelah lahirnya MLBB, game besutan Moonton ini menjadi salah satu game terpopuler di ASEAN. Game Mobile Legends merupakan game multiplayer yang dimainkan secara tim 5v5 untuk mengalahkan musuh atau tim lawan. Game Mobile Legends merupakan salah satu game online yang sangat populer. Hal ini terlihat dari banyaknya download di Playstore. Saat ini, ia memiliki lebih dari 500 juta unduhan di Playstore. Game online “Mobile Legends” merupakan game online yang populer dikalangan siswa. Tidak jarang para siswa memainkan permainan ini bersama teman-temannya di sekolah saat liburan sekolah. Di luar sekolah, siswa juga memainkan permainan ini di rumah dan di tempat biasa mereka bermain atau bertemu dengan teman (Barseli & Sriwahyuningsih, 2023).

Seperti yang terjadi dalam 5 bulan terakhir gara gara game seorang anak tewas oleh temannya sendiri lalu jasadnya korban

dibuang ke dalam hutan, guna kepentingan penyelidikan polisi melakukan rekonstruksi di dalam Polres Sambas Kalimantan Barat, kasus pembunuhan Marcel anak berusia 12 tahun yang terjadi pada 27 Februari 2024 di Kabupaten Sambas Kalimantan Barat mulai terungkap, Marcel tewas dibunuh aw yang merupakan temannya sendiri, aw ditangkap ditangkap di perbatasan Indonesia Malaysia. Kasus pembunuhan ini berawal dari utang piutang, korban Marcel membeli akun game online mobile legends sebesar Rp120.000 dan jasa joki Rp80.000 kepada pelaku aw, pelaku sempat menagih utangnya kepada korban namun korban mengatakan tidak memiliki uang, pelaku sakit merasa sakit hati karena melihat ada uang Rp20.000 di saku celana korban, akhirnya pelaku melakukan perencanaan pembunuhan terhadap korban, lalu jasad korban ditemukan warga di sebuah kebun di Desa Matang Segarau Kabupaten Sambas Kalimantan Barat, pelaku aw diamankan Polres Sambas di aruk perbatasan Indonesia Malaysia. (Chanel You Tube TV ONE 2024)

Kekerasan simbolik melalui game mobile legend terhadap remaja masih menjadi masalah yang berulang kali di kota kendari. Dikarenakan mereka tidak menyadari bahwa perkataan ataupun ucapan yang mereka lontarkan itu adalah sebuah kekerasan yang dapat menyakiti teman satu timnya ataupun lawannya. Berdasarkan observasi awal Akibat dari fenomena perilaku kekerasan simbolik yang terjadi pada game mobile legend ini banyak sekali pemain game yang terpengaruh ke

interaksi sosialnya. Contohnya dikehidupan sehari-hari, akibat dari kekerasan simbolik yang diterima di game mobile legend sehingga pada interaksi sosial orang yang sering menerima kekerasan simbolik ataupun orang yang melakukan kekerasan tersebut tanpa sadar mereka sering sekali melontarkan perkataan/ucapan yang kasar dengan sengaja. Sehingga dengan adanya kekerasan simbolik pada game mobile legend ini sangat membawa pengaruh buruk pada interaksi sosial para pemain game. Dan juga pada tanggal 13 Agustus 2023 terjadi penikaman di kelurahan Pasarwajo, Kecamatan Pasarwajo, kabupaten Buton, Sulawesi Tenggara. Penikaman terjadi karena pelaku dan korban terlibat saling ejek saat main (main bareng) pada game Mobile Legend. Penikaman tersebut terjadi karena pada saat main (main bareng) ada kata-kata kasar, makian dan saling ejek sehingga pelaku ini terlibat cekcok dan perkelahian saat itu (Kasat Reskrim Polres Buton, Iptu Busrol Kamal) (Fratiwi & Jumaidin, 2023).

Kemudahan dalam berkomunikasi dan kebebasan berkomunikasi, apalagi identik dengan komunikasi virtual, memberikan celah permasalahan baru yang muncul saat bermain game dimana hanya terlihat nama dan foto orang yang diajak berkomunikasi, serta kemungkinan adanya peniruan identitas melalui komunikasi. Fungsi chat yang disediakan oleh pengembang game adalah tempat komunikasi real-time yang dapat menimbulkan akibat baik dan buruk (Studi et al., 2023).

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan umat manusia seutuhnya, dan pendidikan tersebut penuh dengan banyak hambatan dan kegagalan. Oleh karena itu, pendidikan harus menyeluruh dan menyeluruh, mencakup seluruh aspek kehidupan manusia. Pembangunan pendidikan merupakan salah satu bidang utama pembangunan nasional.

