

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Toxic Disinhibition online*

Di zaman sekarang, sering kali mendengar istilah *toxic* baik di media sosial maupun di lingkungan tempat tinggal. Orang yang *toxic* bisa mengganggu kehidupan orang lain, membuat orang lain tersakiti dan bisa merugikan orang lain, baik secara emosional maupun secara fisik. Secara umum, seseorang bisa dikatakan sebagai orang yang *toxic*, kalau orang tersebut membawa pengaruh buruk atau negatif di dalam lingkungan sosial atau media sosial, yang membuat orang lain menjadi tidak nyaman.¹

Toxic sendiri merupakan kata dari bahasa Inggris yang berarti racun,² namun jika diperluas maka *toxic* mengandung arti kata yang sifatnya buruk, memiliki unsur jorok, atau kata-kata yang menjelek-jelekkan lawan bicara. Kata *toxic* biasanya menunjukkan sifat kasar seseorang, ingin menang sendiri, atau menganggap orang lain lebih buruk dari dirinya.

Orang *toxic* atau orang yang beracun, memiliki kepribadian yang terkenal menyusahkan dan memberikan dampak negatif pada orang sekitar. Bahkan bisa saja kita sendiri memiliki sifat *toxic*. Sehingga perlu mengenali lebih dalam mengenali sifat *toxic*.

¹ Nanda Satriawan, (2014), “*Hubungan antara Konsep Diri dengan Toxic Disinhibition Online Effect pada Siswa SMKN 8 Surakarta*,” Psikolog h. 6.

² Linda Apriliya Sugiono, (2018) “*Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor)*,” Komunikasi, h. 2.

Biasanya seseorang yang memiliki sifat *toxic* ini, merupakan orang yang susah merasakan kebahagiaan, suka memandang orang lain memiliki sifat yang buruk, hidupnya penuh dengan kecurigaan, suka mengeluh dan hidupnya jarang merasakan kepuasan. Sifat *toxic* yang dimiliki seseorang bisa menular ke orang lainnya. Karena sifat *toxic* ini bisa merusak suasana yang menyenangkan menjadi suasana yang tidak menyenangkan. Baik dalam perbuatan maupun ucapan yang dilakukan orang *toxic*, bisa membuatmu merasakan sakit hati dan kelelahan secara fisik maupun emosional jadi *toxic* disinhibition online itu dampak dari kebebasan berkomunikasi tanpa batasan yang biasanya ada dalam kehidupan nyata. Meskipun platform digital dapat memberikan kebebasan berekspresi, mereka juga membuka peluang untuk perilaku negatif, seperti trolling, pelecehan, dan kekasaran. Penggunaan yang bijaksana serta upaya regulasi di dunia maya sangat diperlukan untuk mengurangi dampak buruk dari fenomena ini.

Toxic merujuk pada perilaku pemain yang merusak pengalaman bermain bagi orang lain. Biasanya, ini berkaitan dengan interaksi negatif antar pemain yang bisa mencakup:

Flaming: Menghina, mencaci, atau menyerang pemain lain secara verbal.

Trolling: Melakukan hal-hal yang disengaja untuk mengganggu permainan atau membuat pemain lain frustrasi, seperti sengaja kalah atau bermain dengan cara yang merugikan tim.

Griefing: Bermain dengan tujuan untuk merusak pengalaman permainan pemain lain, misalnya dengan sengaja mengganggu strategi tim atau merusak tujuan permainan.

Throwing: Memperlambat atau sengaja kalah dalam permainan (biasanya dalam permainan tim) dengan cara yang disengaja.

Pemain yang bersikap toxic ini sering kali memperburuk suasana dalam permainan, menurunkan moral tim, dan membuat pengalaman bermain menjadi tidak menyenangkan bagi orang lain. Banyak game sekarang memiliki sistem untuk melaporkan atau menghukum pemain toxic agar menjaga komunitas tetap positif.

