

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online mengacu pada berbagai macam permainan yang dimainkan dengan akses internet di berbagai lokasi dan oleh pemain yang terhubung ke jaringan *online* (Young, (2010). Pemain dapat berinteraksi satu sama lain, memulai petualangan, dan membangun komunitas *online* mereka berkat keberadaan jaringan. Pengguna berlama-lama dan menghabiskan waktu di depan komputer karena variasi permainan, yang berkontribusi pada peningkatan penggunaan internet. Kecanduan, juga dikenal sebagai kecanduan *game online* mengalami masalah dalam pengaturan psikologis (Soetjipto, 2013).

Salah satu jenis *game online* adalah *Mobile Legends*. *Game online* yang semakin marak penggunaannya saat ini bergenre MOBA (Multiplayer *Online Battle Ar*) yaitu *mobile legends*. Jenis *game* Massively Multiplayer *Online First Person Shooter games* (MMOPS) yang di dalam permainannya untuk mengambil pandangan orang utama sebagai tokoh yang berada dalam permainan dengan kemampuan dalam tingkat reflek, kausa dan lainnya. *Mobile Legend* dikeluarkan tanggal 11 Juli 2016 dari Tiongkok. Permainan *mobile legend* melibatkan banyak orang dalam peperangan militer dan senjata militer (Soetjipto, 2013). Karena alasan berikut, *mobile legends* populer di kalangan remaja, termasuk pelajar: 1) *Mobile Legend* lebih kecil dari MOBA lain. Ukuran asli *Mobile Legend* adalah 500 MB. Namun, seiring bertambahnya ukuran, tetap lancar; 2) Bermain *mobile legend* (<https://liputan6.com>) sederhana saja.

Mobile Legends, yang dimainkan lebih dari delapan jam, memiliki efek yang mirip dengan terlalu banyak bermain *game online*. Ketika seseorang mengembangkan kecanduan *game online*, itu dapat menyebabkan kurangnya sosialisasi, kurangnya empati, stres, penurunan konsentrasi, dan kesulitan mengendalikan sikap dan tindakan seseorang (Young dalam Rini, 2011). Menurut Chandra (2006), bermain *game online* juga menurunkan prestasi akademik. Menurut Saksono (2018), dalam *mobile legend*, pemain akan melupakan waktu, berkelahi, kurang tidur, dan bersenang-senang sendiri. Menurut Griffith dan Davies (2005), perilaku kompulsif dan kurangnya minat pada aktivitas lain adalah konsekuensi dari kecanduan *game*. Obesitas, jari bengkok, lupa makan, lupa waktu, dan mengganggu pola tidur adalah

efek negatif dari *mobile legend*. Menurut Hong dan Liu (2003) dan Lozen (2009), *game online* meningkatkan keterampilan berpikir abstrak, logika, keterampilan memecahkan masalah, penilaian visual, keterampilan kerja tim, dan kemampuan spasial visual.

Kecanduan mengacu pada bermain *mobile legends* untuk waktu yang berlebihan. Menurut Grant dan Kim (2003), kecanduan *game* ditandai dengan gejala bermain berlebihan tanpa melakukan aktivitas lain. Seseorang dikatakan kecanduan *game online* jika, selama enam bulan, mereka cenderung membuat *game online* sangat penting (*salience*), bermain *game online* lebih sering untuk mendapatkan kepuasan (toleransi), atau membuat *game online* untuk keluar dari bad *mood*. *mood change*), mulai kambuh (*relapse*), kesulitan menghentikan kebiasaan buruk (penarikan diri), dan munculnya masalah interpersonal (konflik) dan masalah pribadi (problem) akibat bermain *game online* (Lemmens, 2009). Faktor kecanduan *Game online*. Menurut Horrigan (dalam Chairunnisa, 2010), ada tiga kategori kecanduan: pengguna berat, mereka yang menggunakan lebih dari 40 jam per bulan; 2) Sepuluh hingga empat puluh jam sebulan (pengguna menengah) lebih sedikit dari sepuluh jam setiap bulan (pengguna ringan).