Perkembangan ini sudah lama tertunda karena sektor pendidikan selalu tertinggal dibandingkan program pembangunan nasional. Faktanya, banyak contoh di negara-negara yang lebih maju dibandingkan negara kita yang sektor pendidikannya menjadi garda terdepan. Sebab, negara-negara maju tahu betul bahwa kemajuannya bergantung pada sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi. Sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas hampir seluruhnya merupakan hasil dari program pendidikan dan pelatihan yang dikelola dengan baik dan selaras dengan etika dan moral bangsa.

Tidak ada kata terlambat untuk mengejar ketinggalan. Kita harus mulai menata kembali sistem pendidikan nasional sejalan dengan misi utama Indonesia yaitu mengembangkan sumber daya manusia sejalan dengan cita-cita para pendiri bangsa kita. Ada banyak faktor yang menyebabkan kurikulum pendidikan suatu negara kurang optimal. Pandangan tersebut senada dengan pandangan Soedijarto yang menyatakan bahwa

sistem pendidikan, khususnya sistem persekolahan, saat ini dinilai kurang lancar. Penilaian ini didasarkan pada pengukuran kemampuan mahasiswa dalam menjawab soal-soal ujian akademik, biasanya berupa ujian tengah semester dan ujian akhir (Thaha, 2014).

Warga negara yang baik bukan hanya warga negara yang cerdas, simpatik, dan bertanggungjawab, namun juga warga negara yang mendasarkan tindakannya pada pemahaman nilai-nilai moral dan etika sehingga tidak menyimpang dari ketentuan norma/peraturan yang berlaku, untuk mengetahui apa yang harus Anda lakukan. Selain itu, agar tidak terpengaruh oleh situasi yang tidak menyenangkan.

Etika merupakan cabang dari ilmu filsafat yang berbicara tentang praktik manusiawi, atau tentang tindakan atau perilaku manusia sebagai manusia. Nilai-nilai etika diciptakan berdasarkan atas kodrat manusia, sehingga etika tidak bersandar pada ajaran agama atau paham tertentu. Kodrat kemanusiaan itu harus mencapai perkembangan dan kesempurnaan yang mengacu pada eksistensi manusiawi yang autentik sebagai manusia (sebagaimana sang pencipta meng-hendakinya). Alam kodrat memberikan manusia akal budi dan dengan akal budinya manusia mencoba menyelami dan memahami hakikat nilai-nilai dari tindakan manusia. Dari tindakannya itu manusia dinilai baik atau tidak oleh manusia lain. Tolak ukur penilaian baik

tidaknya perilaku manusia itu ialah etika. Jadi etika berbicara tentang perbuatan manusia yang baik (Djoko S, 2018).

Istilah “Etika” berasal dari bahasa Yunani berasal dari kata “Ethos” yang berarti kebiasaan, perilaku, kelakuan. Menurut Listyo Sukatmo etika adalah ilmu pengetahuan filsafat tentang perilaku manusia, dapat disebut ilmu kesusilaan atau ilmu akhlak. Hampir senada pendapat ini menurut Prof. Drs. Sumarjo Wreksosuhardjo dalam bukunya yang berjudul Pancasila Sebagai Etika Politik halaman 1 yang menyatakan Etika adalah cabang filsafat yang membicarakan masalah perilaku/perbuatan manusia untuk dinilai dari segi baik-buruknya. Studi filosofik atas manusia sebagai keutuhan menimbulkan cabang filsafat yang dinamakan manusia atau philosophical human studies. Mengenai manusia ini apabila ditinjau secara filosofik aspek kognitif/rasionalitasnya menimbulkan cabang filsafat yang dinamakan epistimologi dan logika, apabila ditinjau secara filosofik aspek emosionalitasnya menimbulkan cabang filsafat yang dinamakan estetika, dan apabila ditinjau secara filosofik aspek konasi atau kemauannya menimbulkan cabang filsafat yang dinamakan etika. Jadi persoalan etika itu adalah persoalan kemauan manusia.

Karena etika melakukan pemikiran kritis tentang moral, maka dapat dikatakan bahwa moral adalah bagian dari cabang filsafat yang bernama etika itu. Sedangkan pengkaji moral, etika selalu mendudukan dirinya pada sudut yang netral. Ia tidak

akan berpihak pada salah satu tipe moral. Kendati demikian etika akan berusaha menerangkan karakteristik tiap-tiap moral yang dikajinya, selanjutnya terserah kepada masing-masing individu atau pihak masyarakat tertentu untuk memilihnya (Suyatno, 2012).

