

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat.¹ Seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari di kalangan remaja saat ini adalah video games dan online games. Keberadaan video game dan online games sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tentu saja tidak asing lagi.²

Pesatnya perkembangan dunia menuju modernisasi membuat teknologi semakin canggih. Permainan yang dahulu tradisional, kini sudah beralih menjadi serba elektronik. Permainan elektronik ini dapat dilakukan di dalam ruangan, tanpa mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya. Ada banyak permainan elektronik. Permainan elektronik yang didukung sistem jaringan seperti X-Box, Nintendo, PlayStation, game

¹Dewi Salma Prawiradiraga, (2018). “*Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*,” (Jakarta: Kencana Prenadema Group), h 15.

² Ridwan Syahrani, (2015), “*Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*,” Psikologi Pendidikan dan Konseling, 1h 85.

PC. Ada pula permainan dengan berlainan tempat serta jangkauan yang sangat jauh, seperti *game online*.³

Keberadaan *game* elektronik menjadi fenomena baru di dunia virtual atau dunia maya. Bukan hanya itu, bahkan ada pula komunitas yang terbentuk dikarenakan interaksi melalui dunia virtual, yang menjadi fenomena yang ditemukan pada kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa, khususnya laki-laki yaitu bermain *game online*. *game online* adalah *game* yang dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan *personal computer* masing-masing. Kondisi ini memungkinkan situasi munculnya komunitas *game online* yang disebut dengan *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*.⁴ *Game online* merupakan aktivitas yang mengandung unsur hiburan (*enjoyment*) ketika aktivitas ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan mengisi waktu luang dan sifatnya adalah menghibur⁵. *Game online* mulai menjadi masalah, ketika pelakunya mulai mengalami kecanduan.

Menurut Griffiths dan Davies terdapat enam Indikator kecanduan *game online* yaitu *feel so meaningful* (merasa begitu berarti), *mood modification* (mengalami perubahan suasana hati), *tolerance* (kurang menghargai terhadap hal lain), *withdrawal symptoms* (hanya tertarik pada *game online* saja), *conflict* (merasakan

³Novian Aziz Efendi, (2014). “*Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*,” Naskah Publikasi, h 2.

⁴Andriyas, H., & Himawan, G. H. (2019). “*Analisa Persepsi Konsumen Atas Kualitas Pelayanan Elektronik Terhadap Niat Komplain Konsumen Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*”, Jurnal Akuntansi, Vol. 11No. 2, h 248–261.

⁵Ariati, J. A. J. (2017).

konflik ketika tidak bermain game online), *relapss* (selalu ingin memainkan game online).⁶ Menurut Arifin kecanduan game online merupakan salah satu bentuk adiksi *gadget* yang biasa berdampak pada perubahan perilaku yang memungkinkan timbulnya masalah sosial seperti enggan bersosialisasi dan kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari.⁷ Setianingsih mengemukakan terdapat empat faktor penyebab munculnya adiksi *gadget* pada anak, yaitu: faktor internal, faktor situasional, faktor sosial dan faktor eksternal. Faktor internal misalnya kontrol diri yang rendah, rasa bosan; faktor situasional yaitu menggunakan *gadget* apabila menghadapi situasi yang kurang nyaman, merasa kesepian dan mengalami kejenuhan; faktor sosial karena pengaruh lingkungan anak; dan faktor eksternal yang bukan berasal dari diri individu, terkait dengan paparan media tentang *gadget* dan berbagai fasilitasnya.⁸

Game online pada umumnya adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya. Di era digital saat ini, *game online* mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang dulu hanya dapat dimainkan melalui komputer, sekarang *game online* dapat dengan mudah dimainkan hanya

⁶Griffiths, M., & Davies, M. (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein, & J. Raessens, *Handbook of Computer Game Studies*. Boston: MIT Press.

⁷ Arifin, Z. (2015). “*Perilaku Remaja Pengguna Gadget; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan. Tribakti*”, *Jurnal Pemikiran Keislaman*, h. 287–316.

