

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mobile legends : Bang Bang (MLBB) adalah game yang dikembangkan oleh Moonton dan dirilis di perangkat android dan iOS pada tanggal 9 November 2016. Game ini menggabungkan genre *Real-Time Strategy* dan *Role Playing Game* sehingga menciptakan pengalaman MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang unik. Semenjak kemunculannya, MLBB merajai puncak unduhan dan sangat digemari oleh kalangan remaja di Indonesia, mengalahkan game dengan format yang sama seperti *Arena of Valor*, *League of Legend*, dan *Playerunknown's Battlegrounds Mobile* (PUBG) (Arif & Aditya, 2022).

Permainan ini merupakan permainan strategi yang dimainkan oleh 10 orang dan terbagi menjadi 2 tim dalam 1 kali permainan. Menurut Utami (2022), setiap pemain mengambil peran karakter yang disebut *hero*. *Hero* ini memiliki kemampuan atau *skill* yang berbeda-beda sehingga kerjasama kelompok dan komunikasi yang baik dalam tim sangat dibutuhkan untuk mengatur strategi permainan. Ketika permainan dimulai, setiap tim akan menyerang pertahanan musuh dan merebut wilayah lawan. Menurut Arif dan Aditya (2022), game ini memiliki sistem ranking, sehingga tak jarang menimbulkan sifat adiktif / kecanduan bagi pemainnya, karena mereka mengejar target tingkat ranking yang

dimulai dari bawah yaitu *Warrior, Elite, Master, Granmaster, Epic, Legend, Mytic,* dan *Mytical Glory*. Pemain yang fanatik dengan game ini seringkali rela menghabiskan waktu berjam-jam bahkan seharian hanya untuk memainkan game ini.

Berdasarkan data statistic, *Mobile legend* Bang Bang, memiliki lebih dari 1 miliar unduhan (Business World, 2020). Game ini memiliki basis pemain yang setia, didominasi dari Asia dan Amerika Selatan. Martinus Manurung selaku *Head of Marketing & Business Development Esports Moonton Indonesia* memaparkan bahwa pengguna aktif *Mobile legends* bulanan (*Monthly Active User*) di tingkat dunia mencapai lebih dari 90 juta. Sementara jumlah pemain *Mobile legends* di Asia Tenggara (pemain aktif bulanan) menyentuh angka 70 juta. Jika diperdalam lagi, 50% pemain *Mobile legends* di Asia Tenggara datang dari Indonesia, yakni sekitar 34 juta pemain. Berdasarkan gender, delapan puluh persen pemain merupakan laki-laki sementara dua puluh persen lainnya adalah perempuan. Indonesia merupakan kontributor terbesar dalam game ini (Agung P, Rezza D.R., 2021).

Tingginya angka pemain *game online* ini, seringkali menjadi penyumbang terbesar angka *internet gaming disorder* termasuk di Indonesia. Terutama bagi remaja, saat ini mereka cenderung semakin menunjukkan perilaku beralih ke dunia maya dibandingkan dunia nyata untuk memenuhi keinginan bermain game. *Internet*

gaming disorder telah dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases (ICD 11)*, yang didefinisikan sebagai perilaku bermain game yang ditandai dengan kurangnya kontrol terhadap permainan, peningkatan prioritas bermain game dibandingkan aktivitas sehari-hari yang seharusnya lebih diutamakan, serta adanya peningkatan aktivitas bermain game meskipun terdapat dampak negatif yang telah dirasakan. Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) dalam Eryzal (2019), mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Menurut (Putri, Hakim, dkk, 2023) penggunaan berlebihan *game online* dapat mengubah perilaku komunikasi pemain. Semakin berjalannya waktu, ruang komunikasi *game online* dapat dipenuhi dengan kata-kata kasar dan tidak sopan, yang merupakan bentuk agresivitas verbal pemain.

Berdasarkan uraian fenomena di atas, tampaknya *internet gaming disorder* dan agresivitas verbal sudah tidak asing lagi bagi kehidupan remaja saat ini. Selanjutnya peneliti mewawancarai tiga orang remaja kelas 8 yang bersekolah di SMP Negeri 1 Bantul, yakni 1 orang perempuan dan 2 laki-laki.