1. *Disinhibition Online*

Disinhibited behavior atau *disinhibition online* yaitu kegagalan individu untuk mengontrol tingkah lakunya di internet (Voggeser, Singh, & Göritz, 2018).³ *Disinhibition online* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penurunan pengendalian psikologis, yang sering berfungsi untuk mengatur perilaku di lingkungan sosial online. Hal ini tercermin dalam hambatan perilaku yang berkurang, rendahnya penghormatan terhadap batasan perilaku saat berada di dunia maya, dan dapat diekspresikan dalam berbagai perilaku interpersonal online yang bisa positif atau negatif.⁴

³ Birgitt J. (2018), Voggeser, "Self-Control in Online Discussions: Disinhibited Online Behavior as a Failure to Recognize Social Cues," *Psychology*, h 3

⁴ Aida Zahrotunnisa, (2019), "Online Disinhibition Effect dan Perilaku Cyberbullying," *Psikologi Pendidikan*, Vol 1, h 96.

Online disinhibition pertama kali di didefinisikan oleh Joison pada tahun 1998 dengan istilah *Disinhibition*. *Disinhibition* adalah ketidakmampuan seseorang untuk mengendalikan perilaku impulsif, pikiran, atau perasaan yang dikomunikasikan di lingkungan online dimana perilaku tersebut tidak dilakukan di lingkungan nyata. Pada tahun 2004, John Suler kembali mendeskripsikannya sebagai online disinhibition. Online disinhibition adalah suatu kondisi psikologis yang dialami seseorang ketika lebih nyaman untuk menunjukkan perilaku tertentu, mengungkapkan perasaan atau pemikiran tertentu secara online dibandingkan dengan lingkungan nyata.⁵ *Online disinhibition* terjadi ketika individu menceritakan dan melakukan sesuatu di lingkungan online yang biasanya tidak mereka ceritakan dan lakukan di lingkungan nyata. Mereka cenderung melonggarkan, merasa kurang terkendali, dan lebih mengekspresikan diri secara lebih terbuka. Beberapa orang lebih sering atau lebih intens mengungkapkan diri saat mereka berada di lingkungan online daripada di lingkungan nyata.

Sejumlah faktor yang berpengaruh terhadap *disinhibition online* ini termasuk *anonimitas*, *invisibility*, dan *asynchronicity*. Saat komunikasi di media sosial, orang-orang mengungkapkan lebih banyak informasi pribadi tentang diri mereka dibandingkan dengan komunikasi *face-to-face* (tatap muka).

⁵John Suler,“ (2015), *The Online Disinhibition Effect*,”*CyberPsychology& Behavior*, Vol 7 h 321.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah anonimitas (yaitu, mengurangi *self-awareness* kepada publik) dan meningkatkan *private self awarness*. *Disinhibition* memiliki dua dimensi, yaitu:

- a. *Benign disinhibition*, meliputi keterbukaan, kebaikan, dan kemurahan hati. Contoh *benign disinhibition* adalah individu belum tentu mampu memulai percakapan kehidupan nyata dan berusaha menguasai diri, tapi di dunia online siapa saja dapat nyaman berbagi emosi melalui kata-kata.
- b. *Toxic disinhibition*, melibatkan bahasa kasar, kebencian, dan ancaman. *Toxic disinhibition* dapat mempengaruhi seseorang untuk menghina atau mengejek orang lain di internet, karena kurangnya tanggapan atau anonimitas yang dirasakan.⁶

Ada enam faktor yang menyebabkan terjadinya *disinhibition online*, yaitu:

1. (*Dissociative anonymity*)

Anonimitas ini adalah salah satu faktor utama online *disinhibition*. Mereka memiliki kesempatan untuk memisahkan tindakan mereka di lingkungan online dan nyata sejalan dengan gaya hidup dan identitas mereka. Seseorang bisa bersembunyi dengan sebagian atau keseluruhan identitasnya di lingkungan *online*, Mereka

⁶Jose R. Agustina, (2015), “*Understanding Cyber Victimization: Digital Architectures and the Disinhibition Effect*,” *Cyber Criminology*, Vol 9, h. 42.

mampu mengungkapkan sebuah ketidaksetujuan atau melakukan tindakan menyimpang tanpa memiliki rasa tanggung jawab atas perilakunya, Seolah-olah tidak ada batas superego dan tidak berjalannya proses kognitif dan moral. Faktanya, seseorang yang mengalami ini akan meyakini bahwa perilaku di lingkungan *online* bukanlah dirinya yang sesungguhnya.

2. (*Invisibility*)

Lingkungan yang berbasis *online* membuat seseorang orang tidak dapat saling melihat satu dengan yang lain. Ketidakmampuan ini memberikan keberanian seseorang untuk mengakses dan memudahkan seseorang dalam melakukan hal yang mereka inginkan di dunia *online*. *Online disinhibition* membuat seseorang tidak perlu khawatir dengan bagaimana mereka terlihat atau terdengar ketika sedang mengetik pesan. Mereka tidak perlu khawatir tentang bagaimana orang lain melihat atau menanggapi atas apa yang mereka tulis dan katakan di dunia *online*. Menurut teori tradisional psikoanalisis, seseorang lebih sering mengungkapkan hal yang bersifat pribadi dan emosional di lingkungan *online* karena menghindari tatapan dan kontak mata lawan bicara.

3. (*Asynchronity*)

Dalam lingkungan *online*, komunikasi adalah asinkron. Orang tidak berinteraksi dengan orang lain di waktu yang sama. Orang lain mungkin perlu waktu beberapa menit, jam,

hari, atau bahkan berbulan-bulan untuk membalas suatu respon di lingkungan *online*, Tidak seperti interaksi secara langsung yang harus membalas reaksi orang lain secara langsung. Beberapa orang bahkan mungkin mengalami komunikasi asinkron dapat melarikan diri setelah memposting pesan yang bersifat pribadi, emosional, atau bertentangan.

4. (*Solipsistic Introjection*)

Keadaan dimana seseorang membaca komentar atau pesan dengan membayangkan ekspresi atau suara orang lain. Membaca pesan orang lain seolaholah kehadiran dan pengaruh psikologis orang tersebut telah berasimilasi atau dipikirkan ke dalam jiwa seseorang. Seseorang mungkin tidak tahu seperti apa suara orang lain, mereka cenderung menduga-duga intonasi dan suara orang lain. Sadar atau tanpa disadari, seseorang bahkan bisa membayangkan citra visual seseorang dan bagaimana perilakunya. Karakter dalam dunia intrapsika seseorang, karakter yang dibentuk sebagian dengan bagaimana seseorang tersebut benarbenar menyajikan dirinya melalui komunikasi teks, tapi juga oleh sistem representasi internal seseorang seperti harapan pribadi, keinginan, dan kebutuhan.

5. (*Dissociative Imagination*)

Keadaan dimana seseorang menciptakan karakter di lingkungan online yang berbeda dengan lingkungan nyata. Orang-orang yang mengakses dunia online tinggal dalam dimensi yang terpisah dari tuntutan dan tanggung jawab di

dunia nyata. Mereka memisahkan fiksi online dari dunia nyatanya. Emily Finch, seorang penulis dan pengacara kriminal yang mempelajari pencurian identitas di dunia maya, telah melihat beberapa orang melihat kehidupan online mereka sebagai permainan dengan aturan dan norma yang tidak berlaku untuk kehidupan sehari-hari, setelah mematikan akses internet dan kembali ke rutinitas sehari-hari, mereka percaya dapat meninggalkan karakter di dunia online. Efek dari imajinasi disosiatif ini adalah seseorang dapat memiliki kesulitan dalam membedakan fantasi pribadi dan realitas sosial.

6. *(Minimization of Status)*

Ketika sedang mengakses internet, seseorang cenderung tidak mengetahui status orang lain dan hal itu tidak memiliki dampak yang signifikan di dunia online. Tokoh otoritas mengungkapkan bahkan jika orang tahu sesuatu tentang status seseorang dan kekuasaan di lingkungan nyata kurang berpengaruh pada kehadiran dan pengaruh online seseorang. Dalam berbagai lingkungan di internet, setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk menyuarakan dirinya sendiri. Setiap orang terlepas dari status, kekayaan, ras, atau jenis kelamin. Hal paling menentukan pengaruh pada orang lain di dunia online adalah keterampilan seseorang dalam berkomunikasi termasuk kemampuan menulis, ketekunan, kualitas ide seseorang, dan pengetahuan teknis. Pada lingkungan nyata, seseorang enggan mengatakan apa yang mereka pikirkan

karena ketakutan atas ketidaksetujuan dan hukuman dari pada pihak otoritas.⁷

2 *Toxic Disinhibition Online*

Toxic Disinhibition Online merupakan suatu bentuk perilaku negatif dan antinorma yang muncul sebagai akibat dari hilangnya hambatan-hambatan ketika pengguna internet dalam keadaan online, yang merupakan manifestasi dari perilaku agresi yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata. Jenis perilaku yang dimaksud antara lain perilaku tidak sopan, ujaran kebencian, hingga keterbukaan diri yang berlebihan.⁸ *Toxic Disinhibition Online* adalah bentuk dari perilaku negatif yang merupakan manifestasi dari perilaku agresif seseorang, yang ditampilkan seseorang dalam keadaan online atau ketika tersambung dengan jaringan internet yang tidak akan dilakukan atau ditampilkan seseorang ketika di dunia nyata.

Toxic disinhibition termasuk dalamnya perilaku *flaming* atau komunikasi mengancam dan juga perilaku tidak sopan dan ekspresi dari perasaan pribadi seseorang kepada orang lain melalui jaringan internet.⁹ *Toxic disinhibition online effect* adalah konsep yang ditujukan pada dampak negatif dari hilangnya

⁷ Lusi Alisah, (2018), “*Studi Fenomenologis Memahami Pengalaman Cyberbullying Pada Remaja*,” Komunikasi, 2, Vol h. 5.

⁸ Nanda Satriawan, (2014), “*Hubungan antara Konsep Diri dengan Toxic Disinhibition Online Effect pada Siswa SMKN 8 Surakarta*,” Psikolog, Vol 4, h 6.

⁹ Wang, (2014). “*Factors Influencing University Students Online Disinhibition Behavior – The Moderating Effects of Deterrence and Social Identity*,” Economics and Management Engineering, 5.

inhibition.¹⁰ Perilaku online yang tidak biasa atau anti normatif kadang berubah dari flaming dan perilaku tak terarah, berkisar dari pernyataan tidak sopan ke penggunaan huruf kapital atau eksklamasi sampai dengan keterbukaan ekspresi perasaan pada orang lain melalui jaringan komputer.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diartikan bahwa *toxic disinhibition* ialah fenomena online flaming dan perilaku ekspresi emosi yang melibatkan dan menyakiti orang lain atau bahkan citra dirinya sendiri. Flaming disini yaitu komunikasi mengancam dan juga perilaku tidak sopan yang merupakan ekspresi dari perasaan pribadi seseorang kepada orang lain melalui jaringan internet.¹¹

B. Remaja yang Kecanduan *Game Online Mobile Legend*

1. Pengertian Remaja

Kata remaja berasal dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity*. Banyak tokoh yang memberikan definisi tentang remaja, seperti Debrun mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa.¹²

Adolescence yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Anak dianggap sudah dewasa

¹⁰ Noam Lapidot, (2012),” *Effects of Anonymity, Invisibility, and Lack of Eye-Contact on Toxic Online Disinhibition*,”*Human Behavior*, Vol 28, h 434.

¹¹Robin M. Kowalski, (2008), *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age* (United Kingdom: Blackwell Publishing, h 45

¹² Yudrik Jahja, (2015), (2015), *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Prenadamedia Group, h 219-220

apabila sudah mampu mengadakan reproduksi. Perkembangan lebih lanjut istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik.

Menurut Rice masa remaja adalah masa peralihan, ketika individu yang memiliki kematangan. Pada masa tersebut, ada dua hal penting menyebabkan remaja melakukan pengendalian diri. Dua hal tersebut adalah, pertama hal yang bersifat eksternal, yaitu adanya perubahan lingkungan. Pada saat ini, masyarakat dunia sedang mengalami banyak perubahan begitu cepat yang membawa berbagai dampak, baik positif maupun negatif bagi remaja. Kedua adalah hal yang bersifat internal, yaitu karakteristik didalam diri remaja yang membuat relatif lebih bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya (*storm and stress period*).

Batasan seorang remaja dimulai dari usia tiga belas sampai dengan dua puluh satu tahun. Periodisasi remaja terbagi menjadi tiga bagian yakni remaja awal (*early adolescence*; 13-15 tahun), remaja tengah (*middle adolescence*; 16-18 tahun), dan remaja akhir (*late adolescence*; 19-21 tahun).¹³

Remaja sebagai periode tertentu dari kehidupan manusia merupakan suatu konsep yang relatif baru dalam kajian psikologi.¹⁴ Remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang

¹³ Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama* (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), h 8

¹⁴ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h 189

jelas. Mereka sudah tidak termasuk golongan anak-anak, tetapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan orang dewasa. Remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya. Namun perlu ditekankan disini adalah bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang tengah berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi, maupun fisik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa (usia 13 sampai dengan 21 tahun) dan biasanya masa ini dianggap sebagai periode badai dan tekanan.

2. Aspek-Aspek Perkembangan Pada Masa Remaja

a. Perkembangan kognitif

Menurut Piaget, seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam pandangan Piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, dimana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja kedalam skema kognitif mereka. Remaja telah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibanding ide lainnya, lalu remaja juga menghubungkan ide-ide ini. Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa.

b. Perkembangan afektif

Afektif adalah proses penting dan kompleks yang terjadi pada anak-anak mulai dari masa kecil hingga remaja. Perkembangan afektif ini perlu mendapatkan perhatian kepada orang tua karena hal ini sangat penting pada proses perkembangan anak.

Perkembangan afektif memiliki beberapa tahapan. Salah satu tahapan perkembangan afektif adalah kemampuan untuk mengenal dan mengidentifikasi emosi sendiri dan orang lain, kemampuan untuk mengontrol emosi, kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi baru, kemampuan untuk berpikir kritis dan mengidentifikasi emosi, kemampuan untuk berpikir secara independen, kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan baik, dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan baik.

c. Perkembangan Psikomotorik

Perkembangan psikomotorik pada masa remaja ditandai dengan keterampilan psikomotorik berkembang sejalan dengan pertumbuhan ukuran badan, kemampuan fisik, dan perubahan fisiologi. Kemampuan psikomotorik terus meningkat dalam hal kekuatan, kelincahan, dan daya tahan. Secara umum, perkembangan psikomotorik pada laki-laki lebih tinggi dari perempuan, karena perkembangan psikomotorik pada perempuan akan terhenti berkembang setelah mengalami menstruasi.

d. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik adalah perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris, dan keterampilan motorik. Perubahan pada tubuh ditandai dengan pertambahan tinggi dan berat tubuh, pertumbuhan tulang dan otot, dan kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi. Tubuh remaja mulai beralih dari tubuh kanak-kanak menjadi tubuh orang dewasa yang cirinya ialah kematangan. Perubahan fisik otak strukturnya semakin sempurna untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

e. Perkembangan kepribadian dan sosial

Perkembangan kepribadian adalah perubahan cara individu berhubungan dengan dunia dan menyatakan emosi secara unik, sedangkan perkembangan sosial berarti perubahan dalam berhubungan dengan orang lain. Perkembangan kepribadian yang penting pada masa remaja ialah pencarian identitas diri. Pencarian identitas diri adalah proses menjadi seseorang yang unik dengan peran yang penting dalam hidup. Perkembangan sosial pada masa remaja lebih melibatkan kelompok teman sebaya dibanding orang tua. Dibanding pada masa kanak-kanak, remaja lebih banyak melakukan kegiatan diluar rumah seperti kegiatan sekolah, ekstrakurikuler, dan bermain dengan teman. Dengan demikian, pada masa remaja peran kelompok teman sebaya ialah besar.¹⁵

¹⁵Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2015), h 231-234

3. Pengertian Kecanduan *Game*

Kecanduan atau *addiction* adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat. Kecanduan dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan tergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan. Kata kecanduan (*adiksi*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*).¹⁶

Kecanduan atau ketagihan adalah saat tubuh kita atau pikiran dengan parahnya menginginkan atau memerlukan sesuatu agar bekerja dengan baik. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Penelitian yang dilakukan oleh Walter Melabel kecanduan internet sebagai perilaku obsesif kompulsif, berdasarkan kesamaan dengan kecanduan judi dan belanja yang kompulsif, karena gangguan ini tidak

¹⁶ Jumansyah, Recky, “*Fenomena Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa UMBY*”, Jurnal Universitas Mercu Buana Yogyakarta, (2017)

sesuai dengan ketergantungan kimia. Namun, sangat sedikit yang diketahui tentang kecanduan internet secara keseluruhan. Kecanduan *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, meskipun demikian tidak membuat pemain berusaha untuk menghentikan atau mengurangi aktivitasnya bermain *game online* karena merasa sulit untuk keluar atau berhenti memainkan *game online*.¹⁷

Soetjipto menyebutkan bahwa kecanduan adalah suatu gangguan yang sifatnya kumat-kumattan ataupun kronis ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan pada kepuasan aktivitas tertentu. Istilah kecanduan juga digunakan untuk menyebut ketergantungan pada permasalahan sosial seperti judi, kompulsif makan, adiksi shopping, bahkan internet khususnya *game online*.¹⁸