⁸Setianingsih, S. (2018). “*Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas*”. *Gaster*, h 191–205.

dengan melalui *handphone* saja baik itu *handphone* berjenis android, *iphone* dan sebagainya. Di era saat ini, *game online* sudah menjadi gaya hidup baru bagi beberapa orang, salah satunya *game online Mobile Legends*. Dengan adanya *game online* yang mudah sekali diakses oleh remaja pada era digital ini, muncul beberapa kebiasaan yang seharusnya tidak dilakukan remaja yaitu waktu yang seharusnya untuk belajar mereka gunakan untuk bermain *game*, waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk makan, istirahat tetapi sebaliknya mereka gunakan untuk bermain *gadget* yang di dalamnya berisi aplikasi-aplikasi *game online* yang membuat mereka susah untuk belajar, bermain bersama teman sebaya, berkumpul bersama orang tua dan keluarganya, sehingga hal tersebut menjadi permasalahan yang berdampak pada masa depan remaja.⁹

Kecanduan *game online* disini merupakan suatu gangguan yang sifatnya kambuh atau *intermittent explosive disorder* (gangguan ledakan marah), ditandai dengan perbuatan *kompulsif* yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan pada aktivitas tertentu. Istilah kecanduan juga digunakan untuk menyebut ketergantungan pada permasalahan sosial. Kecanduan sebagai kondisi yang dihasilkan dengan mengkonsumsi zat alami atau zat sintesis yang berulang-ulang sehingga menjadi tergantung secara fisik a tau secara psikologis.

⁹*Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja: Influence Of Games Online On Changes In Adolescent Behavior*. Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan, Vol 1 No 2, h 17–31.

Ketergantungan psikologis berkembang melalui proses belajar dengan penggunaan yang berulang-ulang. Kecanduan secara psikologis adalah keadaan individu yang merasa terdorong menggunakan sesuatu untuk mendapatkan efek menyenangkan yang dihasilkannya.

Dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah keadaan bergantung terhadap sesuatu dan dilakukan secara terus-menerus atau berulang-ulang seperti contoh: zat alami atau zat sintesis baik secara psikologis maupun secara fisik. Sehingga pada saat sekarang ini kecanduan tidak hanya bersifat alkohol atau obat-obatan lainnya, akan tetapi seiring kemajuan zaman kecanduan juga dapat terjadi pada pengguna *game online*. Menurut Nurhidayah pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak dalam bermain *gadget* di era digital ini agar anak tidak melakukan hal yang seharusnya tidak dilakukan.¹⁰ Menurut Adriansyah remaja saat ini dapat disebut generasi *post millenials*. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diakses.¹¹

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap perilaku yang buruk. Perilaku *toxic* pada

¹⁰Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). “Peran Orangtua dalam Pencegahan terhadap Kejadian Adiksi Gadget pada Anak”. *Literatur Review. Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, Vol 4 No 1, h 129–140.

¹¹ Adriansyah, M. A., Munawarah, R., Aini, N., Purwati, P., & Muhliansyah, M. (2017). *Pendekatan Transpersonal Sebagai Tindakan Preventif “Domino Effect” Dari Gejala Fomo (Fear Of Missing Out) Pada Remaja Milenial*. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, Vol. 6 No 1, h 33–40.

