

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan zaman telah mengalami perkembangan yang sangat cepat dan signifikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak pernah berhenti untuk menghasilkan produk-produk yang canggih. Produk teknologi yang canggih tentu saja memiliki beberapa ragam jenis yang dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia, baik untuk pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, dan bahkan hanya untuk sekedar hiburan semata. Kemajuan yang pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah permainan yang sebelumnya bersifat tradisional menjadi sepenuhnya berbasis elektronik. Industri-industri permainan meluncurkan beberapa jenis permainan elektronik dari yang seperti *X-Box*, *Nintendo*, *Playstation*, *game PC*, dan juga *game online*. Di zaman sekarang, bermain *game* secara daring telah menjadi sesuatu yang biasa bagi banyak orang. Dalam beberapa tahun belakangan ini, banyak orang dari berbagai kelompok usia yang berminat untuk bermain *game* secara *online*. Dukungan ini berasal dari banyaknya jenis permainan yang sangat mudah diakses, khususnya melalui *smartphone*. Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah menyebabkan sebagian besar orang saat ini memiliki *smartphone*. Permainan di zaman sekarang berbeda dengan yang ada di masa lalu. Jika dulu permainan cuma bisa dimainkan hanya berdua saja, tetapi sekarang ini berkat perkembangan teknologi, terutama internet, permainan bisa diakses oleh lebih dari seratus orang sekaligus pada waktu yang sama. Walaupun permainan ini awalnya di khususkan hanya untuk para anak-anak saja, tetapi banyak pula para orang dewasa yang kerap bermain permainan.

Bagi seseorang yang sedang bermain, permainan memiliki berbagai manfaat yang dapat mendukung perkembangan fisik serta jiwa pemainnya. Beberapa

contoh manfaat tersebut misalnya seperti dapat memenuhi kepuasan fisik, emosi, sosial, perkembangan mental, dan kecerdasan. Melalui sebuah permainan seseorang dapat mengekspresikan perasaan kekuatan, kesepian, fantasi, maupun menunjukkan kreatifitasnya. Bermain adalah aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan hiburan, tanpa memikirkan hasil akhir dari kegiatan bermain itu sendiri. Menurut Moeslichatoen (dalam Simatupang, 2005), bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Sedangkan Graham (dalam Simatupang, 2005) mendefinisikan permainan sebagai tindakan yang didorong oleh motivasi internal yang dipilih dengan sukarela, berfokus pada proses yang menyenangkan. Permainan adalah sarana bagi individu untuk mengalami berbagai perasaan, seperti kegembiraan, kesedihan, semangat, kekecewaan, kebanggaan, kemarahan, dan lainnya.

Pengertian permainan adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah. Permainan diartikan juga sebuah kompetisi fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, atau untuk memenangkan sebuah hadiah. Dalam setiap permainan terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai suatu permainan menyebabkan keberagaman jenis permainan. Mengingat salah satu kegunaan permainan adalah untuk mengurangi stres atau kebosanan, maka hampir semua orang menikmati bermain, baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Menurut (Hasan et al., 2021) *Game online* secara umum adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Artinya *game online* baru bisa dimainkan jika terhubung dengan internet.

Permainan *Mobile Legends Bang Bang* (MLBB) merupakan jenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) 5 lawan 5 di ponsel dengan pemain

dari seluruh dunia. Perusahaan dari *ByteDance* yaitu Moonton merupakan pengembang dari permainan ini yang pada 24 September 2016 kemudian dirilis di *Play Store*. Menjadi permainan berjenis MOBA yang paling populer dimainkan diseluruh dunia hingga saat ini dengan total ada lebih dari 500.000.000 kali unduhan di *Playstore*, terutama paling banyak penggunaanya adalah di wilayah Asia Tenggara. Permainan *Mobile Legends Bang Bang* menyediakan fitur pesan (*chat*) dan mikrofon (*mic*) dalam permainan guna mempermudah para pemainnya yang bermain agar bisa berkomunikasi dengan pemain lain meskipun berjauhan dari tempat lokasi bermainnya.

Permainan *Mobile Legends Bang Bang* adalah salah satu *game online* menyenangkan dan populer sehingga bisa membuat para pemainnya ketagihan. Tetapi di balik kecanduan ini tentunya ada beberapa pemain yang berpikir permainan itu sangat berarti dalam hidup dan totalitas dalam memainkannya. Sehingga saat ada kendala saat bermain maka pemain akan emosional dan kemudian menyebabkan munculnya perilaku *toxic*. Dalam berkomunikasi selalu berhubungan dengan perasaan entah itu perasaan senang, marah, dan lainnya. Dalam perasaan marah sering kali orang-orang tidak dapat mengontrol perkataannya sehingga menyinggung orang lain, hal tersebut dikatakan sebagai perilaku *toxic*.