Menurut Van Hooft dalam bukunya, mendefinisikan etika yaitu nilai-nilai, karakter dan etos dari individu maupun kelompok dalam bertindak, berlaku terbuka dan jujur tanpa menyembunyikan kebenaran. Menurut Stanwick etika merupakan nilai-nilai yang digunakan seseorang untuk menafsirkan apakah tindakan atau perilaku tertentu dapat diterima dan sesuai dengan norma-norma serta kaedah berlaku. Dalam penelitian Silke Schiktanz dan kawan-kawan, ketika dianggap sebagai gejala tren sosial baru-baru ini dalam krisis pemerintahan, dimana etika berfungsi sebagai praktek sosial dan permainan kekuasaan oleh penegak hukum. Silke mendefinisikan etika adalah masalah moral dalam situasi kehidupan sehari-hari yang bergantung pada pandangan subjektif dan perasaan yang memandu kehidupan individu dan interaksi social apa yang penting, benar dan adil (Miswardi et al., 2021).

penelitian yang di tulis oleh Pardi Aman Sinaga dan kawan-kawan dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Mulawarman, yang berjudul “Pengaruh Kecanduan Game Mobile Legends Terhadap Etika Berkomunikasi”

(Sinaga, 2024). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kecanduan game Mobile Legends terhadap etika berkomunikasi mahasiswa Universitas Mulawarman memiliki efek positif yang signifikan, dengan rata-rata persentase 21,2%. Orang-orang yang terlalu sering bermain game Mobile Legends dapat menjadi kecanduan dan menghabiskan banyak waktu yang sia-sia hanya untuk bermain. Dengan analisis regresi linear sederhana, hasilnya adalah $Y = 3,13 + 0,41X$, dengan variabel X menunjukkan kecanduan game Mobile Legends, dan variabel Y menunjukkan etika berkomunikasi. Selanjutnya, dilihat dari nilai t-hitung sebesar 3,070 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 dan nilai t-tabel sebesar 1,987 dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu t-hitung nilai tersebut lebih besar dari nilai t-tabel (3,070 lebih besar dari 1,987) dengan nilai signifikansi (lebih kecil dari 0,05). Dengan demikian H1 diterima yang menunjukkan adanya pengaruh kecanduan game Mobile Legends etika komunikasi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan ditemukan bahwa banyak siswa menghabiskan lebih dari 4 jam per hari untuk bermain Mobile Legends, bahkan hingga larut malam. Hal ini menyebabkan kelelahan yang berdampak pada performa akademik mereka, seperti kesulitan berkonsentrasi saat pelajaran dan menurunnya nilai ujian. Saat bermain, siswa sering menggunakan kata-kata kasar dan ejekan terhadap lawan maupun teman satu tim. Kebiasaan ini terbawa dalam

komunikasi sehari-hari, di mana mereka lebih cenderung berbicara dengan nada kasar atau kurang sopan terhadap teman dan guru. Selain ejekan dalam game, siswa juga membawa kebiasaan ini ke dunia nyata, seperti mengejek teman yang kurang mahir dalam bermain. Hal ini menimbulkan perasaan rendah diri dan konflik sosial di antara mereka.

Terdapat beberapa insiden di mana konflik dalam permainan berujung pada perkelahian di lingkungan sekolah. Bahkan, terdapat kasus di mana siswa berutang uang untuk membeli item dalam game, yang kemudian menyebabkan perselisihan serius. Banyak siswa yang lebih memprioritaskan bermain game daripada belajar. Beberapa guru melaporkan bahwa ada siswa yang diam-diam bermain saat pelajaran berlangsung, sehingga mengabaikan materi yang disampaikan.

Banyak teman teman dan guru yang membenarkan bahwa permainan mobile legends memang memberikan dampak negatif terhadap perilaku siswa, sejumlah guru menyatakan bahwa mereka sering menemukan siswa yang kesulitan berkonsentrasi saat pelajaran akibat bermain hingga larut malam, hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi dalam pembelajaran, selain itu teman mereka juga mengakui bahwa banyak pemain yang terbiasa menggunakan kata kata kasar dan ejekan saat bermain, yang kemudian terbawa ke kehidupan sehari hari, beberapa siswa bahkan merasa tidak nyaman karena sering menjadi sasaran ejekan, terutama bagi mereka yang

kurang mahir dalam bermain. Akibatnya, terjadi konflik sosial yang berujung pada perselisihan dan perkelahian.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa ketidak jelasan identitas dalam permainan membuat siswa lebih berani untuk berkata kasar atau memanipulasi informasi demi keuntungan pribadi. Beberapa kasus menunjukkan adanya penyebaran kebencian antar pemain yang terbawa ke kehidupan nyata. Pengaruh dari perilaku negatif dalam game menyebabkan perubahan sikap siswa, di mana mereka lebih individualistik, kurang menghargai norma sosial, dan mudah terprovokasi. Guru dan orang tua mengeluhkan sulitnya menanamkan nilai-nilai etika karena pengaruh permainan ini.