remaja yang kecanduan bermain game online dipengaruhi oleh anonimitas, tekanan kompetitif, pengaruh sosial teman, frustrasi pribadi, fitur game yang memicu ketidakadilan, kecanduan, kurangnya pengawasan orang tua, dan budaya game yang mendorong sikap agresif. Sehingga hal ini menyebabkan munculnya *toxic disinhibition effect*. Hal ini dilakukan karena tidak adanya kontak langsung antara kedua belah pihak, tidak saling mengetahui identitas dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil survey awal peneliti di bulan Februari tahun 2024 di Desa Gunung Sakti Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, didapati bahwa *game online Mobile Legends* sangat terkenal di kalangan remaja. Banyak pengaruh negatif dari *game Mobile Legends* yang peneliti temukan yaitu bermalas-malasan, mengganggu belajar, kesehatan, dan lingkungan sekitar. Ditemukan banyak dari kalangan pelajar di Desa Gunung Sakti memiliki perilaku *toxic disinhibition online* pada saat bermain *game online Mobile Legends*. Perilaku *toxic disinhibition online* saat bermain *game* ini banyak terjadi ketika dalam sebuah tim terdapat seorang player yang bermain dengan sangat buruk dengan sengaja melakukan *feeder*, perbedaan negara, perbedaan suku, bahkan perbedaan agama dan lain sebagainya. Perilaku *toxic disinhibition online* disini berupa mengejek ataupun mengolok-olok player yang bermain buruk, *feeder*, perbedaan negara, suku dan dalam beragama tersebut, entah itu mengolok-olok cara bermainnya, mengeluarkan kata-kata kotor, bahkan hingga mengejek keluarganya, agamanya dan juga negaranya. Bentuk perilaku

agresif yang timbul dari pengaruh perilaku bermain *game online Mobile Legends* tersebut biasanya tidak stabilnya emosi, membanting hp, emosi berlebihan hingga bisa menyakiti orang yang ada di sekitar.

Perilaku pemain *game online Mobile Legends* dalam permainan android tersebut biasa dilakukan remaja di warung tongkrongan, hingga di basecam yang biasa dijadikan tempat kumpul remaja di Desa Gunung Sakti, dimana dalam bermain mereka sering diperlakukan dan memperlakukan perilaku *Toxic Disinhibition Online*. Fenomena inilah yang melatarbelakangi munculnya ide peneliti untuk melakukan kajian pada remaja yang kecanduan bermain *game online mobile legends* terhadap perilaku *toxic disinhibition online*. Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Perilaku *Toxic Disinhibition Online* Pada Remaja yang Kecanduan *Game Online Mobile Legends* (di Desa Gunung Sakti Kecamatan Manna Kab Bengkulu Selatan)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana perilaku *toxic* remaja yang kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Gunung Sakti Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan”

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian. Pada perilaku *Toxic*

Disinhibition Online remaja yang kecanduan *Game Online Mobile Legends* mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku *toxic* remaja yang kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Gunung Sakti Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang kajian dampak bermain *game online Mobile Legends* serta mendorong bagi penelitian selanjutnya, sehingga proses pengkajian secara mendalam akan terus berlangsung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan koleksi bacaan sehingga dapat dijadikan referensi atau acuan dalam meningkatkan dan menambah wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan Perilaku *Toxic Disinhibition* pada remaja yang Kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Gunung Sakti Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

b. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan agar Masyarakat Dengan mengetahui bahwa game seperti *Mobile Legends* bisa memicu perilaku *toxic*, masyarakat bisa lebih sadar

tentang dampaknya terhadap kesehatan mental, seperti stres, kecemasan, dan perasaan frustrasi. Ini bisa menjadi bahan edukasi untuk mengatasi dampak negatif game pada kesehatan mental remaja, terutama bagi orang tua dan pendidik.

c. Bagi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi tentang Perilaku *Toxic Disinhibition* pada remaja yang Kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Gunung Sakti Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

F. Kajian Teori Terdahulu

Terkait dengan penelitian penulis, telah ada karya tulis ilmiah yang melakukan penelitian serupa yaitu dengan judul antara lain:

1. Siti Khoiriyah, Mahasiswi Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi Universitas Raden Intan Lampung Tahun 2018, yang berjudul *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*.¹² Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa *game online* memiliki dampak terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di desa Rangai,

¹²Siti Khoiriyah, (2018). “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*”, Mahasiswi Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi Universitas Raden Intan Lampung, 2018.

kecamatan Katibung, kabupaten Lampung Selatan. Dampak positifnya adalah meningkatkan konsentrasi, mempererat tali silaturahmi, dan meningkatkan kemampuan tentang komputer. Serta dampak negatifnya adalah melalaikan ibadah sholat lima waktu, melalaikan kegiatan didunia nyata, serta perubahan sikap dan perilaku.

Penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu meneliti terkait dampak *game online* serta instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaannya pada penelitian di atas membahas terkait perilaku dalam menjalankan ibadah sholat lima waktu sedangkan pada penelitian ini membahas terkait perilaku *toxic disinhibition online*.

2. Unsa Sabrina Harjanto, Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang Tahun 2017, yang berjudul *Perbedaan Online Disinhibition* pada Orang yang Bekerja dan Belum Bekerja.¹³ Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan antara subyek orang yang sudah bekerja dengan yang belum bekerja. Implikasi pada penelitian ini adalah pentingnya interaksi secara langsung ditengah kemajuan teknologi. Media sosial memang membawa banyak manfaat, namun apabila tidak

¹³Unsa Sabrina Harjanto, (2017) “*Perbedaan Online Disinhibition pada Orang yang Bekerja dan Belum Bekerja*”, Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang,.

dapat terkontrol dengan baik akan menjadikan berkurangnya interaksi secara langsung dan menyebabkan efek negatif.

Penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu meneliti terkait perilaku *disinhibition online*. Perbedaannya pada penelitian di atas membahas terkait perilaku *online disinhibition* pada orang yang sudah bekerja dan yang belum bekerja, sedangkan dalam penelitian ini membahas terkait perilaku *toxic disinhibition online* pada remaja yang kecanduan *game online Mobile Legends*, serta perbedaan metode dalam penelitiannya yaitu penelitian di atas menggunakan penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.

3. Penelitian Ika Mulya Sari yang berjudul Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Dikelas V Sd Negeri 99 Kota Bengkulu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data yang terdiri dari uji validates, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji linieritas.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pengaruh game online berpengaruh signifikan terhadap perubahan perilaku siswa dikelas V. Penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang game *online* terhadap perilaku sedangkan

perbedaan dalam penelitian ini adalah metode dan objek yang digunakan berbeda.¹⁴

4. Penelitian yosrinaldo yang berjudul Pengaruh Game Online Player Unknown's Battlegrounds Terhadap Perilaku Siswa Negatif SMKTYPL Lirik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online Player Unknown's Battlegrounds terhadap perilaku siswa negatif SMKTYPL Lirik. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode survey yaitu dengan menggunakan kuisioner sebagai instrument pengumpulan datanya. Data yang dikumpulkan didapat melalui siswa SMKTYPL Lirik yang bermain game online Player Unknown's Battlegrounds dengan menyebarkan angket kepada siswa.

Dalam penelitian ini, responden terdiri dari 64 orang yang keseluruhannya adalah laki-laki dan berasal dari kelas yang berbedabeda. Dalam penelitian ini seluruh responden mayoritas adalah pemian game online PUBG. Berdasarkan hasil analisis hubungan variabel X(game online PUBG) terhadap variabel Y(Perilaku). Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang game online,

¹⁴Ika Mulya Sari, (2019) "*Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Dikelas V Sd Negeri 99 Kota Bengkulu*", Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu,

perbedaan penelitian ini adalah metode, lokasi dan objek nya berbeda.¹⁵

G. Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini dapat dipahami secara utuh dan berkesinambungan, maka perlu adanya penyusunan sistematika penulisan skripsi, yaitu sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan bab ini mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian teori terdahulu dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : Landasan Teori bab ini tentang Perilaku *toxic disinhibition online* dan remaja yang kecanduan bermain *game online mobile legends*.

BAB III : Metode Penelitian, bab ini mencakup jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, informan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini menguraikan deskripsi wilayah penelitian, keadaan geografis, jumlah penduduk wilayah penelitian, dan hasil penelitian yang berupa data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

BAB V : Penutup, yang meliputi kesimpulan dan saran.

¹⁵ Yosrinaldo, (2019) “*Pengaruh Game Online Player Unknown’s Battlegrounds Terhadap Perilaku Siswa Negatif SMKTYPL Lirik*”, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif.