

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman yang serba canggih ini pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah cepat dan seakan tidak pernah berhenti dalam menghasilkan produk-produk teknologi yang tak terhitung jumlahnya. Banyak sekali kegiatan yang dapat dilakukan dengan cara *online* sehingga dapat lebih praktis dalam mengerjakannya. Mulai dari berbelanja barang via aplikasi *startup* yang sudah sangat banyak, membeli makanan dan minuman dengan hanya memesan dari rumah menggunakan *smartphone* dengan memanfaatkan aplikasi yang ada, hingga dapat memesan ojek secara *online* sehingga dapat memudahkan seseorang untuk dapat bepergian jauh meskipun tidak tahu rute mana yang harus dilewati karena dapat dijemput dari rumah dan diantarkan hingga sampai tujuan dengan memanfaatkan aplikasi ojek *online* tersebut.

Tak hanya dalam memenuhi kebutuhan saja teknologi berkembang sangat pesat. Kebutuhan masyarakat yang tinggi terhadap *smartphone* mendorong sosial media menjadi sangat marak untuk dinikmati. Bermadankan *smartphone* dan internet maka seseorang akan dapat mengakses sebuah dunia maya yang cakupannya sangat luas sehingga dapat menemukan apapun yang dicari dengan sangat mudah. Mulai dari mendapatkan informasi yang dibutuhkan, hingga mencari hiburan dengan menggunakan *smartphone* yang terhubung dengan internet. Hal ini menjadikan segala sektor industri dipaksa

untuk lebih memfokuskan dengan cara *online* agar dapat menjangkau konsumen yang lebih luas, tak terkecuali industri game *online*.

Game *online* saat ini sedang sangat berkembang dan diminati oleh hampir seluruh elemen yang ada di masyarakat. Baik itu sebagai pemain kompetitif yang mengikuti berbagai kejuaraan demi mendapatkan gelar, sebagai pengembang agar game yang dibuat dapat dinikmati oleh banyak orang dan dapat menghasilkan pundi-pundi uang, sebagai pengamat yang mengamati serta mengikuti *scene* kompetitif yang sehat, atau hanya sebagai penikmat saja yang bermain untuk mencari hiburan baik secara sendiri maupun bersama orang lain.

Salah satu game *online* yang berbasis dengan menggunakan *smartphone* dan sedang sangat berkembang di masyarakat Indonesia bahkan di Asia yaitu game *online* Mobile Legends. Mobile Legends merupakan salah satu game *online* yang mengandalkan pertempuran dua tim yang masing-masing tim berisikan lima orang dengan tujuan menghancurkan base lawan (Boi, 2018). Apabila dapat menghancurkan base lawan maka dinyatakan sebagai pemenang, sebaliknya apabila base atau menara terakhir yang dimiliki oleh tim dihancurkan oleh lawan maka akan dinyatakan sebagai pihak yang kalah. Game ini menjadi menarik di masyarakat Indonesia karena dikemas dengan animasi yang sangat baik dan dapat dimainkan dengan praktis karena hanya bermodalkan *smartphone* yang terhubung ke internet dan dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja.

Maka dari itu game Mobile Legends dapat sangat berkembang di masyarakat Indonesia. Tercatat menurut Moonton selaku *developer* dari game Mobile Legends sendiri, jumlah pemain aktif game Mobile Legends di Indonesia jumlah pengguna aktif game Mobile Legends di Indonesia pada tahun 2020 hingga saat ini mencapai 31 juta orang. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai negara terbanyak di Asia sebagai penyumbang pemain game Mobile Legends terbanyak. Jumlah pemain yang tak sedikit itu juga mendorong pemerintah untuk ikut mendukung pertumbuhan industri yang lebih dikenal dengan istilah *e-sport (electronic sport)* atau olahraga dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Pemerintah menyelenggarakan event Piala Presiden E-Sports 2019 yang mempertandingkan game Mobile Legends. Hal ini menunjukkan bahwa semua elemen ikut berpartisipasi dalam industri yang sedang berkembang ini.