Berikut adalah hasil wawancara yang diperoleh langsung dari remaja SMP kelas 8 pada Kamis, 16 Mei 2024 yang sudah dirangkumkan yaitu:

“Mobile legends itu game yang seru tapi bikin emosi, bikin stress. Akhir-akhir ini lebih banyak bikin stressnya kak, banyak darksystem (sebutan untuk pemain yang menjadi beban kelompok). Kita main mobile legends setiap ada kesempatan, waktu luang, seringnya sih habis pulang sekolah langsung main. Tiap hari pasti main kak. Kadang 2-3 jam sekali main, nanti lanjut lagi waktu malam. Bisa juga seharian main kalau ada temennya. Pertama kali tau game online mobile legend itu dari teman sama kakak yang ngajarin. Aku main dari tahun 2018 kak. Iya kak, kalau aku waktu masa covid itu jadi tahu mobile legends. Main Mobile legend kadang bikin nilai di sekolah turun, karena jadi malas belajar. Yang bikin marah itu kalau lagi main terus disuruh-suruh, bikin emosi. Aku nggak suka kalau diganggu waktu lagi main. Marah waktu main itu juga tergantung dari timnya kak. Seringnya marah-marah di chatting room, kadang sampai di-mute orang. Namanya main mobile legend ya udah biasa menggunakan kata-kata kasar, maki-maki, kata-kata kebun binatang. Biasanya karena timnya payah mainnya, beban. Dulu pernah maki-maki teman satu kelas, terus berantem gara-gara mainnya jelek. Mobile legend itu game yang bikin emosi, tapi seru.”

(Wawancara Interpersonal, 2024)

Dari hasil wawancara dengan 3 siswa di SMP Negeri 1 Bantul, ditemukan bahwa rata-rata sudah bermain *game online mobile legend* selama 5 tahun, dan rutin bermain setiap hari. Mereka bermain dengan durasi > 3 jam sehari. Menurut Guno dan Wulanningrum (2018), seseorang yang mengalami *internet gaming disorder* dapat bermain selama 2-10 jam per hari, bahkan hingga 39 jam dalam satu minggu.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, remaja menunjukkan agresivitas verbal yang dilakukan kepada orang lain yang mengganggu saat sedang bermain, ataupun kepada teman satu timnya yang buruk dalam bermain *mobile legend* dengan mengucapkan kata-kata kasar (seperti: beban, bodoh, jancuk, dsb). Selain itu, mereka pernah mengalami konflik dengan teman satu kelas karena bermain *game online mobile legend*. Menurut mereka mengucapkan kata-kata kasar saat bermain *game online mobile legend* adalah hal yang wajar.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian untuk mengetahui adanya korelasi *internet gaming disorder* pada pemain *Mobile legends* dengan agresivitas verbal pada remaja di SMP N 1 Bantul, DIY.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Adakah korelasi antara *Internet gaming disorder* pada pemain *Mobile legends* dengan Agresivitas Verbal pada Siswa SMP N 1 Bantul?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Korelasi antara *Internet gaming disorder* pada pemain *Mobile legend* dengan Agresivitas Verbal pada Siswa SMP N 1 Bantul.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik responden meliputi usia, jenis kelamin, durasi bermain, frekuensi dalam sehari, dan sudah berapa lama bermain *Mobile legend* pada siswa SMP N 1 Bantul
- b. Mengetahui *Internet gaming disorder* pada pemain *Mobile legend* pada siswa SMP N 1 Bantul
- c. Mengetahui Agresivitas Verbal pada siswa SMP kaitannya dalam memainkan *Game online Mobile legend*
- d. Mengetahui hubungan *Internet gaming disorder* pada pemain *Mobile legends* dengan Agresivitas Verbal pada Siswa SMP N 1 Bantul
- e. Mengetahui keeratan hubungan *Internet gaming disorder* pada pemain *Mobile legends* dengan Agresivitas Verbal pada Siswa SMP N 1 Bantul.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pemaparan mengenai korelasi *Internet gaming disorder* pada pemain *mobile legends* dengan Agresivitas Verbal -remaja di SMP N 1 Bantul, DIY tahun 2024

2. Manfaat Praktis

a. Bagi STIKES Bethesda Yakkum

Bermanfaat sebagai sumber referensi tentang korelasi *Internet gaming disorder* pada pemain *Mobile legend* dengan Agresivitas Verbal pada remaja

b. Bagi SMP Negeri 1 Bantul

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mewakili populasi yang menggambarkan tingkat *Internet gaming disorder* di sekolah, dan dampaknya bagi siswa SMP Negeri 1 Bantul

c. Bagi Profesi Keperawatan

Penelitian ini menjadi sumber referensi untuk dapat dikembangkan lagi kaitannya dengan fenomena *Internet gaming disorder* dengan Agresivitas Verbal pada remaja

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman secara langsung dalam melakukan penelitian dan membuka wawasan peneliti mengenai hubungan *Internet gaming disorder* pada pemain *Mobile legend* dengan Agresivitas Verbal pada remaja

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam penyusunan penelitian serta dapat mengembangkan penelitian ini yang berkaitan dengan *Internet gaming disorder* dengan Agresivitas Verbal pada remaja.

E. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini diperlukan sebagai bukti agar tidak adanya plagiarisme antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan.

Tabel 1
Keaslian Penelitian

NO	PENELITI	JUDUL PENELITIAN	METODE	HASIL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Rizka Hardiningsih (2020)	Gambaran Kecanduan Bermain <i>game online</i> Berdasarkan Skala Young <i>Internet Addiction Test (IAT)</i> Pada Remaja di SMA Panca Budi Medan	Penelitian ini berjenis deskriptif. Pengumpulan data menggunakan skala <i>Internet gaming disorder</i> dari Young (2001) yaitu <i>salience, excessive use, neglect work, anticipation, lack of control, dan neglect of social life</i> . Teknik analisis data menggunakan	Hasil yang didapat adalah tingkatan <i>IGD</i> remaja SMA Panca Budi yang tergolong ringan dengan nilai rata-rata 33,57. Persentase remaja yang terindikasi <i>IGD</i> sebesar 60,2% dan yang tidak terindikasi sebesar 39,8%. Sebanyak 96 remaja laki-laki (78,6%) terindikasi <i>IGD</i> dan remaja perempuan 25	<ul style="list-style-type: none"> a. Salah satu variable adalah sama yaitu <i>internet gaming disorder</i> b. Skala yang digunakan adalah skala likert 	<ul style="list-style-type: none"> a. Variabel pada penelitian terdahulu adalah satu variable yaitu kecanduan <i>game online</i>, sedangkan pada penelitian ini memiliki dua variable yaitu <i>internet gaming disorder</i> dan agresivitas verbal b. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, sedangkan pada penelitian sebelumnya adalah deskriptif c. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian dahulu adalah incidental

NO	PENELITI	JUDUL PENELITIAN	METODE	HASIL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
			<p>analisis univariat berupa distribusi frekuensi.</p>	<p>orang (31,6%) terindikasi <i>IGD</i>.</p>		<p>sampling, sedangkan pada penelitian ini</p> <p>d. Teknik analisa data pada penelitian ini menggunakan uji korelasional <i>Spearman Rank</i>, sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan Distribusi Frekuensi</p> <p>e. Tempat penelitian yang dituju pada penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Bantul, sedangkan pada penelitian terdahulu adalah SMA Panca Budi Medan.</p>
2	Ahmad Fahrobi (2024)	<p>Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Mobile legends</i> Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi</p>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Subjek pada penelitian ini sebanyak 83 orang siswa dengan usia</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara Intensitas dengan Agresivitas Verbal pada siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi dengan koefisien korelasi sebesar 0,279 dengan p value < 0,01</p>	<p>a. Variabel bebas sama-sama membahas tentang agresivitas verbal</p> <p>b. Pengambilan data sama-sama menggunakan lembar kuesioner skala Likert</p>	<p>a. Variabel independen pada penelitian sebelumnya membahas tentang intensitas bermain game <i>mobile legends</i>, sedangkan pada penelitian ini membahas mengenai <i>internet gaming disorder</i></p> <p>b. Teknik sampling pada penelitian sebelumnya adalah purposive sampling, sedangkan pada penelitian ini adalah <i>accidental sampling</i></p>

