

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam perkembangan zaman ini *game online* semakin banyak dimainkan oleh seluruh kalangan, masyarakat Indonesia pun banyak memainkan *game online*. *Game Online* adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang menggunakan jaringan internet, *game* ini bisa dimainkan di perangkat komputer, laptop, *handphone* serta perangkat lainnya. Bermain *game online* pada prinsipnya bersifat sosial. Tujuan dari *game online* ini tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah (Khoiri, 2021, Andriyani, F.F 2019). Ada beberapa manfaat dari memainkan *game online* antara lain: mengurangi stres, meningkatkan konsentrasi, melatih pengendalian emosi, meningkatkan kreatifitas, melatih pengambilan keputusan, menghasilkan uang. Adapun beberapa dampak negatif memainkan *game online* antara lain: mengganggu kesehatan mata, munculnya masalah otot dan persendian, kurang bersosialisasi tatap muka, memicu halusinasi, insomnia (2023).

Adapun *game online* yang sedang populer dimainkan oleh masyarakat Indonesia adalah *mobile legend*, hal ini dilihat dari (Taufik, 2022) Indonesia berada di urutan pertama dalam mengunduh *game mobile legend* dengan 190

juta, urutan kedua ada Filipina, urutan ketiga ada Brazil, keempat ada Malaysia, dan kelima ada Thailand. Annur (2023) melakukan survei digital yang menghasilkan bahwa *mobile legend* merupakan *mobile game* yang paling banyak disukai di Indonesia. Mayoritas atau 67% responden memainkan *game mobile legend*, kemudian peringkat kedua ditempati oleh *PUBG Mobile*, lalu peringkat ketiga ada *Clash Clans*. Adapun pengertian dari *mobile legend*, Menurut Sudaharto (2018) *Game Mobile Legend: Bang Bang (MLBB)* adalah sebuah *game online* gratis yang terinspirasi dari *League of Legends*. *Game* ini berstrategi mempertarungkan 5vs5 yang memiliki tujuan yang sama yaitu menghancurkan tower musuh. *Game Mobile Legend* sebenarnya baik untuk hiburan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi pemain serta mengajarkan kerjasama dengan tim, namun pemain disarankan untuk tetap mengontrol diri sendiri, agar tidak berakibat berlebihan. Hal ini didukung oleh pernyataan Batistuta (2019) *Mobile legend* sendiri termasuk *game MOBA*, *MOBA* adalah singkatan dari *Multiplayer Online Battle Arena* yang artinya merupakan sebuah *game multiplayer online* yang bertema pertarungan di dalam arena, pada umumnya *game MOBA* adalah *game* yang memiliki sistem pertarungan 5 vs 5, dan kerjasama dalam tim sangatlah penting dalam *game* ini (Batistuta, 2019).

Peneliti melakukan wawancara awal terhadap 3 subjek yang tinggal di Jawa Barat, subjek GNS (20 tahun) mengatakan bahwa “kadang ada omongan dari player lain yang bikin gaenak ya aku katin balik player itu, pernah juga kesel sampe marah-marah dan ditegur sama orang rumah, dulu pernah sampe

lempar hp juga saking kesalnya gara-gara tim nya ga bener". Kemudian subjek DDP (20 tahun) mengatakan bahwa *"mun aya baturan satim anu maenna teu bener mah nya urang sindir weh atau bacotan kitu, pernah ngabacotan musuh oge pedah maenna tolol gara-gara eleh retri wae jeung urang, pernah nepi ngomong kasar ka kabogoh gara-gara rudet maen ml nepi kabogoh urang ceurik"*. Adapun subjek FMAR (24 tahun) mengatakan bahwa *"mun teu ngaganggu kana gameplay urang mah nya antepkeun weh, terkecuali ngaganggu gameplay karek di omongan, hubungan pertemanan sampe renggang gara-gara babaturan ngomong teu ngenah, nepi ayeuna hoream weh ka si eta teh"*. Dari ketiga subjek tersebut, 2 subjek mengatakan bahwa pada kehidupan aslinya jarang mengatakan hal yang tidak pantas, namun ketika memainkan *game mobile legend* terkadang tersulut emosinya. Subjek lain mengatakan bahwa ketika di dunia nyata terbiasa mengatakan hal yang tidak pantas yang tidak enak di dengar oleh orang lain.

