

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Game online* yang pertama kali diciptakan ialah *games* simulasi perang yang digunakan untuk militer, pada akhirnya *games* tersebut dilepas kemudian diperjual belikan sehingga menginspirasi berkembangnya *games* lain. Seiring berjalannya waktu, *game online* terus berkembang. Sebelumnya *game online* banyak dimainkan melalui komputer, maka sekarang para *developer game* mulai mengalihkan perhatian Anggota pada *game* yang dapat diakses melalui *smartphone*. Salah satu *game online* yang hingga saat ini berada di peringkat satu baik pada *smartphone* berbasis android maupun iOS, adalah *Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB)*. *MLBB* adalah *mobile game* yang hadir lebih dahulu dan langsung menjadi favorit *fans* genre *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* mengalahkan *game* dengan format yang sama seperti *Arena of Valor* dan *League of Legend* (Goenawan, 2017). Spesifikasi *MLBB* cenderung lebih ringan serta dapat dimainkan pada *smartphone* dengan spesifikasi standar (*low-end*). Karakteristik *MLBB* yang kompetitif, mempertemukan pemain secara langsung dalam sebuah arena permainan virtual, yang membuat *MLBB game* paling banyak dimainkan di Indonesia saat ini. Ukuran *file* sangat ringan yaitu sekitar 194 MB dan memerlukan memori akses yang sangat rendah, sebesar 1 GB RAM, yang mana menjadi alasan mengapa *MLBB* begitu digemari (Handayani, 2018). *MLBB* juga menyediakan fitur peringkat dalam *game*-nya yang di mana saat kita menggapai peringkat 1 lokal maupun global, profil kita dapat ditampilkan di menu

*leaderboard* dan dapat dilihat oleh seluruh pemain *MLBB*, banyak juga *brand-brand* dari luar *MLBB* yang sangat ingin bekerja sama bersama pemain-pemain yang mencapai tingkatan 10 besar lokal maupun global, karena *brand* tersebut ingin menaruh produknya/jasanya kedalam profil pemain tersebut dan bisa menjadi *highlight* yang sangat menguntungkan bagi brand-brand tersebut, *MLBB* juga sering memberikan hadiah *diamond* yang tidak terbatas tergantung bagaimana usaha kita kepada para pemain *MLBB* setiap tiga bulan sekali, untuk mendapatkan hadiah *diamond* tersebut para *player* diharuskan *login* dan bermain untuk mengambil sebuah tiket yang bisa ditukar bersama *player* lainnya dan akan menjadi sebuah *diamond*. Ada juga sebuah kompetisi yang dilaksanakan setiap minggu secara global yang mengharuskan *player* mengikuti kompetisi mingguan tersebut karena bisa mendapatkan hadiah *diamond* maupun sebuah piala yang dapat ditampilkan di profil dan piala tersebut dapat menjadi kebanggaan seorang *player* saat ingin bermain dengan pemain lainnya, karena pemain lain yang melihat piala tersebut akan berpikir bahwa jika ada *player* yang memiliki piala mingguan bisa termasuk kedalam orang yang professional dalam bermain atau dengan kata lain pemain yang handal. Bahkan hingga saat ini para pemain *Mobile Legend* tidak hanya bermain *game*, tetapi juga berbisnis dalam *game* tersebut, seperti menjual item pada *game* tersebut, menjual akun kepada pemain-pemain baru, ada beberapa kolektor yang berburu item-item langka pada *game* tersebut dan bahkan ada sebuah komunitas yang memang membuka jasa joki untuk menaikkan level atau pangkat dalam sebuah *game*. *Game* juga dapat berfungsi untuk melatih pola pikir seseorang untuk mencari solusi memecahkan suatu

permasalahan yang ada di sebuah *game* (Singh, 2014). *MLBB* menjadi daya tarik masyarakat dari anak-anak hingga dewasa dengan spesifikasi yang tergolong sangat ringan dan bisa dimainkan diseluruh ponsel zaman sekarang, hadiah harian yang selalu diberikan kepada seluruh pemain, skin-skin menarik dari *developer* untuk seluruh pemain baru, banyaknya kolaborasi *MLBB* dengan *film*, *anime*, dan juga karakter-karakter kartun ternama. Hingga saat ini *MLBB* masih menjadi urutan pertama di dalam *google playstore* dan *appstore* dengan unduhan terbanyak di kategori *game* Wuragil (2021), *MLBB* juga sangat menjadi daya tarik bagi pemain-pemain yang ingin serius menekuni *MLBB*, dikarenakan para pemain yang berpotensi akan sangat mudah menjadi *top global* atau lokal, bisa membuka jasa joki, maupun para pemain yang memasuki *leaderboard* akan disorot oleh tim-tim besar yang bermain dikelas *international* dan kemungkinan direkrut menjadi anggota juga sangat memungkinkan, keuntungan masuk kedalam tim profesional adalah bisa mendapatkan gaji bulanan yang besar dan memungkinkan *brand-brand* ingin mengajak kerjasama untuk menjadi *brand ambassador* Anggota.

*Game Mobile Legend* dapat dimainkan bersama teman baik itu dari dunia nyata maupun dunia maya, ataupun bersama komunitas. Menurut Wenger (dalam Wulandari, 2015) komunitas merupakan sekumpulan orang yang saling berbagi perhatian dan masalah terhadap suatu topik serta memperdalam pengetahuan serta keahlian Anggota dengan saling berinteraksi secara intens. Komunitas *Mobile Legend* di Jember dibentuk pada tahun 2017 yang dimana tujuannya dari berdirinya komunitas tersebut adalah ingin menyatukan kegemaran yang sama didalam suatu tempat dengan frekuensi yang sama satu sama lainnya dan juga

ingin menghidupkan *MLBB* di Jember agar semakin berkembang serta bisa membawa tim dari Jember ke tingkat profesional turnamen. Komunitas *MLBB* tersebut umumnya melakukan pertemuan sebanyak dua kali dalam sebulan. Pertemuan ini biasanya diadakan disalah satu kafe atau di *basecamp* rumah para anggota komunitas di Jember. Dalam pertemuan itu, ketua komunitas membahas tentang perkembangan komunitas terkait turnamen yang diadakan pada sebelumnya dan mengevaluasi para anggota agar dapat selalu memenangkan turnamen. Selain itu, komunitas juga mengadakan turnamen kecil-kecilan yang diikuti oleh para anggota dan pemenangnya mendapatkan hadiah, salah satu prestasi yang didapatkan oleh ke 3 komunitas tersebut adalah juara ditingkat provinsi pada tahun 2021 yang menempati peringkat 3 besar. Tidak semua anggota mengikuti turnamen tersebut, ada juga anggota yang hanya sekedar berbincang dengan yang lain. Selesai diadakannya pertemuan tersebut, Sebagian anggota ada yang langsung pulang kemudian sebagian anggota ada juga yang menetap dan lanjut bermain *MLBB* hingga larut malam. Meskipun tidak mengadakan pertemuan, para anggota juga sering bermain *MLBB* secara virtual. Anggota biasanya bermain saat malam hari hingga larut pagi, dan ada juga yang rela tidak tidur seharian hanya karena masih ingin bermain tidak peduli kalah atau menang. Anggota bermain menganggap *MLBB* sudah menjadi kebutuhan dalam hidupnya.

*Game online* memiliki daya tarik besar sehingga membuat individu lebih senang bermain ketimbang melakukan aktivitas lainnya. Bermain *game* secara terus menerus akan memberikan dampak yang kurang baik bagi individu.

Ghuman dan Griffiths (2012) menjelaskan adanya suatu permasalahan yang muncul dari bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, dan juga kesehatan. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah penggunaan waktu yang ekstrem dalam bermain (Baggio *et al.*, 2016). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini dapat mengubah prioritas individu, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online* (King dan Delfabbro, 2018). Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi individu yang mengalaminya. Dampak positif juga dapat dilihat pada para pemain *game online* salah satunya adalah meningkatkan kemampuan konsentrasi, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, menambah relasi baru, mengatasi kejenuhan dan mampu menganalisa suatu kasus (Fauziah, 2013).

Hasil penelitian sebelumnya mengenai dampak bermain *game online* masih berbeda-beda. Penelitian yang dilakukan oleh Desai (2013), seorang profesor psikiatri di Yale University School of Medicine, Amerika Serikat, menyatakan bahwa sebagian besar orang yang sering bermain *video game* tidak akan memicu dirinya memiliki perilaku buruk. Hal ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Eskasasnanda (2017) yang menyatakan bahwa Anggota susah untuk berhenti bermain *game*, membuat halusinasi, kesehatan menurun, nilai akademis menurun, menjadi boros karna menggunakan uang untuk bermain *game*. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih ada perbedaan hasil terkait dampak

bermain *game online* terhadap perilaku individu, berdasarkan hal tersebut perlu untuk dikaji kembali mengenai perilaku buruk yang muncul akibat bermain *game online*, salah satunya yaitu kecanduan. Alasan meneliti kecanduan adalah Hal ini dikarenakan adanya keresahan banyak pihak terhadap dampak video *game online* dalam menurunkan kreativitas individu, kebugaran dan bentuk keterampilan sosial lainnya. Dalam video *game online*, semua peralatan, aturan, dan bentuk permainan dibuat oleh pembuatnya. Hal ini membuat pemain merasa tidak perlu berkreasi dalam bermain *game* (Eskasasnanda 2017)

Berdasarkan hasil wawancara kepada empat orang di komunitas X ditemukan adanya kecenderungan perilaku para anggota untuk bermain *game* tanpa adanya tujuan yang jelas. Subjek pertama dan ketiga menyatakan bahwa subjek bermain *MLBB* setiap hari dan sepanjang waktu dikediamannya. Subjek merasakan adanya dorongan dari pikirannya untuk terus menerus bermain sepanjang waktu, meskipun subjek mengalihkan pikirannya pada hal atau aktivitas yang lain subjek merasa cemas dan gelisah, sehingga subjek tidak dapat mengendalikan pikiran dan perilakunya untuk tidak bermain *MLBB* setiap harinya. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya *compulsion*. Menurut Chen dan Chang (2008), *compulsion* adalah dorongan atau tekanan kuat dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus.

Pada subjek pertama, ketiga dan keempat mengatakan bahwa Anggota bermain *MLBB* sepanjang waktu di kediamannya. Subjek juga mengabaikan dan menarik diri dari lingkungan sekitar seperti bermain dengan temannya, ketika ada acara keluarga sekalipun subjek memilih untuk tidak hadir hanya untuk bermain

*game*, saat subjek lapar sekalipun dan ada panggilan adzan sholat, subjek tidak merasakan lapar serta menghiraukan kewajibannya utamanya yaitu beribadah. Karena yang ada dipikiran subjek dan tujuannya hanya untuk bermain. Subjek juga mengatakan bahwa subjek merasa nyaman untuk menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *MLBB*. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya *withdrawal*. Menurut Chen dan Chang (2008), *withdrawal* (penarikan diri) yaitu suatu upaya maupun usaha untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal, untuk kembali ke ketujuan semula yaitu bermain *game online*.

Subjek pertama awal mulanya memainkan *Mobile Legend* sekitar 3-5 jam perhari. Anggota bermain *game* tersebut setiap hari hingga menjadi sebuah kebiasaan yang tidak mudah Anggota abaikan. Durasi bermain *game*-nya pun setiap saat terus bertambah dari waktu ke waktu. Rata-rata Anggota bermain lebih dari 5 jam perharinya bahkan ada yang sampai 10 jam lamanya. Seringkali Anggota tidak dapat berhenti memikirkan dan mengendalikan perilakunya untuk bermain *game*. Jika tidak bermain *game* Anggota cenderung merasa bingung dan murung. Sebaliknya, jika Anggota bermain *game* Anggota cenderung merasa lebih baik. Semakin banyak waktu yang Anggota habiskan untuk bermain *game* justru membuat Anggota semakin kurang puas untuk bermain *game*. Anggota akan terus bermain sepanjang waktu Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya *tolerance*. Menurut Chen dan Chang (2008), *tolerance* (toleransi) merupakan sikap menerima keadaan diri ketika melakukan sesuatu. Toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan maupun dihabiskan untuk melakukan

sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa terpuaskan.

Keempat subjek mengatakan bahwa orang tua subjek seringkali mengingatkan subjek untuk makan dengan teratur dan tidak begadang, tetapi subjek mengabaikan himbauan tersebut yang menyebabkan subjek mengalami sakit pada perutnya, subjek pertama juga pernah mengalami penyakit tipes dikarenakan subjek selalu begadang hingga matahari terbit maupun sampai siang hari hanya untuk bermain *Mobile Legend* dan menyebabkan subjek sering bertengkar dengan orang tuanya karena subjek tidak pernah mendengarkan himbauan orang tuanya. Hubungan subjek dengan teman kuliahnya tidak baik dikarenakan subjek selalu menghiraukan ajakan untuk kerja kelompok. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya *interpersonal and health-related problems*, Menurut Chen dan Chang (2008), *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan masalah maupun persoalan yang berkaitan dengan interaksi dan hubungan kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan yang dalam hal ini berkaitan dengan *game*.

Selain permainan yang menarik, *game online* dapat menyebabkan kecanduan, karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang. Selama bertahun-tahun, istilah kecanduan atau ketagihan telah digunakan tidak hanya untuk penggunaan zat adiktif yang berlebihan namun juga dengan hal tertentu yang dapat menimbulkan ketergantungan seperti halnya bermain *game online*. Untuk memahami kecanduan *game online*, sebelumnya perlu memahami arti dari kata kecanduan. Kecanduan adalah keterlibatan perilaku



yang berfungsi untuk menyenangkan dan memberikan bantuan dari ketidaknyamanan ke hal lain dengan biaya yang lebih besar daripada manfaat dan sering disertai dengan adanya bahaya yang ditimbulkan secara fisik, sosial atau psikologis serta keinginan untuk mengurangi, menghentikan atau merubah perilaku dengan cara yang tidak mudah (Fitri et al., 2016). Kecanduan bisa dikenal dengan istilah ketergantungan. Menurut Ghodse (2002), ketergantungan dapat dilihat dengan respon perilaku yang selalu menyertakan keharusan terus menerus untuk mengalami dampak psikis dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan. Menurut Chen dan Chang (2008), kecanduan *game online* yaitu memberikan ruang waktu yang banyak untuk melakukan permainan secara berlebihan dan dari hal tersebut bisa berdampak pada penglihatan mata, penurunan berat badan, serta hubungan sosial atau sekitar yang kurang baik. Seseorang yang kecanduan *game online* akan memfokuskan diri pada bermain *game* dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, kerjaan, termasuk juga beribadah yang menjadi kewajiban seorang yang beragama, yang di mana bermain *game online* menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan. Permasalahan yang timbul merupakan sifat yang akan merugikan diri individu, meskipun demikian individu tidak akan menghentikan aktivitasnya ketika bermain *game online* (Masyitah, 2016). Orang yang cenderung melakukan permainan *game online* semakin sulit dalam mengendalikan dirinya atau membatasi waktu juga mengurangi waktu serta kuantitas bermainnya

Proses terbentuknya perilaku kecanduan pada komunitas *game online* pada mulanya terjadi karena tuntutan didalam komunitas yang mengharuskan para

anggota harus bermain setiap hari agar para pemain selalu dalam kondisi *on fire* dan hubungan *chemistry* didalam permainan selalu terjaga, jika ada pemain yang sering tidak bermain atau sering tidak aktif, maka dapat dipastikan sesuai fakta dilapangan pemain tersebut akan menurun kemampuan bermainnya dan kekompakkan didalam tim akan berkurang, serta perilaku bermain berulang tersebut sudah dilakukan dari awal mula komunitas itu mulai terbentuk, yang menyebabkan para anggota komunitas secara tidak langsung menjadikan *MLBB* sebuah tujuan yang harus dilakukan setiap harinya, walaupun kalah atau menang sekalipun para anggota tetap tidak peduli karena obsesi bermain sudah menjadi motif dalam dirinya sendiri. Hal ini sesuai dengan teori Allport (dalam Handayani dan Nurwindasari, 2022) bahwa sebuah perilaku bisa terjadi karena sebuah tingkah laku yang diteruskan semata-mata karena sudah begitu sering diulang sehingga menjadi tujuan atau motif dalam dirinya.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*. Menurut Detria (2013), pemain yang kecanduan bermain *game online* didasari oleh factor yang pertama, yaitu *self-esteem* atau kebutuhan akan harga diri yang tinggi ditandai dengan keinginan kuat diri pemain untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game*, karena *game online* dirancang agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi. Seperti subjek yang menggunakan waktunya setiap hari serta berusaha untuk menang agar memperoleh peringkat top satu global dan dapat di tampilkan kepada seluruh pemain *Mobile Legend* dan akan menjadi kebanggaan saat mendapatkan level

akun yang tinggi karena dapat di sorot oleh *brand-brand* yang selalu ingin mengajak bekerja sama bersama *player* peringkat 10 besar lokal maupun global.

Faktor berikutnya yaitu *self-management* yang rendah ditandai dengan ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas utamanya dan juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*. Seperti subjek yang mengabaikan prioritas kehidupan sehari-harinya seperti beribadah, makan dan juga berkuliah. Subjek malas untuk mengerjakan tugas-tugas kuliah yang diberikan dosen kepada subjek, sedangkan tugas kuliah ialah prioritas yang harus diutamakan sebagai mahasiswa. Faktor terakhir yaitu kurangnya *self-control* dalam diri pemain, yang merupakan kemampuan untuk mengendalikan dorongan atau keinginannya untuk bermain *game*. Sehingga pemain tidak mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Pemain cenderung tidak mengerti mana yang penting mana yang tidak didalam hidupnya. Pemain juga sering kali tidak tau arah hidup ataupun tujuan hidupnya sehingga pemain hanya bermain dan bermain sepanjang waktu tanpa memikirkan dampak kedepannya.

Ghuman dan Griffiths (2012) menjelaskan adanya suatu permasalahan yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lainnya yang menjadi sebuah prioritas. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game* dapat membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi individu yang mengalaminya. Setelah

mengetahui dampak yang akan ditimbulkan bagi diri sendiri maka diharapkan para pemain dapat meminimalisir dari dampak yang akan ditimbulkan.

Dari penelitian sebelumnya tentang kecanduan *game online* sudah pernah dilakukan oleh Ramadani (2018), yang memiliki topik penarikan diri dalam *game online* (studi deskriptif kualitatif *withdrawal gamer mobile legends* mahasiswa ilmu komunikasi UMS 2014). Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta cenderung berperilaku agresif yang merugikan diri sendiri dan orang lain secara verbal dan nonverbal ditandai dengan meluapkan ekspresi marah, mengeluarkan kata-kata kotor, hingga melempar suatu benda. Jika penelitian yang dilakukan oleh Ramadani (2018) hanya membahas tentang perilaku penarikan diri saja yang di mana dapat membuat subjeknya berperilaku agresif, marah dan mengeluarkan kata kotor maupun melempar benda, berbeda dengan penelitian ini yang tidak hanya membahas penarikan diri saja, tetapi juga berfokus kepada perilaku *compulsion*, *withdrawl*, *tolerance*, *interpersonal and health related problems*, dan juga memiliki perbedaan pada objek dan tempat penelitian.

Berdasarkan fenomena pada latar belakang dan penelitian terdahulu, dapat ditarik urgensi pada penelitian ini ialah sebagai dasar untuk melakukan tindakan preventif bagi Anggota yang belum kecanduan dan bagi yang kecanduan diberi kuratif rehabilitatif seperti konseling, rehabilitasi, dan penggunaan obat agar tidak semakin parah. Dari fenomena yang ditemukan menjadi dasar penelitian ini, memberikan sampel yang berbeda yaitu pada komunitas *Mobile Legend* dan lokasi yang berbeda juga yaitu di Jember. Sampel ini menjadi penting untuk

diteliti karena ingin mengetahui apakah dari anggota yang bermain tersebut bisa menyebabkan adanya perilaku kecanduan dibandingkan pemain *game* pada umumnya. Oleh karena itu topik ini ditujukan kepada pemain *game* pada komunitas *Mobile Legend* yang memiliki ciri-ciri kecanduan *game online* seperti bermain *game* secara terus menerus, merasa gelisah ketika berusaha menjauhkan diri dari *game online*, individu yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sepanjang waktu dan juga individu yang kurang memperhatikan masalah kesehatan akibat sering bermain *game*. Sehingga dari fenomena di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul “Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* pada Komunitas *Mobile Legend* di Jember”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana gambaran perilaku kecanduan *game online* pada komunitas *Mobile Legend* di Jember.

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan *game online* pada komunitas *Mobile Legend* di Jember.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **a. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan ilmiah seperti menambah referensi terhadap kajian psikologi terkait dengan kecanduan *game online* yang menekankan pada aspek toleransi khususnya terkait durasi bermain

*game*. Penelitian ini juga diharapkan sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang di lakukan di masa yang akan datang tentang gambaran perilaku kecanduan *game online* bagi pihak yang membutuhkan informasi mengenai gambaran perilaku kecanduan *game online* khususnya pada komunitas *Mobile Legend*.

#### b. Manfaat Praktis

Bagi para anggota komunitas *game online* yang sudah kecanduan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terkait gambaran perilaku kecanduan *game online*, serta adanya arahan dari para ketua komunitas agar diberi kuratif rehabilitatif seperti konseling, rehabilitasi maupun pembatasan waktu bermain seminimal mungkin. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi atau referensi tambahan terkait gambaran perilaku kecanduan *game online* pada komunitas *Mobile Legend* di Jember.

#### E. Keaslian Penelitian

Penulisan skripsi Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* pada Komunitas *Mobile Legend* di Jember merupakan karya lanjutan yang dilakukan oleh peneliti sendiri yang bersumber dari beberapa referensi jurnal, buku, serta fakta sosial yang ada. Keaslian penelitian ini berdasarkan pada penelitian sebelumnya yang memiliki tema yang sama terkait dengan Kecanduan *game online* dengan responden pada komunitas *Mobile Legend* di Jember. Penelitian tersebut diteliti oleh:

1. Faza, Anisa T. dan Lilim Halimah. 2022. Pengaruh Motif *Gaming Mobile Legends* Terhadap *Internet Gaming Disorder* Pada *Emerging Adulthood*.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data empiris mengenai pengaruh motif *gaming mobile legends* terhadap *internet gaming disorder* pada usia *emerging adulthood*. Metode kausalitas digunakan dengan memilih 106 sampel berdasarkan teknik *purposive sampling*. Analisis data menggunakan uji regresi linier berganda. Hasil penelitian ini, yaitu motif *gaming mobile legends* secara simultan memberikan pengaruh sebesar 28,3% terhadap *Internet Gaming Disorder* (IGD) dengan nilai  $P = 0.000 < 0.05$ . sedangkan secara parsial, yang secara signifikan memberikan pengaruh terhadap *Internet Gaming Disorder* (IGD) hanya motif *escape* dengan nilai  $P = 0.001 < 0.05$ .

