

BAB 1

PENDAHULUAN

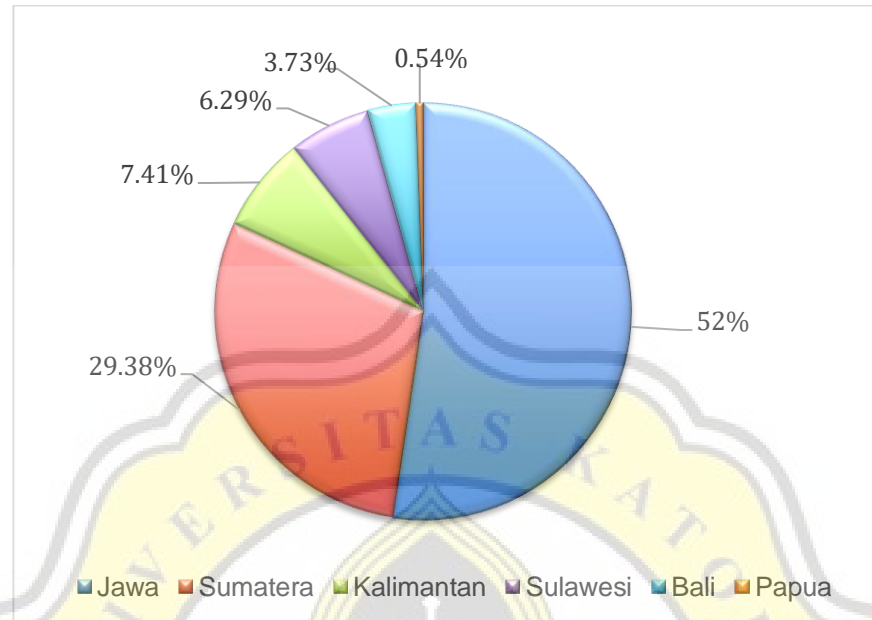
1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Hurlock (1980) masa perkembangan remaja adalah masa transisi individu dalam rentang usia 13-18 yang menghubungkan masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pada masa ini remaja akan mengalami perubahan dalam dirinya yang terdiri dari kematangan mental, emosional, fisik secara individual maupun dalam peran sosial di keluarga, sekolah serta lingkungan masyarakat (Novrialdy, 2019). Menurut Novrialdy, Nirwana, & Ahmad (2019), remaja yang tumbuh di era milenium dihadapkan dengan kecanggihan teknologi dan komunikasi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi. Selain informasi berbagai sarana hiburan juga ditawarkan salah satunya adalah *game online* (Masya & Candra, 2016). *Game online* awalnya sebuah permainan yang muncul di tahun 1960, yang hanya dimainkan oleh dua orang dalam satu jaringan. Pesatnya perkembangan teknologi semakin mudah untuk mengakses *game online* dengan menggunakan komputer pribadi, konsol game (alat permainan video game), smartphone (Kiryaly, Nagygyorgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014). Febriandari, Nauli, & Rahmalia (2016), menjelaskan *game online* adalah permainan berbasis elektronik dan visual yang dimainkan secara *online* via internet yang melibatkan lebih dari satu pemain (*multiplayer*) di berbagai tempat yang

berbeda serta terdapat fitur chat agar pemain dapat berinteraksi satu sama lain.

Menurut Long, Liu, Hao, Pierre, & Billieux (2018), *game online* merupakan kegiatan rekreasi populer dengan jumlah pemain yang berkembang di seluruh dunia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2018), menjelaskan bahwa total pengguna internet di Indonesia tahun 2018 sebesar 171,17 juta jiwa dengan presentase pengguna internet remaja usia 10-14 tahun sebesar 66,2 dan usia 15-19 sebesar 91%. Data dari Katadata Rizal (2021), mengungkapkan bahwa jumlah pengguna mobile game pada tahun 2019 di Indonesia sebesar 44,1 juta sedangkan pada tahun 2020 terdapat peningkatan menjadi 54,7 juta. Aplikasi game terpopuler tahun 2021 di Indonesia peringkat pertama yaitu Mobile Legends: Bang Bang (*MLBB*). App Annie mengungkapkan bahwa game yang paling banyak dimainkan adalah game *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) MLBB* (Bayu, 2021).