Dari hasil wawancara tersebut peneliti simpulkan bahwa masih ada *player mobile legend* pada usia dewasa awal yang tinggal di Jawa Barat kurang mengontrol dirinya, kurang mengontrol emosinya, dan hal itu sampai terbawa ke kehidupan nyatanya. Hal ini bertentangan dengan pernyataan Santrock (2012) yang mengemukakan individu yang telah memasuki fase dewasa awal mampu untuk mempertanggungjawabkan tindakan yang dilakukannya, mengontrol dirinya dan mampu mengendalikan emosi yang ada dalam dirinya (Waji 2021). Adapun Menurut Averill (dalam Ghuffron & Risnawati, 2011) kontrol diri adalah kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku,

kemampuan individu dalam mengelola informasi yang diinginkan dan tidak diinginkan, dan kemampuan individu untuk memilih salah satu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini. Marsela & Supriatna (2019) berpendapat bahwa pengertian yang dikemukakan oleh Averill ini menitikberatkan pada seperangkat kemampuan mengatur dalam memilih tindakan yang sesuai dengan yang diyakininya. Dari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah yang positif serta merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan individu selama proses proses dalam kehidupan, termasuk dalam menghadapi kondisi yang terdapat dilingkungan sekitarnya. Individu yang memiliki kontrol diri yang rendah cenderung tidak mampu mengontrol perilakunya, mengelola informasi dengan baik, dan menentukan keputusan serta tindakannya (Nuraini, 2022).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti simpulkan bahwa kurangnya kontrol diri dapat menjadi pemicu munculnya *toxic disinhibition*. Ferdano (2022) mengungkapkan bahwa ada 7 *game* dengan komunitas paling *toxic*, *mobile legend* berada pada urutan pertama, kemudian ada *Free Fire*, *CS: GO*, *Ayodance*, *Genshin Impact*, *Dota 2*, *League of legends*. Ada beberapa alasan pemain *game MOBA* menjadi *toxic* antara lain sifat kompetitif yang berlebihan, berdasarkan penelitian Shores dkk (2014) pemain yang sering memainkan mode permainan yang kompetitif (*ranked mode*) cenderung bersifat *toxic* dibandingkan dengan yang tidak (*classic mode*). Kemudian

adanya keinginan untuk menyalahkan player lain, dari penelitian Martens dkk (2015) menunjukkan bahwa semakin jelas sebuah tim akan mengalami kekalahan maka semakin banyak kata-kata kasar yang dilontarkan lewat *chat*. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Lapidot-Lefter dan Barak (2012), kurangnya kontak mata dengan orang lain juga merupakan faktor terbesar seseorang melakukan *flaming*. (Vit, 2020) Adapun hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari fitur *chat* ataupun *mic* dalam *game* adalah membuat kerjasama tim lebih kompak, kemudian untuk dampak negatifnya adalah sering keluar kata-kata kasar dan ujaran kebencian. *feeding* atau sengaja membiarkan musuh menambahkan *point kill* dari membunuhnya, *troll* yaitu bermain dengan tidak sungguh-sungguh, *AFK* (lari dari pertandingan saat sedang berlangsung) (Arif & Aditya, 2022, Khoiri 2021). Gama (2022): mereka selalu hina saya” dijelaskan bahwa pada tanggal 30 Juni, ada sebuah unggahan dari akun @closetowhy di twitter menunjukkan keluhan terhadap pemain-pemain *toxic* di *mobile legend*, akun tersebut menulis “saya merasa tidak senang atas pemain game ini, mereka selalu menghina saya. Saya hanya ingin bermain saja, tapi saya selalu dihina”.

Peneliti melakukan wawancara awal terhadap 5 pemain *mobile legend*, 5 pemain tersebut mengatakan hal yang serupa bahwa sekarang banyak sekali player *Game Mobile Legend* yang suka menghina karena *gameplay* teman satu timnya yang kurang baik, dan juga kepada lawan timnya dengan menggunakan kata-kata yang tidak pantas, bahkan ada yang menghina orang tua bila sedang bermain buruk. Sehingga hal ini membuat pemain *game*

mobile legend menjadi malas dan bahkan sakit hati ketika mendapatkan hinaan dari teman satu timnya. Adapun hasil dari kuisioner yang telah disebar terhadap individu yang sudah berada pada fase dewasa awal, sebanyak 20 responden 95% diantaranya pernah dihina oleh *player* lain ketika bermain *game mobile legend*, dan ada 70% *player* pernah menghina *player* lainnya ketika bermain *game mobile legend*. Dari hasil kuesioner tersebut, dapat dilihat bahwa responden pernah menjadi korban dihina ataupun menjadi pelakunya, perilaku seperti ini merupakan perilaku *toxic disinhibition online effect*.

Menurut Suler (Satriawan & Hardjono, 2016) *Toxic Disinhibition* merupakan fenomena *online flaming* dan perilaku ekspresi emosi, yang sering melibatkan menyakiti orang lain atau bahkan citra dirinya sendiri tanpa perkembangan pribadi yang menguntungkan. *Toxic disinhibition* ini secara tidak langsung akan mempengaruhi perilaku mereka dan merugikan orang lain. *Toxic Online Disinhibition effect* ini merupakan dimensi dari *Online disinhibition effect* yang didefinisikan sebagai ketidakmampuan individu untuk mengendalikan perilaku, pikiran dan perasaan ketika mereka berinteraksi secara *online* serta berkomunikasi dengan cara yang tidak mereka lakukan ketika dunia nyata (Suler, 2004). Suler (2004) mengatakan bahwa terdapat dua dimensi dari *online disinhibition effect*, yaitu *benign online disinhibition effect* dan *toxic online disinhibition effect*. *Benign online disinhibition effect* didefinisikan sebagai perilaku seseorang dimana lebih banyak mengungkapkan emosi, harapan, dan keinginan serta menunjukkan tindakan

kebaikan di lingkungan *online* sedangkan *toxic online disinhibition effect* merupakan suatu keadaan dimana seseorang mengeluarkan kalimat kasar, ancaman, kebencian, kemarahan dan kritikan serta melakukan kejahatan yang tidak dilakukannya di lingkungan nyata. (Bulan & Wulandari, 2021).

Suler (2004) mengungkapkan bahwa satu diantara beberapa faktor yang mempengaruhi munculnya *online disinhibition effect* adalah anonimitas. Anonimitas menurut Suler (2004) adalah kondisi saat seseorang memungkinkan untuk mengubah atau menyembunyikan identitas asli dengan memisahkan perilaku secara nyata dan maya. Apabila individu memiliki kontrol diri yang baik maka kecil kemungkinan untuk berperilaku *toxic disinhibition*.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap *Toxic Disinhibition Online Effect* Pada Pemain *Game Mobile Legend* Dewasa Awal”.

1.2 Identifikasi Penelitian

Mobile Legend dirancang untuk dimainkan secara online oleh 5 orang setiap timnya, diperlukannya *skill*, komunikasi dan juga kerjasama yang baik untuk mencapai kemenangan. Dewasa awal sudah seharusnya memiliki kontrol diri yang baik sebagaimana menurut Santrock (2012) mengemukakan individu yang telah memasuki fase dewasa awal mampu untuk mempertanggungjawabkan tindakan yang dilakukannya, mengontrol dirinya

dan mampu mengendalikan emosi yang ada dalam dirinya (Waji 2021). Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, dewasa awal yang memainkan mobile legend seharusnya dapat mempertanggungjawabkan terhadap yang dilakukannya dalam bermain game, dapat mengontrol dirinya dan emosinya saat memainkan *game mobile legend*. Hal ini berbanding terbalik dengan fakta di lapangan bahwa masih ada beberapa *player mobile legend* yang tidak bisa mengontrol dirinya ketika ada stimulus yang tidak menyenangkan dan itu sampai terbawa ke kehidupan nyatanya sampai di tegur orang rumah, berkata kasar ke pacarnya hingga pacarnya menangis dan juga hubungan pertemanan menjadi renggang karena perkataan yang tidak pantas. Oleh karenanya peneliti tertarik untuk melihat bagaimana pengaruh negatif kontrol diri terhadap *toxic disinhibition online effect* pemain *game mobile legend* dewasa awal.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh negatif kontrol diri terhadap *toxic disinhibition online effect* pada pemain *game Mobile Legend* Dewasa Awal.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu Psikologi, khususnya dalam kontrol diri dan *toxic disinhibition online effect*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi dewasa awal yang memainkan game mobile legend untuk mengontrol diri dan emosinya sehingga menurunkan kemungkinan munculnya *toxic disinhibition* seperti mengeluarkan kata-kata yang tidak menyenangkan.