Mahasiswa, khususnya yang kuliah di Universitas Muhammadiyah Jember (Unmuh Jember) juga terkena masalah kecanduan *game online*. Wawancara awal dengan tujuh mahasiswa laki-laki Unmuh Jember, berusia 19 hingga 20 tahun, yang berpartisipasi dalam *game mobile legend online* dari Tanggal 11-15 Desember 2021, didasarkan pada sejumlah aspek kecanduan. Wawancara mengungkapkan bahwa bermain *game online* (AC) membutuhkan waktu 12 jam, menjadikannya kebiasaan bahkan jika mahasiswa mengganggunya dengan bolos kelas dan aktivitas lainnya. Menurut hasil wawancara dengan BB, pemain *mobile legend* laki-laki berusia 20 tahun sejak SMA, ia sering mengabaikan waktu kuliah dan aktivitas lainnya saat bermain *game online*. BB akan mengutamakan bermain *game online*, meninggalkan aktivitas lain untuk nanti. Hal ini menunjukkan bahwa BB memiliki kecenderungan yang asing dan tidak peduli dengan kuliah, belajar, atau kegiatan lainnya karena menganggap bermain *game online* adalah hal yang paling penting.

Pemain akan terus bermain sampai puas, sesuai dengan aspek toleransi (toleransi). Bermain *game online* pada subjek AC, lebih dari 12 jam bermain per hari, disebabkan oleh kebutuhan untuk bermain setiap hari terasa seperti ada sesuatu yang terjadi jika tidak bermain *mobile legend*, menurut hasil wawancara pada dua subjek, AC (laki-laki, 19 tahun) dan AD (laki-laki, 20 tahun). Berdasarkan temuan

wawancara yang dilakukan dengan subjek AB — laki-laki 20 tahun—ternyata, akibat kecanduan *game online*, AB sering bolos kuliah atau bahkan tidak termotivasi untuk kuliah. Ini karena bermain *game online* bersama teman-teman memang menyenangkan.

Aspek modifikasi *mood* yang dialami pemain ketika *moodnya* membaik saat mulai bermain *game online*. Menurut wawancara dengan AF (laki-laki, 20 tahun), *Mobile Legend* terkadang merasa malas untuk melakukan aktivitas lain karena bermain *game online* itu menyenangkan. Hasilnya, AF mengembangkan kecanduan *game online mobile legend* yang mengakibatkan perubahan suasana hati. Oleh karena itu, aspek perubahan suasana hati digunakan untuk mengukur kecanduan *game online mobile legend*.

Pemain tidak dapat mengurangi waktu dan pola bermainnya kembali ke awal dan tidak mengurangi intensitas bermainnya sehingga kondisi itu pemain akan mengalami aspek *relaps*. AF, laki-laki berusia 20 tahun, mengklaim bahwa bermain *Game online* membantunya rileks setelah mengerjakan tugas kuliah. AB, laki-laki berusia 20 tahun, selalu melupakan waktu yang dihabiskan di rumah temannya dengan bermain *game online*. Cafe dan warung yang selalu dikunjungi orang untuk bermain *game online* juga merupakan tempat bermain yang baik. Ketidaksiplinan telah berkembang sebagai akibat dari kecanduan *game online*.

Menurut Chen dan Chang (2008), kecanduan juga dapat diukur dengan penarikan, yaitu upaya untuk memisahkan diri dari sesuatu atau menarik diri darinya. Pemain yang kecanduan atau kecanduan akan kesulitan untuk menarik atau memisahkan diri, sehingga mereka akan harus memilih aktivitas yang berhubungan dengan *game online* sebagai metode isolasi diri yang disukai. Kecanduan seseorang terhadap *game online* menunjukkan bahwa mereka telah mengalami gejala penarikan. Oleh karena itu, pemain yang mengalami aspek ini sulit untuk meninggalkan penarikan *game online*.