2. Ramadani, Muhammad I. F. 2018. Penarikan Diri Dalam *Game online* (Studi Deskriptif Kualitatif *Withdrawal Gamer Mobile Legends* Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana bentuk (*withdrawal*) penarikan diri yang dilakukan oleh mahasiswa saat bermain *game mobile legends*. Penelitian ini menggunakan Teknik wawancara secara mendalam, observasi partisipatif pada data primer, dan kedy data sekunder. Analisis data menggunakan Interaksi Miles and Hubberman. Hasil penelitian ini ialah Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhamdiyah Surakarta cenderung berperilaku agresif yang merugikan diri sendiri dan orang lain secara verbal dan nonverbal ditandai dengan meluapkan ekspresi marah, mengeluarkan kata-kata kotor, hingga melempar suatu benda.
3. Anshori, Firmansyah Al. (2022). Peran Orang Tua Dalam Meminimalisasi Kecanduan *Game Mobile Legends: Bang-Bang* pada Remaja Desa Sukorejo

Kecamatan Puhpelem Kabupaten Wonogiri. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendiskripsikan dampak *game* mobile legends bang-bang terhadap remaja di Desa Sukorejo, 2) mendiskripsikan upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *Game Mobile Legends: Bang-Bang* pada remaja di Desa Sukorejo, dan 3) mendeskripsikan hambatan apa saja yang dialami oleh orang tua dalam penerapan upatanya untuk meminimalisasi kecanduan *Game Mobile Legends: Bang-Bang* pada remaja di Desa Sukorejo Puhpelem, Wonogiri. Metode yang digunakan adalah metode pendekatan kualitatif studi kasus. Hasil analisis data yang diperoleh ialah: 1) Terdapat dampak *game* mobile legends bang-bang terhadap remaja Desa Sukorejo, yaitu dampak positif dari aspek sosiologis, yaitu dapat menambah teman dan dari aspek edukasi dan dijadikan tempat pembelajaran bahasa asing seperti Bahasa Inggris, dampak negatifnya para pemain *game* menjadi kecanduan sehingga intensitas bermainnya tinggi, terbengkalai dalam dunia nyata dengan mengabaikan aktivitas utamanya bahkan kewajibannya, dari aspek akademis aktivitas akademik aktivitas terganggu, aspek sosiologis remaja kurang peka dalam kegiatan masyarakat, berkata kasar atau kotor yang melanggar norma, aspek kesehatan mempengaruhi pola tidur dan kesehatan pemain menurun. 2) Upaya orang tua meminimalisasi kecanduan *Game Mobile Legends: Bang-Bang* pada anak/remajanya, yaitu dengan menasihati, memberikan teladan yang baik mengenai perilaku didalam keluarga dan juga perilaku sosial, membiasakan hal yang baik dengan mengajarkan norma dan adat istiadat dan lain sebagainya. 3) kesulitan yang dihadapi oleh orang tua dalam penerapan upaya



meminimalisasi kecanduan *Game Mobile Legends: Bang-Bang* adalah waktu dan perhatian yang diberikan oleh orang tua terhadap anaknya masih kurang serta miskomunikasi antara orang tua dan anak.

Berdasarkan uraian berikut terdapat persamaan maupun perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu persamaan mengenai kecanduan *game online*. Adapun perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada subjek penelitian yang lebih spesifik yaitu pada anggota komunitas *Game Mobile Legends: Bang-Bang* tersebut yang dimana khalayak umum menilai bahwa anggota komunitas *game online* itu sudah pasti kecanduan dan memiliki perilaku yang berbeda dengan pemain *game* yang tidak terikat komunitas. Pada kenyataannya anggota komunitas *game online* belum tentu kecanduan, sehingga pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah anggota komunitas memiliki perilaku kecanduan *game online* atau tidak. Hasil ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan tindakan preventif bagi Anggota yang belum kecanduan dan bagi yang kecanduan diberi kuratif rehabilitatif seperti konseling dan rehabilitasi.