

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia melakukan berbagai aktifitas untuk memenuhi kebutuhan. Dalam kondisi demikian, manusia membutuhkan hiburan sebagai selingan atas rutinitas hidup sehari-hari. Hiburan merupakan elemen penting dalam kehidupan individu baik anak-anak maupun orang dewasa. Hiburan yang ada di masa sekarang ini sangat beragam. Mulai dari hiburan yang bersifat tradisional maupun yang lebih modern. Hiburan yang sifatnya tradisional misalnya tarian, wayang, ketoprak dan reog. Hiburan yang sifatnya modern meliputi karaoke, film, TV, internet, dan lain-lain. Salah satu hiburan yang paling banyak diminati di masa sekarang adalah dengan menggunakan koneksi internet. Dewasa ini dunia bermain sudah mengenal perkembangan teknologi, bahkan peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam memainkannya terkadang tidak mengenal situasi dan kondisi sehingga seringkali lupa akan waktu. Game online sudah menjamur dari waktu yang cukup lama di Indonesia. Penyebarannya pun sangat cepat sekali terutama dalam beberapatahun terakhir.

Asosiasi penyelenggaraan jasa internet Indonesia (APJII) memaparkan hasil survei bertajuk 'Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017'. Hasil survei yang bekerjasama dengan Teknopreneur itu menyebutkan, penetrasi pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta jiwa atau setara

54,7% dari total populasi republik ini. Pada survei serupa 2016, jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 132,7 juta jiwa.¹

Permainan video (video game) merupakan bentuk media yang relatif baru, selain itu mereka adalah konteks sosial yang benar-benar ampuh. Sejak lama telah dibuktikan, permainan video berbentuk kekerasan membuat anak-anak serta remaja ikut terlibat dan mereka mengalami suatu perubahan keadaan kesadaran dimana “pikiran rasional tertunda dan berbagai naskah yang sangat meningkatkan kemungkinan untuk dipelajari”. Mengenai media lainnya termasuk televisi, permainan video memungkinkan seseorang memainkan peran aktif dalam melakukan kekerasan. Perbedaan lainnya seperti acara televisi adalah permainan video memberikan imbalan langsung kepada pemain “angka kemenangan” untuk perilaku mereka.² Game pertama kali dimainkan maksimal oleh dua orang, sekarang dapat dimainkan oleh 100 orang lebih dalam waktu yang bersamaan. Sejak muncul pertama kali di Indonesia tahun 2001 melalui Nexian online, game online mulai menjadi perhatian para pengusaha yang ingin memulai mengembangkan jaringan bisnis mereka. Tak lama setelah kemunculannya, terdapat 20 judul game online yang berbagai macam jenis permainannya.³

Game online bisa dimainkan oleh banyak orang dari penjuru dunia, mereka juga bisa berkomunikasi menggunakan karakter yang mereka mainkan. Game

¹ Buletin Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia edisi 22 Maret 2018

² Laura A. King, *Psikologi umum sebuah pandangan apresiatif*, (Jakarta: Salembang Humanika, 2010) h 200.

³ Jessylyn Beverly Veronica, *sejarah game dan definisi menurut para ahli*, (online) tersedia di <http://makarioiart.blogspot.co.id/2013/09/sejarah-game-online-dan-definisi-menurut-para.html> diakses tanggal 11 Desember 2015

online merupakan jenis permainan komputer yang medianya memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet). Permainan ini disediakan untuk tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan permainan tersebut.⁴

Demam *game online* pun menjalar ke mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin, khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Dari studi awal yang dilakukan peneliti sejak bulan November 2017, ada beberapa nilai-nilai moral yang cenderung banyak berubah mulai dari perubahan pergaulan sosial, bahasa dan kebiasaan yang berubah menjadi kepribadian kurang baik seperti teriak-teriak di tempat umum ketika bermain game, suka mengumpat tanpa peduli lingkungan di sekelilingnya dan sering menghabiskan waktu berlebihan seperti begadang setiap malam, ditambah lagi status mereka adalah mahasiswa yang dimana seharusnya mereka sudah dapat melihat serta menilai mana kegiatan yang membawa pengaruh positif dan mana kegiatan yang membawa pengaruh negatif. Dari fenomena tersebut peneliti melihat timbulnya agresevitas terhadap subjek penelitian yaitu mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis ingin melakukan sebuah penelitian terhadap para pemain untuk mengungkap motif (agretivitas) apa yang membuat para pemain game online mau menghabiskan waktu untuk bermain game online jenis mobile legends bahkan mengesampingkan aspek kesehatan. Serta melihat nilai-nilai agama yang ada di dalam perilaku bermain *game online*

⁴ Herudin *Ada 25 juta Orang Indonesia Doyan Game Online*, (Online) tersedia di <http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online.html> diakses tanggal 11 Desember 2015

tersebut. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti serta keresahan yang terlihat atas perubahan sikap dari para mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, maka penelitian layak untuk dilakukan penelitian dengan judul **DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP AGRESIVITAS MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI BANJARMASIN.**

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana Dampak *Game Online Mobile Legend* terhadap agresivitas mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin
2. Apa saja bentuk agresivitas mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin dalam *Game Online Mobile Legends*

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Dampak *Game Online Mobile Legend* terhadap agresivitas mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
2. Mengetahui bentuk agresivitas mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin dalam *Game Online Mobile Legends*.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna beberapa definisi operasional, sebagai berikut:

1. *Mobile Legends*

Mobile Legends adalah sebuah *game online* jenis MOBA (*Multyplayer Online Battle Arena*), yang dirancang untuk ponsel. Dalam *Game Mobile Legends* terdapat arena bermain berupa hutan dan perbatasan wilayah antara dua tim yang berjuang mempertahankan basis mereka dan bekerjasama untuk mencapai kemenangan dengan cara menghancurkan basis lawan. game ini memanfaatkan jaringan komputer untuk dapat menjalankannya, sebab game ini dimainkan oleh orang-orang di seluruh dunia yang bersifat random atau acak.