Bagian konflik menjelaskan bahwa orang yang bermain *game online* tidak akan peduli dengan kehidupan mereka, terutama kehidupan sosial mereka, dan hanya akan tertarik bermain *game online*, yang akan menyebabkan konflik dengan orang lain. Subjek yang tidak dapat memenuhi kebutuhannya untuk bermain *mobile legend* disebabkan oleh ekonomi dalam keluarga mereka. Akibatnya, mereka mencuri uang orang tua dan operator saat bermain *game online*. Jika subjek merasa tidak dihargai oleh lawan saat bermain *mobile legend*, ia akan membalas dengan melawan, memukul, atau menampar lawan. Dia juga akan berjuang untuk mengendalikan

amarahnya karena persaingan yang ketat baik di dalam *game* maupun di kehidupan nyata (di luar *game*). Wawancara dengan subjek CA laki-laki berusia 19 tahun mengungkapkan bahwa mereka sering bertindak impulsif saat bermain *game*. CA terkadang marah atau tidak mau melakukan hal lain saat kalah. CA mengalami kecemasan saat bermain *game online*.

Ada banyak cara yang berbeda untuk mengukur fenomena kecanduan *game online*. Menurut Hagstorm dan Kaldo (2014), perendaman yang berlebihan dalam *game* adalah akar dari kecanduan *game*. Kecanduan atau kecanduan *game online* terasa seperti masalah yang mereka miliki sudah berakhir dan bahwa bermain *game online* virtual membuat mereka senang. Tindakan siswa menunjukkan bahwa bermain *game online Mobile Legend* dapat menyebabkan kecanduan atau kecanduan *game online*.

Prevalensi kecanduan *game online Mobile Legend* menjelaskan urgensi penelitian ini. Gambaran tentang pembentukan kecanduan berbasis teori pembelajaran diberikan oleh penelitian ini. Tindakan yang dilakukan orang yang bermain *game online* membentuk keberadaan kecanduan *game online*. Terkadang, seseorang akan bermain *game online* karena adanya dukungan dari lingkungan sekitar dimana banyak teman-teman yang memainkan game tersebut.

Berdasarkan pada teori belajar observasional Menurut Bandura dalam Hill (2009), dimana perilaku terbentuk berdasarkan adanya pengamatan. Ada 4 dasar pengamatan berdasarkan teori Bandura yaitu Atensi, Retensi, Produksi dan Motivasi. Atensi yaitu terkait dengan proses pengamatan yang dilakukan secara terus menerus. Misalnya seorang individu yang secara terus menerus diperlihatkan atau melihat sebuah game dihp maka akan memunculkan keinginan untuk memainkannya.

Retensi yaitu adanya proses mengingat atau decoding dari apa yang telah dilihat. Misalnya seorang individu yang mencoba memainkan game dengan karakter hero yang berubah-ubah dan tidak monoton atau itu saja. Dengan cara itu kita bisa pelan-pelan untuk menguasai game tersebut. Produksi barangkali lebih menantang, karena setiap orang yang menerima pelatihan dalam keahlian tertentu jelas tahu bahwa mengamati perilaku orang lain tidak secara otomatis menghasilkan kemampuan untuk mengimitasinya secara akurat.

Pelatihan yang disebutkan diatas bisa dari teman sendiri yang berupaya untuk mengajarkan cara bermain *game* tersebut dengan segala cara agar kita bisa lebih baik dari sebelumnya. Motivasi bisa mendapat penguatan untuk meniru dan melakukan kegiatan yang dilakukan oleh teman-teman di lingkungan. Contoh dalam lingkungan individu tersebut ada yang bermain *game online mobile legend* dengan handal lalu orang tersebut dedikasikan sebagai patokan agar bisa seperti apa yang diinginkan. Menurut Bandura dalam Hill (2009), motivasi yang mendorong individu bermain akan menyebabkan kecenderungan untuk bermain terus menerus sehingga ada ketergantungan terhadap permainan *game online*. Permainan game akan memberika kepuasan sehingga akan menambah keyakinan (toleransi). Oleh karena itu, akan menjadikan *game online* sebagai mengatasi *bad mood (mood modification)* dan menjadikan *game online* sebagai aktivitas yang penting (*salience*). Kecanduan itu diukur dengan aktivitas penting dan tidak akan berhenti (*relapse*). Setelah kecenderungan tersebut, individu tidak dapat berhenti (*withdrawal*). Adanya kecanduan tersebut akan menimbulkan konflik yang terjadi secara interpersonal yang ditimbulkan oleh bermain *game online*.