Menurut Rani, Hasibuan, & Barus (2019), *MLBB* adalah game yang dirilis dan dikembangkan oleh Moonton dalam sebuah permainan *MOBA* yang berasal dari Tiongkok, China. Jumlah pemain aktif bulanan *Mobile Legends* di Asia Tenggara sebesar 70 juta, hampir 50% pemain berasal dari Indonesia. Moonton mengumumkan bahwa mereka telah mencetak sejarah dengan total unduhan game *Mobile Legends* mencapai lebih dari 1 miliar pada kuartal terakhir tahun 2020. Pemain aktif bulanan *Mobile Legends* di Indonesia sebanyak 34 juta dengan presentase :



Gambar 1.1 Sebaran pulau pemain aktif bulanan Mobile Legends (Pratnyawan dkk., 2021)

Berdasarkan *gender* pemain *Mobile Legends* di Indonesia 80% berjenis kelamin laki-laki dan 20% adalah perempuan. Penggemar *Mobile Legends* juga terdapat di Jakarta, Banten, Yogyakarta, Bandung, Surabaya dan Semarang (Pratnyawan, Rachmanta, & Rezza 2021).

Bermain *game online* dianggap menjadi alternatif hiburan untuk menghilangkan rasa lelah dan penat setelah melakukan aktivitas sehari-hari, namun yang terjadi remaja justru memainkan *game online* secara berlebihan hingga menjadi suatu kecanduan (Putri dkk, 2021). Kecanduan *game online* adalah salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet yang dikenal dengan *Internet Gaming Disorder (IGD)*. *IGD* merupakan penggunaan Internet secara terus-menerus dengan jangka waktu berulang dalam suatu permainan bersama dengan pemain lain yang

menyebabkan gangguan atau distress yang signifikan secara klinis. Individu dapat dikatakan mengalami kecanduan *game online* apabila telah menghabiskan waktu bermain game 8-10 jam/hari atau lebih dari 30 jam/minggu serta terpenuhinya 5 kriteria atau lebih selama 12 bulan (American Psychiatric Association, 2013).

Menurut Lemmens dkk, (2009) kecanduan *game online* terbagi menjadi tujuh aspek yaitu : *Salience* adalah aktivitas penting dalam individu serta mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukan), dan perilaku (penggunaan secara berlebihan). *Tolerance* adalah proses aktivitas individu dalam bermain *game online* meningkat dan secara bertahap intensitas jumlah waktu yang bertambah. *Mood modification* adalah pengalaman subjektif individu sebagai hasil dari keterlibatan dalam bermain *game online*. *Withdrawal* adalah perasaan tidak menyenangkan serta dampak fisik yang terjadi ketika aktivitas bermain *game online* berkurang atau terhenti. *Relapse* adalah aktivitas bermain *game online* yang berlebihan dan cenderung untuk mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka periode tertentu atau masa kontrol. *Conflict* merupakan konflik interpersonal dari hasil aktivitas bermain game secara berlebihan. *Problems* merupakan masalah yang terjadi dari bermain game secara berlebihan.

Putri, Budiyo, & Kokotiasa (2021) menjelaskan dampak positif dari bermain *game online mobile legends* adalah dapat mengikuti kompetisi olahraga elektronik (*e-sport*) yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Keuntungan dalam mengikuti kompetisi tersebut remaja dapat berprestasi di

bidang olahraga elektronik serta mendapatkan penghasilan, piagam penghargaan, menjadi konten creator. Selain itu terdapat dampak negatif dari game online adalah remaja sebagai siswa menjadi sering membolos dan malas untuk mengerjakan tugas – tugas sekolahnya (Adiningtias, 2017). Lebho, Lerik, Wijaya, & Littik (2020), menjelaskan bermain *game online* memberikan dampak yang negatif bagi remaja seperti hubungan sosial dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar atau bekerja, terkena paparan radiasi yang dapat merusak saraf mata dan otak. Dampak negatif lain yang ditimbulkan apabila sudah menjadi kecanduan, yaitu akan menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, tidak patuh dengan orang tua, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, menjadi sulit bersosialisasi, mudah emosi dan berkata kotor (Putri dkk, 2021). Remaja yang mengalami kecanduan game online akan bermain game secara terus-menerus, menutup diri dari lingkungan sosial serta hanya terfokus dalam pencapaian *game online* (Pande & Marheni, 2015).

Peneliti telah melakukan wawancara singkat mengenai aspek-aspek dari kecanduan *game online* pada tanggal 17 Januari 2022 melalui *google meet* dengan dua subjek remaja yang berjenis kelamin perempuan berinisial R berusia 16 tahun dan laki-laki berinisial A berusia 17 tahun. Kedua narasumber merupakan siswa SMA Negeri di Kota Semarang. Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan dua subjek, subjek R dan subjek A. Subjek R sudah mulai bermain *game online* pada kelas 4 SD, subjek R dapat bermain kurang lebih selama 8 jam dalam sehari, dampak dari bermain *game online*

menimbulkan konflik dengan lingkungan sekitar subjek R seperti terkena marah karena malas membantu orang tua, suka berbohong dengan orang tua, bermain *game online* juga memberikan dampak seperti malas sekolah, malas mengerjakan tugas, malas bersosialisasi dengan orang sekitar karena subjek R selalu bermain game. Subjek A mulai bermain *game online* pada saat masuk SMP, subjek A dapat bermain kurang lebih selama 10 jam dalam sehari, menurut subjek A bermain *game online* sering mengganggu proses belajar serta tugas menjadi tertunda karena lebih mementingkan bermain *game online* tersebut, selain itu subjek A menjadi tidak ingat waktu makan dan kurangnya waktu untuk istirahat, subjek A sering merasa mata menjadi sakit seperti terasa perih, pegal dan kering karena terlalu sering menatap layar HP, selain itu dampak dari bermain *game online* menimbulkan konflik dengan lingkungan sekitar subjek A seperti membully dengan kata kasar, berantem dengan orang tua karena malas membantu orang tua, malas bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan data yang didapatkan dari dua subjek dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* telah menjadi sesuatu aktivitas yang penting untuk dilakukan, pola makan dan pola tidur menjadi tidak teratur, mata menjadi terasa perih, pegal dan kering, mengganggu proses belajar, menunda untuk mengerjakan tugas sekolah, selain itu menimbulkan konflik dengan lingkungan sekitar seperti membully teman yang kalah dengan kata-kata kasar, terkena marah karena malas membantu orang tua, suka berbohong dengan orang tua, malas bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Kecanduan *game online* penting untuk di teliti karena dapat berhubungan dengan kualitas tidur, prestasi belajar, perilaku agresif pada remaja. Hasil penelitian Matur, Simon, & Ndorang (2021) menjelaskan terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan kualitas tidur pada remaja SMA Negeri di kota Ruteng. Sehingga dapat disimpulkan bahwa apabila seseorang mengalami kecanduan terhadap *game online* maka kualitas tidurnya semakin buruk. Game online menyebabkan remaja menjadi kecanduan sampai waktu istirahat digunakan untuk bermain *game online* akibatnya, muncul permasalahan terkait yaitu kualitas tidur remaja. Hasil penelitian Julia (2018) mengenai kecanduan *game online* dengan prestasi belajar mengungkapkan terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan internet *game online* terhadap prestasi belajar siswa di sekolah. Individu dengan kecanduan *game* tidak mampu mengontrol, menghentikan *game*, mengabaikan aktifitas lain sehingga membuat hubungan sosial serta prestasi akademik dan motivasi belajar menurun. Penelitian Rondo, Wungouw, & Franly, (2019) mengenai kecanduan *game online* dengan perilaku agresif menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa SMA Negeri Ratahan. Perilaku agresif yang terjadi antara lain kekerasan fisik: memukul teman jika sedang kesal, berkelahi, kekerasan verbal: berbicara dengan kata-kata kasar atau kotor. Dilansir dari artikel berita tribunnews.com bahwa kecanduan *game online* juga menimbulkan perilaku kriminalitas, seperti dalam kasus di Malang remaja berinisial AS 17 tahun, AS mencuri ponsel dan uang milik tetangganya

karena kecanduan bermain *game online*. Uang tersebut digunakan untuk membeli jajan dan bermain game online (Adi, 2019)

Menurut Immanuel (dalam Trisnani & Wardani, 2018) faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* terbagi menjadi faktor dari dalam diri individu (internal) meliputi keinginan untuk mendapatkan skor tinggi dalam game online, merasa bosan ketika berada dirumah atau disekolah, kurangnya kontrol dalam diri remaja, sedangkan faktor dari luar individu (eksternal) meliputi lingkungan teman sebaya, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, harapan orang tua yang tinggi untuk anaknya. Penelitian Gunuc (2017), menjelaskan bahwa pengaruh teman sebaya merupakan faktor penting dari penyebab kecanduan bermain *game online*.