2. Agresivitas

Agresivitas secara umum merupakan segala bentuk perilaku yang bertujuan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik, verbal, kemarahan dan kebencian maupun psikis. Para ahli ilmu sosial menggunakan istilah agresi untuk setiap perilaku yang bertujuan menyakiti badan atau perasaan orang lain. Agresi melibatkan setiap bentuk penyiksaan psikologis atau emosional.

Agresivitas menurut peneliti adalah dorongan yang menyakiti perasaan orang lain dengan menggunakan bahasa yang kasar dan berkonotasi negatif.

3. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

Mahasiswa yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti perkuliahan di UIN Antasari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Jumlah

subjek 5 orang dengan latar belakang tahun angkatan dan jurusan yang berbeda.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian diharapkan bermanfaat untuk :

1. Sebagai informasi bagi Fakultas Tarbiyah tentang dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap agresivitas mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
2. Sebagai bahan masukan yang diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam menyikapi perkembangan teknologi yang memberikan fasilitas berupa *game* berbasis *online* seperti *Game Mobile Legends*.
3. Untuk memperkaya pengetahuan peneliti dan bahan informasi untuk peneliti lain tentang dampak *game online* yang sangat mudah memasuki dan mempengaruhi dunia mahasiswa.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Elgharori Hadi, dengan judul Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial) UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta 2014. Dalam penelitian ini penulis lebih menekankan pada dampak positif dan negatif *game online* di clan Wutang Kungfu Legacy Online dari perspektif Kesejahteraan Sosial dalam konsep keberfungsian sosial. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan mencoba meminimalisir dampak negatif sebagai upaya memberikan manfaat terhadap yang lainnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak negative game online adalah dapat

menyebabkan adiksi, menyebabkan lupa kehidupan nyata dan mengesampingkan kesehatan diri sendiri. Sedangkan dampak positifnya yaitu menambah relasi dan sebagai hiburan non-material.⁵

Penelitian selanjutnya ditulis oleh Tammy Nor Komala Jabbar, dengan judul Hubungan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta 2014. Dalam penelitian ini Tammy Nor Komala Jabbar menyatakan bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa frekuensi bermain game online dan jenis game online berpengaruh terhadap perilaku agresif remaja. Hal ini terlihat dari hasil uji statistik dengan menggunakan uji chi-square, yang ternyata menghasilkan nilai signifikansi untuk frekuensi bermain game online sebesar $0,005 < 0,5$ sehingga hipotesa nol dalam penelitian ini ditolak, sedangkan jenis game online memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,5$ sehingga hipotesa nol dalam penelitian ini ditolak. Penelitian ini pun mendukung teori yang digunakan dalam penelitian ini. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori asosiasi diferensial E.H sutherland. Teori ini menyebutkan bahwa perilaku kejahatan berhubungan dengan frekuensi, durasi, prioritas dan intensitas.⁶

Penelitian selanjutnya ditulis oleh Dita Septefanny, dengan judul skripsi Pengaruh Game Berkonten Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja di RW 03 Kelurahan Bambu Apus Kecamatan Pemulang Kota Tangerang Selatan,

⁵ Elgharori Hadi, "Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial)", (Skripsi tidak diterbitkan, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Prodi Ilmu Kesejahteraan Sosial Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014)

⁶ Tammy Nur Komala Jabbar, "Hubungan Game Online Terhadap Agresif Remaja", (Skripsi tidak diterbitkan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2004).

Jakarta 2013. Dalam penelitian ini Dita Septefanny menyatakan bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Populasi penelitian ini adalah remaja laki-laki di Rw 03. Sample di pilih dengan metode purposive random sampling, dan diperoleh sebanyak 50 reponden yang memenuhi kriteria. Teknik analisi dan pengolahan data dengan menggunakan analisis regresi sederhana dengan menggunakan software SPSS 17.0 for windows release. Berdasarkan hasil penelitian, game berkonten kekerasan memiliki hubungan yang positif terhadap perilaku agresif remaja di Rw 03 meskipun tidak signifikan. Hasil regresi sederhana menunjukkan koefisien regresi sebesar 0,402 dan nilai signifikan 0,173, sedangkan koefisien determinan R Square = 0,038 berarti variabel game mempengaruhi perilaku agresif remaja di Rw 03 sebesar 3,8%, dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar model yang digunakan peneliti.⁷

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini, penulis memberikan sistematika penulisan yang berfungsi sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, berisikan latar belakang masalah, Fokus penelitian, tujuan penelitian, definisi operasional, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II: Pengertian game online, tipe game online, pengertian mobile legends, pengertian agretivitas, macam-macam agretivitas, aspek-aspek

⁷ Dita Septefanny, "Pengaruh Game Berkonten Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja di Rw 03 Kelurahan Bambu Apus Kecamatan Pemulang Kota Tangerang Selatan", (Skripsi tidak di terbitkan, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2013

agretivitas, bentuk-bentuk agretivitas, faktor-faktor yang mempengaruhi agretivitas.

Bab III: Metode penelitian, yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data serta prosedur penelitian.

Bab IV: Laporan hasil penelitian, yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan dilengkapi dengan analisis data yang berhubungan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Bab V: Penutup, yang merupakan pembahasan akhir dari skripsi ini yang terdiri dari kesimpulan dari penelitian dan saran.