

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di dunia yaitu internet sangat cepat dan meluas. Hal ini juga mempengaruhi hampir semua negara termasuk Indonesia. Tidak dapat dipungkiri, saat ini kehidupan umat manusia sangat bergantung dengan kemajuan teknologi internet, seperti di bidang ekonomi, sosial, dan budaya. Dengan adanya internet mempermudah masyarakat dalam berkomunikasi dengan teman atau saudara yang jauh, berkenalan dan menambah teman baru melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan masih banyak lagi media sosial lainnya. Teknologi internet juga mempermudah masyarakat untuk memperjualbelikan produk mereka secara online, sebagai sarana menyalurkan ekspresi, sarana memperoleh eksistensi, hiburan, serta memperoleh informasi terbaru.

Teknologi internet memberikan dampak yang besar dan beragam terhadap kehidupan manusia, salah satunya yang paling banyak digemari adalah dari segi hiburan. Masyarakat memiliki beragam cara untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan, hiburan tak terbatas ruang waktu maupun usia yaitu seperti bermain, bermain merupakan salah satu hiburan yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri manusia serta tidak memandang batas usia, bermain menjadi salah satu alternatif aktivitas hiburan yang mudah dilakukan adalah bermain *game online*.

Saat ini penggunaan *game online* sedang marak, berdasarkan hasil survey yang dilakukan AIPJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2018, pengguna aktif internet di Indonesia mencapai 171,2 juta pengguna, dari 264,2 juta penduduk (Proyeksi Badan Pusat Statistik). Untuk pengguna *game online*, dari hasil survey AIPJII mencapai 7,8 % dari seluruh jumlah pengguna internet, yang artinya jumlah tersebut sama dengan 13,4 juta pengguna *game online* per 2018. *Game online* mempunyai peminat yang cukup besar di Indonesia yang mencapai angka 29,4 persen dari total 170 juta pengguna aktif per bulan secara global. Dalam beberapa tahun terakhir penyebaran *game online* terbilang sangat cepat. Keadaan ini dapat dilihat dari begitu banyaknya warung internet (warnet) yang menyediakan layanan *game online* 24 jam.

Seiring perkembangan waktu, *game online* terus berevolusi. Bila sebelumnya *game online* banyak dimainkan melalui PC (*personal computer*), maka sekarang para provider *game* mulai mengalihkan perhatian mereka pada *game* yang dapat diakses melalui smartphone. Evolusi *game* dari PC ke smartphone memudahkan para gamers memainkan *game* yang mereka sukai dimana saja dan kapan saja. Salah satu *game online* yang hingga saat ini merajai puncak unduh (baik pada smartphone berbasis android maupun iOS), adalah Mobile legends: Bang-bang (MLBB). MLBB adalah produk *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. Spesifikasi MLBB yang cenderung lebih ringan serta dapat dimainkan pada smartphone dengan spesifikasi standar (*low end*) sekalipun memudahkan fans mengakses realitas kreatif dalam dunia digital.

Karakteristik *mobile legend* yang kompetitif, mempertemukan pemain secara real time dalam sebuah arena permainan virtual, menjadikan *mobile legend* merupakan salah satu *game* yang paling banyak dimainkan di Indonesia saat ini. Ukuran file yang sangat ringan yaitu sekitar 194 MB dan hanya memerlukan memori akses yang sangat rendah, sebesar 1GB RAM, yang menjadi alasan mengapa *mobile legend* begitu diminati.

Game online ini dapat mempengaruhi pada kepercayaan diri para pemainnya. Chen dan Chang (2008:45) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan tentang aspek kecanduan *game online* salah satunya adalah *compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Didalam *game mobile legend* ini dilengkapi oleh berbagai mode, salah satunya adalah mode *ranked*. Dimana semakin tinggi tingkatan pada mode *ranked*, maka pemain tersebut dianggap lebih hebat dalam bermain *game mobile legend* ini. Sehingga dapat meningkatkan rasa percaya dirinya. Namun sebaliknya yang terjadi pada pemain yang mempunyai tingkatan *ranked* lebih rendah akan merasa kurang percaya diri karena dianggap bukan pemain yang hebat. Tetapi semakin seorang pemain ingin dianggap hebat dihadapan teman-temannya, hal ini yang mendorong untuk melakukannya secara terus-menerus. Tetapi justru hubungan dengan keluarga dan masyarakat semakin kurang baik. Hal ini dikarenakan seorang pemain tersebut lebih sering menyendiri dan menghindari dari lingkungan sekitar untuk memainkan *game* demi mencapai suatu tujuan dari *game* tersebut.

