

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Internet saat ini telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari dengan berbagai manfaat didalamnya. Manfaat yang dapat digunakan melalui internet meliputi layanan publikasi, edukasi, gaya hidup, sosial-politik, dan kesehatan. Melalui infografis hasil survei pengguna internet di Indonesia terus meningkat. Peningkatan ini dapat dilihat pada tahun 2016, dengan penetrasi pengguna internet di Indonesia sebesar 132,7 juta jiwa. Sementara pada tahun 2017, APJII melaporkan penetrasi pengguna internet di Indonesia sudah sebesar 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia sebanyak yaitu 262 juta jiwa (APJII, 2017).

Berdasarkan hasil survei tentang pengguna internet di Indonesia APJII (2017), banyak alasan individu dalam mengakses internet. Salah satunya adalah untuk hiburan dan bersenang-senang. Sejalan dengan itu Horigan (2002) juga melakukan survei mengenai aktivitas yang dilakukan individu di internet. Hasil survei tersebut menyatakan bahwa aktivitas yang dilakukan pengguna internet adalah aktivitas yang menyenangkan seperti melihat video, pesan singkat (*chatting*), mendengarkan musik, dan bermain *game online*.

Game online merupakan sebuah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dengan menggunakan mesin-mesin penghubung oleh suatu jaringan (Adams, 2009). Umumnya jaringan yang apat digunakan untuk bermain *game online* adalah internet. Berdasarkan hasil survei APJII tahun 2017 bahwa sekitar 54,13 % pengguna internet memanfaatkan dibidang gaya hidup yaitu untuk bermain

game online .*Game online* dapat dimainkan menggunakan *gadget*, *notebook*, komputer dan sebagainya.

Game online juga tidak luput dari teknologi yang ditawarkan seperti kualitas *game* dan dapat melakukan interaksi sosial sesama pemain *game*. Sejalan dengan itu, Kim dan Kim (2010) mengatakan kualitas permainan dan adanya interaksi sosial merupakan alasan individu tertarik untuk bermain *game online*. Interaksi sosial saat bermain *game online* meliputi perbincangan, kemudian saling bertarung untuk mencapai tujuan bersama dengan pemain *game online* lainnya (Kim & Kim, 2010). Disamping itu, fungsi *game online* bagi individu diantaranya sebagai alternatif untuk hiburan, menghilangkan kejenuhan, dan juga sebagai pelarian dari tekanan di kehidupan sehari-hari (Shin, 2009).

Saat ini, *game online* memiliki ragam jenis permainan, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan dengan grafik kompleks. Jenis *game online* yang saat ini sedang banyak diminati adalah *multiplayer online batle arena (MOBA)*. Merupakan jenis *game online* yang memadukan dua jenis *game* yaitu RTS (*Real Time Strategy*) dan RPG (*Role Playing Game*) dimana, pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan (Funk & John, 2013). Salah satu *game online MOBA* yang sedang populer adalah *game Mobile Legend*.

Game Mobile Legend dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan pengembangan dari Shanghai, Cina yang bernama Moonton. *Game* ini telah memiliki jutaan pemain aktif di seluruh dunia (Panji, 2017). Terbukti dari sebuah *market aplikasi play store* dengan jumlah unduhan mencapai 100 juta, berarti 100 juta lebih perangkat *smartphone* telah menginstal *game* ini sejak peluncuran global

untuk *platform android* pada 11 juli 2016. Sedangkan pada laman *Mobile Legend* Indonesia di sebuah sosial media *facebook* menjapai 10,8 juta orang yang mengikuti dan 10,4 juta orang menyukai laman tersebut (Ludwianto, 2018).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh I Ketut (2019) menyatakan faktor yang mempengaruhi minat pemain bermain *game Mobile Legend* antara lain ialah untuk mengisi waktu luang, menghilangkan rasa bosan, mudah dimainkan, memiliki fitur yang menarik, membuat pemain menjadi ambisius untuk pencapaian tertinggi. Kemudian bisa bermain bersama teman, bermain karna ajakan teman, mendapatkan teman dari *game mobile legend* ini..