Terkait permasalahan yang telah dijabarkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hal tersebut dengan judul “Pengaruh Permainan Mobile Legends Terhadap Etika Siswa Di SMA Negeri 01 Ulu Musi”.

B. Identifikasi Masalah

Berikut adalah identifikasi masalah yang dapat diambil dari latar belakang masalah yang diberikan:

1. Kecanduan Game Mobile Legends

Banyak siswa yang menjadi kecanduan bermain Mobile Legends sehingga menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain, yang dapat mengganggu aktivitas pendidikan, sosial, dan kehidupan sehari-hari mereka.

2. Pengaruh pada Etika Berkomunikasi

Pemain sering menggunakan kata-kata kasar, makian, atau ejekan saat bermain, baik dalam fungsi chat game maupun interaksi langsung dengan teman, yang memengaruhi etika komunikasi mereka dalam kehidupan nyata.

3. Kekerasan Simbolik

Kekerasan simbolik yang terjadi dalam Mobile Legends, seperti ejekan dan hinaan, memengaruhi pola interaksi sosial siswa, baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah, yang menyebabkan perilaku agresif dan kurangnya empati.

4. Kasus Kekerasan Akibat Game Mobile Legends

Beberapa kasus kekerasan fisik, seperti pembunuhan dan penikaman, terjadi akibat konflik yang muncul saat bermain Mobile Legends, termasuk masalah utang piutang terkait game atau cecok selama permainan

5. Pengaruh terhadap Pendidikan

Kebiasaan bermain game yang berlebihan dapat menurunkan motivasi belajar, konsentrasi, dan disiplin siswa di sekolah, yang berimplikasi pada rendahnya kualitas pendidikan

6. Kemudahan dan Kebebasan Berkomunikasi Virtual

Komunikasi virtual dalam game, yang hanya menampilkan nama dan foto pemain, membuka peluang untuk peniruan identitas dan tindakan negatif, seperti penyebaran kebencian atau manipulasi.

7. Krisis Nilai Etika di Kalangan Siswa

Permainan ini menciptakan tantangan dalam menanamkan nilai-nilai etika, karena siswa cenderung meniru perilaku negatif yang terjadi dalam game, yang bertentangan dengan norma dan aturan sosial.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka Batasan masalahnya penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini difokuskan hanya pada pengaruh permainan mobile legends di lingkungan SMA N 01 Ulu Musi.
2. Subjek penelitian ini dibatasi dibatasi pada siswa kelas 3 SMA N 01 Ulu Musi
3. Penelitian ini hanya berfokus pada game mobile legends.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang akan di ungkapkan yaitu, adakah pengaruh permainan mobile legend terhadap etika siswa SMAN 01 Ulu Musi?

E. Tujuan Penelitian

Menurut Sutrisno Hadi yang telah mengungkapkan bahwa research adalah suatu metode penelitian bertujuan untuk

menguji, menemukan, dan mengembangkan suatu pengetahuan.

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh permainan mobile legend terhadap etika siswa SMAN 01 Ulu Musi

F. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan karya ini dapat berguna bagi saya sendiri selaku penulis maupun para peneliti lainnya, adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Akademik
 - a. Untuk menambah wawasan dan sebagai acuan kajian terkait dengan dampak negatif game online terutama terhadap etika moral siswa.
 - b. Untuk menambah referensi bagi penelitian selanjutnya yang sejenis.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi peneliti, Peneliti akan memperoleh wawasan mendalam tentang bagaimana permainan mobile legends mempengaruhi perilaku dan etika siswa. Karena dengan adanya media digital dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan perkembangan moral remaja.
 - b. Bagi guru, Sebagai pemahaman logis dan informasi yang dapat digunakan untuk bahan bacaan, dan dapat

menjadi acuan guru agar lebih perhatian kepada siswa yang terkena dampak negatif dari bermain game online.

- c. Bagi siswa, Siswa dapat memperoleh wawasan tentang bagaimana mengolah waktu bermain game mereka dengan bijak. Ini membantu mereka mengatur waktu untuk kegiatan lain seperti belajar, beribadah, dan berinteraksi sosial, sehingga menghindari dampak negatif dari kebiasaan bermain game yang berlebihan.

