

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi berkembang seiring dengan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi sangat melekat dengan kehidupan manusia. Teknologi menjadi hal yang penting dalam kehidupan pada zaman ini. Remaja yang merupakan masa depan bangsa dengan adanya perkembangan digitalisasi lingkungan menyebabkan remaja memiliki potensi yang berdampak positif atau negatif. Kecanggihan teknologi memberikan dampak pada lingkungan remaja yang tentunya akan berdampak pada perilaku sosial remaja. Dengan kehadiran teknologi manusia dengan mudah menyampaikan informasi dan berkomunikasi. Tanpa disadari manusia sangat bergantung dengan teknologi. Menurut Fitri (2021) Perkembangan media komunikasi semakin berkembang dengan pesatnya seiring perubahan zaman.

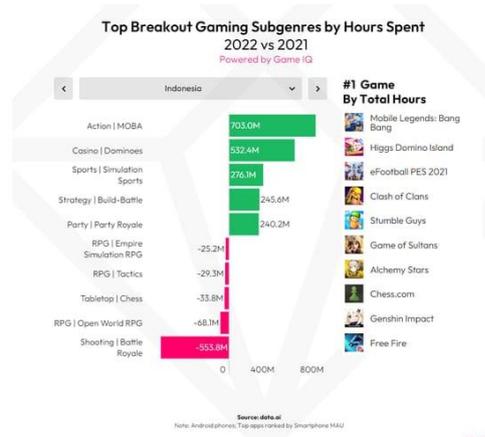
Munculnya media-media baru dimulai dari televisi, radio, telepon kabel bahkan *telephone portable* seperti *mobile phone* dan *handphone*. Saat ini sudah muncul telepon dengan program pintar yang disebut dengan *smartphone*. Media internet telah menjadi media komunikasi utama untuk memperoleh informasi dan menyebarkan informasi (Hasan 2021). Semakin meningkatnya perkembangan teknologi dan semakin canggih membuat manusia mudah dalam mendapatkan informasi melalui *smartphone*. *Smartphone* merupakan salah satu hal yang tak lepas dari kehidupan manusia pada zaman ini. Kemajuan teknologi menghadirkan istilah “Dunia dalam genggaman”. Istilah tersebut diungkapkan oleh jurnalis asal Amerika Serikat Thomas L. Friedman.

Dalam riset data ai berjudul *State of Mobile 2023* yang menunjukkan informasi yang menarik bahwa masyarakat Indonesia menghabiskan 5,7 jam perhari

menggunakan internet pada tahun lalu. Dalam riset data tersebut, manusia tidak hanya menggunakan telepon seluler sebagai alat komunikasi tetapi juga untuk mencari hiburan. Dalam menjalankan aktivitas sehari-hari manusia membutuhkan hiburan.

Salah satu untuk menghibur diri yaitu dengan bermain *game* . *game online* sendiri banyak diminati dari berbagai usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Di samping fungsinya sebagai media untuk *refreshing*, *game online* berdampak pada psikologis penggunanya. *Game online* menurut Kim dkk merupakan permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Jaringan yang digunakan untuk bermain *game* biasanya menggunakan internet. *Game online* yang banyak diminati masyarakat Indonesia adalah *game* Mobile Legend. Mobile Legends dikembangkan oleh perusahaan Shanghai Moonton Technology, yang pada awalnya dikhususkan hanya untuk Android pada 14 Juli 2016 dan diikuti untuk iOS pada 9 November 2016. Dalam waktu empat tahun, popularitas MLBB mengalami kemajuan pesat. Pada bulan Oktober 2020 ini, Mobile Legends berhasil mencapai lebih dari 1 milyar unduhan secara global.

Pada tahun 2023 berdasarkan riset data a.i terkait *game* yang banyak diminati pada tahun 2023 yang di posisi pertama yaitu game Mobile Legend. Dalam data tersebut, pengguna android mengakses game Mobile Legend selama 703 juta jam.



**Gambar 1.1**  
**Sumber Riset Data a.i**

Mobile Legend merupakan *game multiplayer online* battle arena yang mengharuskan kerja sama dari tiap pemain yang terdapat dalam tim tersebut. Para pemain dapat menggunakan fitur *voice chat* di dalam *game* untuk memudahkan permainan. *Game* Mobile Legend bergenre peperangan yang dimana terbentuk dua tim. Setiap tim memiliki 5 pemain. Mereka bertarung untuk mendapatkan *tower* yang dimiliki setiap tim. Dalam *game* tersebut masing masing tim memiliki 10 *tower* dan pertandingan dapat dimenangkan jika dapat menghancurkan *tower* tersebut menggunakan strategi. Pada *game* Mobile Legend memiliki 120 *hero*.