Urgensi penelitian ini menjadi hal yang penting dikarenakan kecanduan *game online* merupakan permasalahan yang harus segera diselesaikan karena jika terus dibiarkan tanpa penyelesaian yang tepat akan semakin banyak dampak negatif pada pemain *game online*, seperti kontak sosial individu dengan lingkungan sosialnya akan berkurang. Kecanduan *game online* menjadi suatu permasalahan yang saat ini dialami oleh remaja.

Keterbaharuan penelitian ini dilakukan dalam penggalian informasi tentang adiksi *game online*. Hal ini akan memberikan kontribusi bidang psikologis khususnya kecenderungan adiksi *game online*. Pada penelitian ini juga memperoleh informasi dampak adiksi bagi mahasiswa yang lebih banyak negatif karena akan mengorbankan waktu dan prioritas kegiatan mahasiswa khususnya. Dan juga berkaitan dengan aspek sosial saat bermain game online, dimana pemain merasa memiliki identitas karena emosinya saling terkait, hal ini membuat remaja memasuki dunia fantasi yang mereka buat sendiri (Marcovitz, 2012).

Berdasarkan fenomena tersebut adiksi *game online* penting dilakukan sehingga kecenderungan adiksi *Game Online Mobile Legend* pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu bagaimana gambaran kecenderungan adiksi *game online Mobile Legend* pada mahasiswa Unmuh Jember?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan adiksi *game online Mobile Legend* pada mahasiswa Unmuh Jember.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan kontribusi bidang psikologis khususnya kecenderungan adiksi *game online* pada mahasiswa Unmuh Jember.

2. Manfaat praktis

- a. Penelitian ini memberikan sumber informasi tambahan kepada pembaca atau guru dalam masalah adiksi *game online*.
- b. Penelitian ini diharapkan dalam meminimalkan kecenderungan adiksi *game online* dan menjadi tambahan acuan pada penelitian selanjutnya.

E. Keaslian Penelitian

Banyak penelitian sebelumnya tentang kecanduan *game online* telah dilakukan oleh peneliti selanjutnya. Kecanduan *game online* menjadi subjek penelitian oleh Kustiyani (2019). Kecanduan *game online* dikenal sebagai gangguan kecanduan internet, menurut penelitian ini. Menurut temuan penelitian ini, anak-anak yang bermain *game online* sangat tertarik dengan fakta bahwa *game online mobile legend* bang bang dapat dimainkan bersama-sama, biasanya dalam tim regu. Untuk membuat pemain kecanduan bermain, peringkat di *mobile legend* Bang Bang menjadi medan pertempuran yang penting.

Kecanduan *game online* pada remaja: Sebuah Studi oleh Novrialdy (2019) Pengaruhnya dan cara menghindarinya. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari tentang pilihan untuk mencegah *game online*, khususnya di kalangan remaja yang berjuang dengan kecanduan *game online*, yang berdampak pada kesehatan, kesejahteraan psikologis, kesejahteraan sosial,

dan kesejahteraan finansial. Perawatan yang lebih intensif dapat mencegah kecanduan *game online*.

Penelitian tentang penyebab anak usia sekolah menjadi kecanduan bermain *game online* dilakukan oleh Harvien *et al.* (2020). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang berkontribusi pada anak usia sekolah yang terlibat dalam kecanduan bermain *game online*. Ada 52 responden digunakan dalam teknik sampel terpilih metode penelitian kuantitatif deskriptif. Studi ini menemukan bahwa 60 % pecandu termotivasi oleh penghargaan, sementara 56% pecandu termotivasi oleh kecanduan *game online*.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk memverifikasi keaslian tema peneliti dan berfokus pada kecenderungan kecanduan *game online* di kalangan mahasiswa Unmuh Jember. Indikator pengukuran kecanduan *game online* penelitian adalah perbedaan lain.