Toxic didefinisikan sebagai perilaku yang menyulitkan dan merugikan orang lain melalui perilaku. Dengan perilaku *toxic* bisa membuat diri seseorang stres, gangguan kecemasan, serta tidak percaya diri (Abie & Rosmilawati, 2023). Perilaku *toxic* dapat menyebabkan kerusakan psikologis pada seseorang. Penghinaan, pelecehan, atau intimidasi dapat merusak rasa harga diri seseorang dan menyebabkan stres, kecemasan, bahkan depresi. Dampak ini dapat berlanjut ke dalam kehidupan sehari-hari. Dalam skala yang lebih besar, perilaku *toxic* dapat menciptakan lingkungan komunitas yang tidak sehat secara keseluruhan. Kesehatan mental komunitas dapat terganggu oleh ketegangan, konflik, dan perasaan ketidakamanan yang disebabkan oleh perilaku negatif. (Wisara et al., 2024).

Game online juga bisa memberikan dampak yang buruk untuk para pengguna permainannya. Permainan yang seharusnya digunakan untuk bersenang-senang juga bisa memberikan rasa marah dan emosi saat sedang bermain, terutama saat sedang mengalami kekalahan. Perasaan marah dan emosi para pemain saat mengalami kekalahan dalam bermain permainan itulah yang biasanya dapat menimbulkan perilaku-perilaku *toxic* yang salah satunya seperti berkata-kata kasar, yang biasa disebut perilaku *toxic (toxic behavior)*. *Toxic behavior* atau perilaku beracun adalah perilaku yang merugikan atau merusak, baik secara emosional maupun sosial. Perilaku ini dapat menciptakan lingkungan yang negatif dan tidak sehat, merusak hubungan, dan menyebabkan rasa tidak nyaman bagi orang yang terlibat. Bahasa kasar adalah bentuk ungkapan yang menistakan orang lain dengan menggunakan kata-kata yang tidak senonoh, misalnya caci-maki, umpatan, penghinaan, dan lain-lain. Bahasa kasar dapat digolongkan sebagai tindak kekerasan verbal karena ungkapan yang digunakan dapat melukai perasaan orang lain. *Toxic behavior* bisa terjadi di berbagai lingkungan, termasuk hubungan keluarga, persahabatan, hubungan asmara, bahkan di tempat kerja. Penting untuk mengenali perilaku ini dan mencari cara untuk mengatasi atau menghindarinya, selain kepada diri sendiri dan orang lain, guna membangun suasana yang lebih baik serta positif.

Akhir-akhir ini banyak sekali penulis temukan para pemain yang melakukan *toxic behavior* dalam bermain permainan *Mobile Legends Bang Bang*. *Toxic behavior* tersebut biasanya banyak terjadi dari berbagai kalangan usia baik dari anak-anak, remaja, hingga para orang dewasa. *Toxic behavior* tersebut sering muncul biasanya disebabkan oleh saat dalam sebuah pertandingan ada seorang pemain dalam satu tim yang bermain dengan sangat buruk dan melakukan *feeder*. *Toxic behavior* disini dapat berupa seperti mengejek atau merendahkan pemain yang tampil buruk dan menjadi beban tim dengan melontarkan kata-kata kasar yang bahkan terkadang hingga mengejek anggota keluarga, agama, suku, dan bahkan negara sekalipun.

Desa Jarit merupakan sebuah desa di kecamatan Candipuro kabupaten Lumajang. Di zaman dengan kemajuan teknologi digital seperti sekarang, banyak individu dari berbagai kelompok umur yang pasti sudah memiliki perangkat elektronik pribadi, di mulai dari yang masih anak-anak, remaja sekolah, hingga para orang dewasa. *Gadget* sendiri pastinya memiliki berbagai fitur yang salah satunya adalah fitur untuk hiburan seperti bermain permainan salah satunya adalah *game online*, fitur yang paling sering digunakan oleh berbagai kalangan usia di lingkungan *Cafe Elizabeth Studio Coffee* yang ada di desa Jarit. Banyaknya pelanggan yang hadir di *cafe* itu yang mayoritas memiliki hobi bermain *game online* terutama *game Mobile Legends Bang Bang* yang tentunya tidak jauh dari perilaku *toxic* berkata kasar selama bermain *game*. Karena hal inilah penulis melakukan penelitian menggunakan sebuah judul penulisan "**Dampak Permainan *Mobile Legends Bang bang Terhadap Toxic Behavior Masyarakat* (Studi Kasus di Elizabeth Studio Coffee, Jarit, Lumajang)**".

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah kata *toxic* yang sering digunakan oleh para pemain permainan MOBA MLBB?
2. Apakah dampak dari permainan MOBA MLBB terhadap *Toxic Behavior* masyarakat?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk meminimalisir *Toxic Behavior* dalam permainan MOBA MLBB?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan kata *toxic* apa saja yang sering digunakan oleh para pemain permainan MOBA MLBB.
2. Untuk mendeskripsikan dampak dari permainan MOBA MLBB terhadap *Toxic Behavior* masyarakat.

3. Untuk menggambarkan bagaimana upaya yang bisa dilakukan guna meminimalisir *toxic behavior* dari permainan MOBA MLBB.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan teori yang berhubungan sebagai acuan bagi peneliti di masa depan yang dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang memerlukan pemahaman lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pemain *game online* terutama permainan MOBA *Mobile Legends Bang Bang* (MLBB) dalam menurunkan penggunaan *toxic behavior* sehingga hubungan dalam kehidupannya dalam bermasyarakat menjadi lebih baik dan lebih positif.