Pada era ini, siapa saja sudah dapat memainkan *game online* dari gadget mereka masing-masing, bermacam-macam jenis *game online* dapat dimainkan. *game online* sangat menarik perhatian para *gamers* (pemain *game*) karena memiliki audio visual yang menarik, karakter yang membuat betah pemain dalam bermain *game*. Banyak pemain *game online* kehilangan konsentrasi di dunia nyata. Karena kurangnya aktivitas di dunia nyata. Anggapan orang terhadap bermain *game* selalu memberi dampak buruk

bagi penggunanya, padahal di luar Negeri *game* merupakan pekerjaan hal yang menjanjikan.

Dalam rangka perkembangan teknologi *gaming* di Indonesia, pemerintah telah membuka jurusan teknologi *gaming* di banyak universitas di Indonesia, seperti Universitas Teknologi Sepuluh November, Politeknik Elektro Negeri Surabaya dan ITB (Institut Teknologi Bandung). Ini merupakan inisiatif pemerintah yang bertujuan untuk mengembangkan hobi mereka. Selain itu, pemerintah juga memberikan beasiswa kepada siswa berprestasi yang menunjukkan bakat di bidang akademik, sehingga memotivasi siswa untuk belajar.

Fenomena mobile legend yang kini menjadi gaya hidup memang cukup mengejutkan. Munculnya *game* Mobile Legends sebagai gaya hidup menimbulkan perbedaan pendapat mengenai dampak *game online*. Ada yang mengatakan bahwa "Mobile Legends" memberikan pengaruh negatif bagi pelajar, namun ada pula yang mengatakan bahwa bermain "Mobile Legends" dapat memberikan pengaruh positif bagi penggunanya. Game Mobile Legend memiliki peran penting dalam pertumbuhan e-sports di Asia Tenggara. Game Mobile Legend juga memiliki komunitas yang aktif dan besar. Pengaruh positif pada fenomena game Mobile Legend salah satunya yaitu pemain mengalami peningkatan status sosial karena pemain dapat menjadi streaming youtube, tiktok, atau sosial media lainnya. Dalam hal tersebut dapat menaikkan ekonomi keuangan pemain.

*Game online* memberi pengaruh positif dan negatif bagi penggunanya yang meliputi berbagai aspek kehidupan, baik terkait moral maupun karakter individu yang terlihat dalam kebiasaan sehari-hari. Dampak positif *game online*, diantaranya dapat

melatih kerjasama, konsentrasi, bahasa inggris, kecepatan, kreativitas, kesenangan, kesabaran serta mengurangi *stress*. Dampak negatif *game online*, dapat menimbulkan kecanduan, sikap buruk dalam bertutur kata, agresivitas, mencuri atau merampas hak orang lain dan bermalas-malasan. Sebagai salah satu dampak *game online*, perilaku agresif diartikan sebagai perluapan emosi marah atau tindakan kasar yang diakibatkan oleh rasa kecewa atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Perilaku agresif sebagai bentuk perilaku yang merugikan individu lain. Dampak kekerasan yang di akibatkan oleh perilaku agresif dapat berupa kerusakan pada fisik, seperti luka pada tubuh dan kondisi psikis, seperti tertekan dan stress. Beberapa contoh kasus kekerasan yang dilakukan oleh remaja, berupa kasus bullying di sekolah, perkelahian dan tawuran antar pelajar. Tawuran di beberapa sekolah yang ada di daerah Yogyakarta telah merenggut nyawa para pelajar (Edi, 2017). Contoh lain kekerasan yang dilakukan oleh pelajar di Kota Depok, Jawa Barat akibat tawuran antar pelajar menyebabkan pelajar mengalami luka yang mengakibatkan korban meninggal dunia (Mantalea 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan penulis menunjukkan bahwa siswa kelas 11 SMA Negeri 1 Bandar banyak memainkan *game* Mobile Legend dan memainkan *game* Mobile Legend pada saat jam istirahat ataupun jam kosong. Beberapa siswa juga menunjukkan perilaku agresif. Para siswa tersebut lebih banyak menghabiskan waktu dibanding melakukan aktivitas lain bersama teman-temannya. Dan apabila sedang diajak berbicara oleh temannya yang lain mereka merasa marah dan terganggu. Serta sengaja mengabaikan panggilan telepon dari orang tuanya atau temannya hanya karena sedang bermain *game*. Pada saat mengalami kekalahan juga mereka merasa kesal, berteriak secara tiba tiba dengan suara yang keras dan sering menggebrak meja sehingga

membuat teman yang lainnya terganggu. Tidak hanya menimbulkan hal yang negatif, salah satu siswa juga menjadikan *game* mobile legend sebagai sebuah pekerjaan yang menghasilkan uang karena siswa tersebut jago dalam bermain dan memeperjual belikan akun Mobile Legend atau menjual diamond Mobile Legend.

Mobile legend dipilih dalam penelitian ini karena merupakan *game* yang menjadi perhatian di Indonesia. Turnamen Mobile Legends, baik lokal maupun internasional, seringkali menarik perhatian pemain dan penggemar. Mobile legend bahkan merupakan salah satu *game* dengan banyak *event* pertandingan yang digelar untuk mempromosikan suatu produk elektronik, hal ini tentu saja menjadi suatu hal yang dapat ditarik kesimpulan bahwa Mobile Legend adalah salah satu *game online* terlaris yang dimainkan di Indonesia. Banyaknya yang tertarik dengan Mobile Legend membuat peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh *game* Mobile Legend terhadap remaja.

Penelitian ini dilakukan Di SMA Negeri 1 Bandar Kabupaten Simalungun Provinsi Sumatra Utara yang peneliti tertarik untuk memperoleh suatu gambaran realita secara jelas dan pasti terkait *game online* yang terdapat pengaruh yang mempengaruhi perilaku sosial dalam diri seseorang, seseorang yang memainkan *game* Mobile Legend secara terus menerus, maka seseorang akan merasa kecanduan untuk bermain *game online* karena itu, perlu diadakan peneliti dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Prilaku Sosial Siswa Kelas 11 SMA Negeri 1 Bandar”**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Melalui penjelasan yang terdapat pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi suatu masalah yaitu :

1. Fenomena *game* Mobile Legend terhadap perubahan perilaku sosial di kelas 11 siswa SMA Negeri 1 Bandar.
2. Mobile Legend memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial siswa kelas 11 di SMA Negeri 1 Bandar

## **1.3. Pertanyaan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka pertanyaan masalah yaitu :

1. Adakah pengaruh yang signifikan *game* Mobile Legend terhadap perilaku sosial siswa kelas 11 SMA Negeri 1 Bandar?
2. Bagaimana pengaruh *game* Mobile Legend perilaku sosial SMA Negeri 1 Bandar?

## **1.4. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari kesalahpahaman, peneliti perlu membatasi masalah yang akan diteliti agar tidak meluas. Maka masalah yang akan dibahas lebih lanjut dalam penelitian ini, fenomena maraknya *game* Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandar.

## **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game* Mobile Legend terhadap perubahan perilaku sosial siswa di SMA Negeri 1 Bandar.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dapat digunakan dan bermanfaat baik secara baik teoritis maupun praktis :

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

- a. Bagi peneliti diharapkan dapat digunakan sebagai sumber dalam penelitian selanjutnya yang relevan.
- b. Untuk memperoleh pengetahuan terkait pengaruh *game* Mobile Legend.

### **1.6.1 Manfaat Praktis**

- a. Bagi Siswa diharapkan dapat :  
Memberikan kesadaran diri terhadap para siswa agar tidak terlalu sering bermain *game* dan menggunakan waktu sebaik mungkin untuk melakukan kegiatan yang berguna.
- b. Bagi Guru diharapkan dapat :  
Memberikan arahan dan masukan terhadap para guru agar dapat membina siswanya terkait penggunaan waktu yang positif, kegiatan yang bermanfaat agar siswa tidak terlalu candu bermain *game* Mobile Legend yang berdampak terhadap perilaku konsumtif.

c. Bagi orang tua diharapkan dapat :

Memberikan bimbingan kepada para orangtua tentang efek bermain *game online* terhadap perilaku sosial anak. Sehingga para orang tua memiliki wawasan yang cukup untuk memberikan nasihat kepada anak dalam menggunakan waktunya, sehingga anak tidak merasakan kecanduan bermain *game Mobile Legend*.

### **1.7. Hipotesis**

Sugiyono (2015) menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, kebenaran dari hipotesis hendaklah dibuktikan dengan data yang terkumpul. Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka penelitian ini membuat hipotesis sebagai berikut :

**Ha: Terdapat Pengaruh *game online* Mobile Legend terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Kabupaten Simalugun.**

**Ho: Tidak ada pengaruh antara *game online* Online Mobile Legend terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Kabupaten Simalugun.**

Pada penelitian ini, menurut peneliti terdapat Ha yaitu terdapat pengaruh *game Mobile Legend* terhadap perilaku sosial kelas 11 SMA Negeri 1 Bandar.