Menurut Hurlock (1980) teman sebaya menjadi sangat kuat pada masa remaja. Teman sebaya berpengaruh terhadap sikap, pembicaraan, minat, penampilan, dan perilaku yang sangat kuat karena remaja cenderung lebih banyak berada diluar rumah menghabiskan waktu dengan teman sebaya sebagai kelompok. Remaja pada masa ini akan mengusahakan segala cara agar dapat diterima dalam kelompok teman sebayanya. Salah satu usaha yang dilakukan agar diterima dalam kelompok adalah mengikuti ajakan teman untuk mengikuti suatu kegiatan atau trend tertentu. Salah satu trend yang diikuti oleh remaja adalah bermain *game online*. (Wiguna & Herdiyanto, 2018). Menurut penelitian Aris, Hardjono & Karyanta, (2015) remaja mengenal *game online* berawal dari ajakan teman sebayanya. *Game online* menjadi salah satu pendukung untuk individu mendapatkan suatu hubungan pertemanan baik

bersifat nyata maupun maya. Remaja yang sering bermain *game online* dapat membentuk suatu komunitas atau kelompok bermain yang dapat memotivasi untuk terus bermain *game online*.

Konformitas adalah perubahan perilaku atau keyakinan untuk sesuai dengan individu lain, sebagai hasil dari tekanan kelompok baik nyata maupun yang dibayangkan (Myers, 2013). Menurut Santrock (2003), konformitas dapat bersifat negatif dan positif, bentuk dari konformitas negatif yaitu, menggunakan bahasa jorok, mengolok-olok individu lain, mencuri dan merusak. Bentuk konformitas positif yaitu, keinginan untuk terlibat dalam pertemanan sebaya, seperti berpakaian seperti teman-teman serta meluangkan waktu untuk anggota klik atau kelompok. Konformitas teman sebaya terhadap kecanduan *game online* terjadi karena individu terbantu dalam sebuah permainan. Teman sebaya memiliki kemampuan yang baik dalam bermain game yang mengakibatkan individu terbantu dan bergantung oleh teman sebayanya Qian, Zhang, & Jin (dalam Iqbal, 2020).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Iqbal (2020) menjelaskan kontribusi konformitas terhadap kecanduan game online pada mahasiswa di Kota Padang yang menunjukkan hubungan positif antara konformitas terhadap kecanduan *game online*. Semakin tinggi tingkat konformitas pada mahasiswa yang bermain *game online* maka akan semakin tinggi kecanduan terhadap *game online* pada mahasiswa. Penelitian lain mengenai hubungan kontrol diri dengan adiksi *game online* pada siswa di Kota Serang dengan sampel berjumlah 150 subjek, hasil penelitian ini menyatakan terdapat hubungan

negatif antara kontrol diri dengan adiksi *game online* pada siswa di Kota Serang yang berarti semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah tingkat adiksi *game online* siswa (Nur, 2021)

Berdasarkan hasil uraian dan data di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dengan Kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* pada Remaja”. Kekhasan penelitian ini adalah penelitian memfokuskan pada *game online mobile legend* pada penelitian ini karena *game online Mobile Legend Bang Bang* menjadi salah satu game yang terpopuler di Indonesia saat ini.

1.2. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Konformitas Teman Sebaya dan Kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* pada Remaja”.

1.3. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber informasi dan memberi sumbangan teoritis bagi perkembangan ilmu pengetahuan mengenai hubungan konformitas teman sebaya dan kecanduan *game online* yang dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah gambaran untuk remaja, guru, serta masyarakat luas mengenai hubungan konformitas

teman sebaya dan kecanduan *game online*, sehingga dapat mengetahui dan terhindar dari dampak buruk dari kecanduan bermain *game online*