Kecanduan ini dapat mempengaruhi kepercayaan dalam aspek kemampuan pribadinya. Lauster (2002) menerangkan indikator kepercayaan diri yaitu

kemampuan pribadi. Merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengembangkan diri dimana individu yang bersangkutan tidak terlalu cerdas dalam tindakan, tidak tergantung dengan orang lain dan mengenal kemampuannya sendiri. Rasa percaya diri akan berpengaruh terhadap perkembangan mental, sehingga juga akan berpengaruh terhadap prestasi yang diraih. Orang-orang mudah sekali merasa rendah diri, merasa tidak mampu, tidak penting, karena ada banyak hal yang harus dipelajari, dan orang yang lebih tua tampak begitu pandai. Setiap orang memerlukan dorongan dan dukungan secara terus-menerus. Jika orang tua atau guru dapat berperan dengan baik, anak-anak akan memiliki rasa percaya diri. Sifat percaya diri sulit dikatakan secara nyata, tetapi kemungkinan besar orang yang percaya diri akan bisa menerima dirinya sendiri, siap menerima tantangan dalam arti mau mencoba sesuatu yang baru walaupun ia sadar bahwa kemungkinan salah pasti ada. Orang yang percaya diri tidak takut menyatakan pendapatnya di depan orang banyak. Rasa percaya diri membantu kita untuk menghadapi situasi di dalam pergaulan dan untuk menangani berbagai tugas dengan lebih mudah.

Kecanduan ini dapat mempengaruhi kepercayaan dalam aspek konsep diri.

Lauster (2002) menerangkan indikator kepercayaan diri yaitu konsep diri, yaitu bagaimana individu memandang dan menilai dirinya sendiri secara positif atau negatif, mengenal kelebihan dan kekurangannya. Untuk itu kepercayaan diri sangat penting untuk dimiliki remaja, karena dapat membantu segala aktivitasnya.

Tanpa adanya kepercayaan diri akan banyak menimbulkan masalah pada diri seseorang. Kepercayaan diri merupakan atribut yang paling berharga pada diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat. Dikarenakan dengan kepercayaan diri,

seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi dirinya. Percaya diri merupakan karakter yang pasti dimiliki oleh semua orang, yang membedakan hanyalah tingkatan kepercayaan diri itu sendiri. Begitu pun dengan remaja, tingkat kepercayaan diri setiap individu juga sangat berpengaruh untuk menentukan setiap pilihan yang akan dihadapi dalam kehidupannya. Oleh karenanya percaya diri harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki rasa percaya diri yang tinggi tidaklah mudah.

Hal ini juga yang terjadi di Desa Baja Dolok, setelah melakukan pengamatan awal di Desa Baja Dolok pada tanggal 12 Juni 2019 menunjukkan bahwa dari 65 orang remaja yang tinggal di Desa Baja Dolok, bahwa 90% remaja mengetahui tentang game Mobile Legend dan 60% diantaranya mengaku pernah memainkannya. Dari perkembangan *game online* yang terjadi di Desa Baja Dolok, khususnya Mobile Legend menjadi daya tarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh yang terjadi pada kepercayaan diri remaja yang aktif memainkannya. Waktu yang dipergunakan para remaja tersebut untuk bermain *game* cukup lama mulai 4 sampai dengan 5 jam bahkan lebih setiap hari. Hal ini dikarenakan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus. Dengan kata lain mereka sudah kecanduan *game online*.