Umumnya, yang sering memainkan *game Mobile Legend* ini adalah para remaja. Griffiths, Davies dan Chapel menyatakan bahwa remaja banyak menghabiskan waktu dalam bermain *game online* dari pada orang dewasa. Terdapat data yang menunjukkan hampir 30 persen pengguna *game online* di tanah air berasal dari kalangan remaja berusia 15-24 tahun. Berdasarkan hasil penelitian oleh Ika (2019) menyatakan bahwa rata-rata subjek penelitian yang bermain *game mobile legend* adalah siswa SMA. Penelitian serupa oleh Iqbal (2018) menyebutkan intensitas bermain *game mobile legend* pada subjek penelitian tergolong tinggi. Tingginya intensitas bermain *game Mobile Legend* menyebabkan pemain hanya menghabiskan waktu sehari-hari hanya untuk bermain.

Remaja yang kurang mampu mengendalikan diri dalam bermain *game Mobile Legend* akan merasakan dampak pada dirinya, meliputi kesehatan fisik, psikologis dan hubungan sosial. Yee (2002) mengatakan bahwa, permasalahan yang terkait dengan *game online* dalam kehidupan nyata menimbulkan masalah akademis, kesehatan, keuangan, dan hubungan dengan orang lain. Masalah tersebut terlihat

pada nilai akademis yang cenderung mengalami penurunan, uang ekstra untuk bermain *game*, mengabaikan kebutuhan biologis dasar seperti makan, tidur, dan kebersihan diri, mengalami keluhan fisik seperti mata menjadi kering dan tegang, sakit punggung, kelelahan dan mengalami penurunan berat badan. Salah satu kasus yang dialami oleh perempuan asal Pontianak, YS 26 tahun ditangkap polisi karena melakukan pencurian dengan transfer dana untuk pembelian fasilitas dalam *game* ML. Mengenai perilaku bermain *game* ML yang tidak terkontrol ini akan memiliki dampak yaitu, bermain dalam waktu yang lama, perilaku malas dalam melakukan aktifitas, boros dan berbohong dalam menggunakan uang kiriman orang tua dan perilaku tidak peduli lingkungan sekitar (Asih, 2019).

Kim dan Kim (2010) menggambarkan kondisi remaja bermain *game online* berlebihan yakni remaja yang tidak dapat mengendalikan waktu bermain yang disebut *failure of self control*. Menurut Masya dan Candra (2016) menambahkan tingginya tingkat bermain *game online* dapat terjadi karena kurangnya *self control* dalam diri individu sehingga kurang mampu mengatasi dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online Mobile Legend*. Selanjutnya penelitian Devita (2018) menyatakan subjek penelitian yang mengalami kesulitan untuk berhenti bermain *game online Mobile Legend*, akibatnya lupa waktu hingga rela bergadang demi bermain *game*. Subjek pada penelitian tersebut juga mengalami gangguan tidur. Sebuah kasus yang dialami oleh gadis berusia 23 tahun bernama Mhary terserang stroke karena kelelahan bermain *game Mobile Legend*. Menurut informasi dari Mhary melalui akun *Facebook*-nya, ia menghabiskan waktu selama 8 jam sehari untuk bermain.

Berdasarkan pemaparan kasus di atas dapat disimpulkan bahwa kurangnya pengendalian diri individu dalam bermain *game Mobile Legend*.

Self control dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam mengendalikan diri dari stimulus yang dapat merugikan dirinya (Tangney, Baumeister, Boone, 2004). Berikut beberapa Domain *self control* yang berkaitan dengan perilaku bermain *game Mobile Legend* tersebut adalah *Achievement and Task Performance*, *Impulse Control* (melibatkan perilaku impulsif), *adjustment* (melibatkan penyesuaian psikologis), *Interpersonal Realtionship* (hubungan interpersonal), dan *Moral Emotions* (rasa malu dan bersalah), (Tangney, Baumeister, Boone, 2004).