NO	PENELITI	JUDUL PENELITIAN	METODE	HASIL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
			12-15 tahun dan aktif bermain game <i>mobile legend</i> . Teknik analisis data menggunakan uji korelasi.			<ul style="list-style-type: none"> c. Populasi pada penelitian sebelumnya adalah siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi, sedangkan pada penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Bantul. . d. Teknik Analisa data yang digunakan penelitian sebelumnya adalah adalah uji korelasi, sedangkan pada penelitian ini adalah uji korelasi spearman rank
3	Anggita Apriliani (2020)	Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional	Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Jumlah sampel yang digunakan berjumlah 100 orang remaja. Teknik sampling yang digunakan adalah <i>non-probability</i> yaitu <i>Purposive Sampling</i> . Teknik analisis data menggunakan uji	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang sedang antara intensitas bermain <i>game online</i> dengan kecerdasan emosional, dengan nilai $r = -0,506$ dan nilai $Sig = 0,014$ ($P < 0,05$). Artinya, semakin tinggi intensitas bermain <i>game online</i> remaja maka semakin rendah pula tingkat kecerdasan emosinya.	<ul style="list-style-type: none"> a. Metode penelitian sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif b. Jenis penelitian korelasi c. Teknik sampling sama-sama menggunakan <i>non-probability</i> yaitu <i>Purposive Sampling</i> d. Pengambilan data sama-sama 	<ul style="list-style-type: none"> a. Variabel bebas pada penelitian sebelumnya adalah intensitas bermain game, pada penelitian selanjutnya adalah <i>internet gaming disorder</i> b. Variabel terikat pada penelitian sebelumnya adalah kecerdasan emosional, pada penelitian selanjutnya akan membahas tentang agresivitas verbal c. Populasi penelitian pada penelitian terdahulu adalah pemain game <i>mobile legend</i> di kota Samarinda. Pada penelitian selanjutnya memiliki

NO	PENELITI	JUDUL PENELITIAN	METODE	HASIL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
			korelasi <i>Pearson Product Moment</i> .	Sebaliknya jika semakin rendah intensitas bermain <i>game online</i> bagi seorang remaja maka kecerdasan emosionalnya akan semakin tinggi.	menggunakan kuesioner skala Likert	populasi penelitian Siswa Kelas 8 SMP Negeri 1 Bantul d. Teknik Analisa data yang digunakan pada jurnal terkait adalah uji korlasi <i>Pearson Product Moment</i> , sedangkan peneliti menggunakan <i>Spearman Rank</i> e. Lokasi penelitian terdahulu di kota Samarinda. Pada penelitian selanjutnya akan dilakukan di SMP Negeri 1 Bantul.
4	Al'Ikrar (2020)	Pengaruh Game <i>Mobile legends</i> Bang-bang terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'E Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa	Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif asosiatif. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja lingkungan Lappa-lappa Kelurahan Tellumpanua, Suppa yang berjumlah 169 orang. Sampel penelitian berjumlah 22 orang. Teknik	Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang sangat kuat antara game <i>mobile legends</i> bang-bang terhadap perilaku remaja lingkungan Lappa-lappa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi menunjukkan bahwa r hitung = 0,983 sedangkan r tabel = 0,4227.	a. Variabel bebas sama-sama membahas tentang kecanduan <i>game online mobile legends</i> b. Metode penelitian sama-sama berupa penelitian kuantitatif c. Pengambilan data sama-sama menggunakan	a. Variabel terikat pada penelitian sebelumnya adalah perilaku remaja. Pada penelitian yang akan dilakukan memiliki variabel terikat agresivitas verbal b. Desain penelitian terdahulu adalah pengaruh. Sedangkan pada penelitian selanjutnya memiliki desain penelitian korelasional c. Teknik sampling pada penelitian terdahulu menggunakan <i>insidental</i> atau

NO	PENELITI	JUDUL PENELITIAN	METODE	HASIL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
			<p>sampling yang digunakan adalah <i>probability sampling</i> yaitu <i>simple random sampling</i>. Pengambilan data menggunakan kuesioner skala likert. Teknik analisa data menggunakan uji korelasi <i>Pearson Product Moment</i>.</p>		kuesioner skala likert	<p>kebetulan. Pada penelitian selanjutnya menggunakan <i>accidental sampling</i></p> <p>d. Teknik Analisa data yang digunakan pada jurnal terkait adalah uji korelasi <i>Pearson Product Moment</i>, sedangkan peneliti menggunakan <i>Spearman Rank</i></p> <p>e. Lokasi penelitian terdahulu berada di Lingkungan Lappa-Lappa'E Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Pada penelitian selanjutnya akan berada di SMP Negeri 1 Bantul, Kecamatan Suppa</p>