Kecanduan ini juga berpengaruh kepercayaan diri. Menurut Gael Lindenfield (1997) Orang yang percaya diri selalu tahu tujuan hidupnya. Ini disebabkan karena mereka punya alasan dan pemikiran yang jelas dari tindakan yang mereka lakukan serta hasil apa yang bisa mereka dapatkan. Sedangkan kecanduan *game* lebih berpotensi untuk lupa dan tidak sadar atas apa yang mereka

lakukan. Karena sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain *game*. Sehingga mereka menjadi lupa dengan apa yang mereka lakukan serta apa yang menjadi tujuan hidupnya dan tidak mendapatkan hasil dari yang mereka lakukan. Hal ini tentu berpengaruh terhadap kepercayaan dirinya di masyarakat, sehingga dapat memunculkan anggapan bahwa orang yang kecanduan *game online* menjadi orang yang gagal.

Chen dan Chang (2008:45) juga menerangkan aspek kecanduan *game online* yaitu *Withdrawal* (penarikan diri). Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*. Ini tentu dapat mempengaruhi rasa percaya dirinya terhadap lingkungan. Karena perilaku menarik diri ini membuat orang yang mengalami kecanduan cenderung mengasingkan diri dari lingkungan dan lebih menyukai hal yang membuat dia merasa senang yaitu bermain *game online*.

Berdasarkan uraian di atas, banyak sekali pengaruh yang ditimbulkan oleh kecanduan *game online mobile legend* ini. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang kecanduan *game Mobile Legend* terhadap rasa percaya diri remaja di Desa Baja Dolok Kecamatan Tanah Jawa Kabupaten Simalungun. Adapun judul dari penelitian ini adalah **“Pengaruh Kecanduan *Game Mobile Legend* Terhadap Kepercayaan Diri Remaja Desa Baja Dolok Kecamatan Tanah Jawa Kabupaten Simalungun”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Remaja yang mengalami kecanduan *game Mobile Legend* dapat berpengaruh terhadap kepercayaan dirinya.
2. Remaja yang mengalami kecanduan *game Mobile Legend* berpengaruh terhadap mental dan perilakunya.
3. Remaja yang mengalami kecanduan *game Mobile Legend* dapat berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri yang dimiliki.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini, yaitu “Pengaruh Kecanduan *Game Mobile Legend* Terhadap Kepercayaan Diri Remaja Di Desa Baja Dolok”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seberapa tinggi tingkat kecanduan remaja terhadap *game mobile legend* ?
2. Seberapa tinggi tingkat kepercayaan diri remaja di Desa Baja Dolok Kecamatan Tanah Jawa Kabupaten Simalungun?
3. Apakah ada pengaruh kecanduan *game mobile legend* terhadap kepercayaan diri remaja di Desa Baja Dolok Kecamatan Tanah Jawa Kabupaten Simalungun ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini ingin mengetahui pengaruh kecanduan *game mobile legend* terhadap kepercayaan diri remaja di Desa Baja Dolok Kecamatan Tanah Jawa Kabupaten Simalungun.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Segi Teoretis

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui dampak kecanduan *game online* pada remaja. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan dan penjelasan tentang cara mendidik para remaja. Dengan kata lain, hasil penelitian ini dapat memperkaya teori tentang pendidikan remaja secara individu dan sosial

2. Segi praksis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini juga merupakan kesempatan bagi peneliti untuk belajar mengaplikasikan teori-teori yang telah peneliti dapatkan selama ini di masa perkuliahan, khususnya prodi pendidikan masyarakat.

b. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik, dan memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pendidikan masyarakat.

c. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mendorong remaja menjadi

kecanduan bermain *game online*, dan dampak-dampak yang muncul pada pecandu *game online*, sehingga faktor-faktor dan dampak-dampak tersebut dapat dijadikan gambaran agar dapat melakukan kegiatan yang lebih positif agar nantinya tidak akan merugikan baik diri sendiri maupun orang lain.

d. Bagi Orang Tua dan Masyarakat Sekitar

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada masyarakat agar lebih memperhatikan kepercayaan diri anak untuk membatasi para pemain *game online*, tetapi diharapkan untuk lebih memilih permainan-permainan tradisional.