Jadi dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah salah satu bentuk kecanduan yang bersifat dengan perilaku tidak sehat yang kompulsif atau perilaku yang

¹⁷Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, “*Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X TKR*”, Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional, Isbn: 978- 602-72362-7-1, h 71-72

¹⁸Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, “*Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X TKR*”, Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional, h 73-74

dilakukan secara terus-menerus dalam memainkan *game online* (*Mobile legends*) untuk mendapatkan kepuasan tersendiri sehingga akan sulit berhenti atau membatasinya meski perilaku tersebut menyebabkan masalah dari segi sosial maupun emosionalnya.

4. Pengertian *Game Mobile legends*

1. Pengertian *Game*

Game bermakna permainan, teori permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa sejumlah permainan maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi rasional. Teori itu dikemukakan oleh John Von Ann and Oscar Morgenstern, menurutnya permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari 2 atau beberapa orang kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan.¹⁹

Game online menurut kim dkk, game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online atau internet. Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan bahwa *multiplayer online game* adalah pengembangan dari *single player* dengan bentuk dan metode yang sama serta konsep

¹⁹ Agus Budiman, Triono, Desy Ariani, “Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia (Studi Kasus di MI AL-GINA)”, Jurnal Sisfotek Global, Vol 4 No 2, (September 2014)

yang sama dengan *game* lain akan tetapi dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang sama. Salah satu *game* yang terpopuler saat ini adalah *mobile legends*. Menurut Yee banyak faktor yang mendorong seseorang untuk bermain *game online* diantaranya *achievement* (prestasi), *social* (sosial), dan *immersion* (penghayatan). Gamer atau pemain *game* terdorong untuk bermain *game* karena menginginkan pengakuan akan prestasinya dalam bermain *game* yang dilakukan dengan mengatasi rintangan sulit sehingga meraih tingkatan yang lebih tinggi atau item yang langka dengan sebaiknya. Dorongan ini akan membuat seseorang terus bermain bahkan bisa sampai lupa waktu, sehingga dorongan ini dapat menimbulkan perilaku kecanduan.²⁰

Pada dasarnya tujuan diciptakannya *game online* adalah sebagai media untuk menghilangkan penat yang dialami, namun *game online* telah mengakibatkan ketagihan pada hampir semua pemakainya. Ketagihan akan *game online* ini terlihat dari intensitas bermain para penggunanya yang berkembang dari waktu ke waktu. Intensitas sendiri merupakan keadaan tingkatan dalam melakukan sesuatu.²¹

²⁰Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, “*Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X TKR*”, Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional, Isbn: 978- 602-72362-7-1

²¹Ferry Hernoyo Budhi dan Endang Sri Indrawati, “*Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain*

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. *Game* dengan fasilitas online via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti video game) karena pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui *chatting*.²²

Jadi dapat disimpulkan game disini adalah sebuah permainan yang dimainkan secara *online* baik itu melalui *android* ataupun *pc* dan permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online atau internet.

2. Pengertian *Mobile legends*

Mobile legends adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh moonton.²³ Perkembangan internet diseluruh dunia termasuk Indonesia dan memberikan dampak pada hampir setiap aspek kehidupan manusia.²⁴ Saat ini yang menjadi trend di kalangan anak muda adalah *game online* salah satunya *game mobile legends*.

Game mobile legends sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk

Game Online Di Game Center X Semarang", jurnal empati, Vol. 5 No. 3, Agustus 2016

²²Ike Ireztyawan, "*Fenomena Game Mobile Legends Bagi Perempuan Anggota Victory Squad*", jurnal Jom Fisip, Vol. 5: Edisi II Juli – Desember 2018

²³Suckley, Matt, "*Mobile legends Is Quietly Out-Grossing Arena Of Valor In Many Counntries*", Pocket Gamer. Diakses Tanggal 14 November 2018.