Berdasarkan domain *self control* yaitu *Achievement and Task Performance* merupakan kemampuan individu dalam menjalankan tugas tepat waktu, menunda untuk melakukan rekreasi atau dari hal-hal yang dapat mengganggu pekerjaan, menggunakan waktu belajar dengan efektif, memilih kursus yang sesuai, dan menjaga gangguan emosional yang dapat mengganggu kinerja. Beberapa penelitian yang mengaitkan dengan bermain *game mobile legend* diantaranya, Alvin (2016) menyatakan bahwa *self control* mempengaruhi perilaku bermain *game* sebesar 19,4%. Meskipun tetap bermain secara terus menerus, pemain *game* dapat mempertimbangkan waktu yang dihabiskan dan resiko yang bisa dirasakan melalui *self control* (Alvin, 2016). Artinya, apabila individu memiliki *self control* yang baik maka ia mampu mengelola dirinya serta dapat mengontrol dirinya ketika bermain *game ml* dan tidak bermain secara berlebihan.

Domain kedua dari *self control* yaitu *impulse control* kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu, selalu berhati -

hati dan tidak tergesagesa. Megatasya (2014) mengatakan terdapat pengaruh *self-control*, kecerdasan emosi terhadap agresivitas dalam bermain *game online*. Widyaastuti (2012) dalam penelitiannya tentang perilaku pemain *game online* mengatakan sikap agresi remaja muncul ketika mengalami kekalahan dalam permainan seperti berbicara kasar, membanting benda, bahkan berkelahi dengan teman sebayanya. Dalam hal ini *self control* dapat berfungsi untuk mengendalikan diri *gamers* dari bermain *game* ML secara berlebihan sehingga dapat menghindari dampak negatif yang ditimbulkan.

Domain ketiga *self control* yaitu *interpersonal relationship*, menyangkut hubungan interpersonal individu. Beberapa penelitian yang berkaitan diantaranya Calhoun dan Acocella (dalam Tika, 2017) mengatakan *self control* berfungsi untuk mengatur perilaku individu agar tidak mengganggu kenyamanan orang lain. Avakame (1998) individu yang memiliki *self control* yang tinggi cenderung menyukai tantangan dan aktif. Mereka yang seperti ini memiliki kecenderungan bergabung dengan anak-anak sesama pemain *game online* dan membentuk kelompok sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, *self control* memiliki hubungan yang kuat terhadap perilaku remaja salah satunya perilaku bermain *game mobile legend*. Penelitian yang akan dilaksanakan ini penting untuk melihat gambaran *self control* remaja, mengingat dampak buruk yang akan dirasakan remaja pemain *game mobile legend* jika memiliki *self control* rendah. Kesimpulannya, penelitian ini akan menggambarkan tingkat dari *self-control* pada remaja pemain *Game online Mobile legend*.

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah dibuat untuk mempermudah penelitian dan sekaligus menjadi tolak ukur masalah sebagai fokus dalam penelitian yang dilakukan. Bagaimana gambaran *self control* pada remaja pemain *game mobile legend* di kota Padang.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran *self-control* pada remaja pemain *game online Mobile legend* di kota Padang.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Dapat memperkaya informasi keilmuan dalam bidang ilmu Psikologi khususnya dalam kaitannya dengan teori *self-control* dan fenomena *game online mobile legend* yang dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Memberikan informasi gambaran *self control* pada remaja khususnya yang memainkan *game mobile legend*. Sehingga remaja dapat menggunakan penelitian ini untuk mengevaluasi dirinya dan terhindar dari dampak buruk *game mobile legend* jika dimainkan secara berlebihan

1.5 Sistematika penulisan

Adapun Sistematika dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan, berisikan uraian singkat mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah yang akan diteliti, tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Landasan teori, berisikan penjabaran teori-teori yang relevan dengan variabel penelitian, hubungan antar variabel dalam penelitian, dan hipotesa penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Metode Penelitian, berisikan uraian mengenai metode penelitian yang digunakan oleh peneliti.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum sunjek penelitian, hasil penelitian, gambaran variabel penelitian, dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya serta saran yang terkait dengan hasil penelitian ataupun peneliti berikutnya.