²⁴Ermida, "*Sikap Terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovet-Introvet*", Jurnal Insan, Vol. 03, No. 1 (Desember, 2001).

mencapai dan menghancurkan basis mereka sendiri untuk mengendalikan setiapak, tiga jalur yang dikenal sebagai top, middle dan bottom, yang menghubungkan basis-basis.²⁵

Masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai hero, dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut minions, bertelur dibasis tim dan mengikuti tiga jalur kebasis tim lawan, melawan musuh dan menara.²⁶

Game ini menampilkan beberapa modus, yakni modus pertempuran lima lawan lima, pertarungan *classic 3 lane* (jalur), serta pertandingan negara melawan negara. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri yang terdapat di 3 lane (jalur).²⁷

Mobile Legends adalah merupakan *game online* 2017 pertama saat ini terpopuler. *Game Mobile Legends* ini sebenarnya dibuat akhir 2016, namun baru naik daun awal januari 2017 hingga saat ini. *Game mobile legends* ini merupakan *game* bergenre action strategy. Jadi, disini pemain memiliki visi melawan musuh online dengan

²⁵Fauzi, Moch Prima, “*Tips Dan Trik Bermain Mobile legends: Bang-Bang*“, Okezone.Com, Di Akses Tanggal 14 November 2018.

²⁶ Khalid, Umair, “*Mobile legends Jungle Guide-Jungling Tips, Best Junglers, Monster Respawns, Buffs, How To Farm Jungle*“, Segmentnext, Diakses Tanggal 14 November 2018.

²⁷Vera Desy Ramadianty, “*Analisis Pengukuran Performansi Jaringan 4g Lte Telkomsel Dalam Event Game Mobile legends: Bang-Bang Di Pontianak*“, Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura, vol. 2 no. 1, (2018)

menggunakan beragam hero, mulai dari hero bertipe marksman, tank, mage (magic), support dan fighter. *Game mobile legends* ini juga memiliki beberapa mode pertandingan didalam permainannya yaitu classic mode, ranked mode, human vs ai mode, dan custom mode. Dalam memainkan *game* ini pengguna bisa menghabiskan waktu minimal 20 menit sampai 30 menit dalam satu kali pertandingan. Kemudian yang membuat *game* ini selalu bertambah penggunanya yaitu pihak *game* selalu memperbaharui tampilan mereka dan menambahkan hero-hero yang baru, yang mana membuat pengguna tidak akan merasa bosan malah sebaliknya pengguna *game* akan semakin sering memainkan *game* ini untuk mendapatkan hero-hero yang mereka inginkan.²⁸

5. Dampak Positif dan Negatif bermain *Game Mobile Legends*

Dalam bermain *game online* tentu saja terdapat dampak positif dan negative. Dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang bisa dibilang memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. Sedangkan dampak negative yaitu dampak yang dapat merugikan si pengguna/pemain dan juga dapat merugikan orang lain.²⁹

Jadi dampak positif dan negative dalam bermain *game mobile legends* sama halnya dengan dampak bermain pada *game*

²⁸ Ike Ireztyawan, “Fenomena *Game Mobile Legends* Bagi Perempuan Anggota *Victory Squad*”, Jom Fisip Vol. 5: Edisi II Juli – Desember 2018

²⁹ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta:Pustaka Mina, 2011), h 28.

online lainnya. Beberapa dampak positif dari bermain *game online* yaitu, sebagai sarana hiburan diwaktu luang, penghilang stres, kebosanan dan kejenuhan akibat aktivitas yang padat dan melelahkan. *Game online* melatih konsentrasi karena dalam beberapa *game action* atau tembak-tembakkan membutuhkan konsentrasi dan trik agar menang dalam permainan. Selain itu *game online* dapat dijadikan sebagai ajang bersosial karena menambah teman di dunia maya dan dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya ketika sedang bermain.

Sedangkan dampak negative dari bermain *game online* adalah menyebabkan penggunaanya kecanduan dan malas, orang yang asik bermain sering mengabaikan kewajibannya dan menunda waktu sholat. Selain itu juga dampak kususnya untuk para pelajar adalah semakin berkurangnya waktu untuk belajar, pemborosan untuk membayar biaya internet atau untuk membeli kuota, mempersingkat umur smartphone, merusak mata karena radiasi handphone, dan ada kemungkinan orang yang kecanduan *game online* demi memenuhi rasa kecanduanya melakukan tindakan pidana seperti mencuri, merampok, atau melaukan tindakan kekerasan karena menerapkan karakterkarakter tokoh yang ada didalam *game online* tersebut didalam kehidupan sosialnya.³⁰

³⁰Ayu Rini, (2011) *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta:Pustaka Mina), h 28.