Disamping dukungan positif dari segala elemen, tentunya game Mobile Legends apabila dimainkan secara terus menerus tentunya akan menyebabkan seseorang menjadi ketagihan atau kecanduan. Hal ini menjadikan seseorang cenderung lebih banyak menghabiskan waktu luang dengan bermain game dibandingkan dengan mengisi dengan kegiatan yang bermanfaat lainnya. Menurut Griffiths (2000) besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu dapat berdampak pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan, serta sikap sosial bermasyarakat.

Berbicara tentang pengaruh bermain game Mobile Legends terhadap sikap sosial seseorang maka hal tersebut tidak dapat terlepas dari kodrat manusia sebagai makhluk sosial. Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial karena dalam hidupnya tidak dapat melepaskan diri dari pengaruh manusia lain dan pada diri manusia sendiri juga terdapat dorongan untuk berinteraksi dengan orang lain sehingga terdapat kebutuhan sosial untuk hidup berkelompok (Ratna, 2017).

Fenomena di masyarakat seringkali apabila seseorang sudah sangat kecanduan atau lebih asik terjun ke dalam dunia game maka nilai sikap sosial bermasyarakat akan berkurang. Hal ini dikarenakan seseorang telah menemukan sebuah zona nyamannya sehingga dapat mengurangi atau bahkan meninggalkan kodratnya sebagai makhluk sosial dan menjadi acuh terhadap apa yang ada di sekelilingnya. Tentunya hal ini menjadi berbahaya bagi orang tersebut karena akan menjadikan sikap individualis pada seseorang tersebut menjadi lebih tinggi karena sudah sangat jarang untuk berinteraksi atau bahkan terjun ke masyarakat.

Di sisi lain game Mobile Legends juga dapat meningkatkan skill komunikasi antar individu karena di dalam game tersebut harus menjalin komunikasi yang baik untuk dapat meraih kemenangan sehingga hal tersebut dapat dipelajari dari sebuah game dan dapat diaplikasikan di masyarakat. Di dalam game tersebut juga dituntut untuk bekerja sama satu sama lain dan menerunkan ego masing-masing guna untuk dapat mengalahkan musuhnya

yang mana dua hal ini merupakan sikap sosial yang seharusnya diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat agar dapat mencapai sebuah tujuan yang telah ditetapkan dan dapat hidup rukun.

Di dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam yang terdapat di dalam Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta juga tidak sedikit mahasiswanya yang bermain dan menikmati game Mobile Legends. Tercatat dalam rentang mahasiswa angkatan 2017 sampai 2020 yang tercatat jumlah mahasiswa yang tergabung dalam komunitas pemain game Mobile Legends Program Studi Pendidikan Agama Islam sejumlah kurang lebih 40 orang yang tergabung. Dan masih ada juga mahasiswa yang bermain game Mobile Legends namun tidak bergabung ke dalam komunitas tersebut. Tak jarang juga ditemui apabila saat waktu kosong perkuliahan di kampus ketika berjalan ke suatu tempat ditemukan segerombolan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam yang sedang main bareng agar menambah keseruan yang dapat dirasakan. Hal ini juga menjadi bukti bahwa game Mobile Legends menjadi cukup *nge-trend* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Namun belum diketahui apakah memainkan game Mobile Legends berpengaruh pada sikap sosial atau dengan nilai pergaulan dengan masyarakat dengan menjalankan kodrat manusia sebagai makhluk sosial. Sebagaimana Islam menyebutkan bahwa tidak hanya hubungan kepada Allah SWT. (*Habluminallah*) saja yang harus dibangun dengan baik, tetapi hubungan

kepada sesama manusia (*Habluminannas*) juga harus dibangun dengan baik sejalan dengan kodrat manusia itu sendiri sebagai makhluk sosial. Sebagaimana dijelaskan dalam Q.S. Al-Qasas ayat 77 tentang bersikap baik kepada orang lain yang artinya : *“Dan carilah (pahala) negeri akhirat dengan apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia dan berbuatbaiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berbuat kerusakan.”* Maka dari itu, perlu adanya penelitian berlanjut guna mengetahui serta menganalisis dampak dari bermain game Mobile Legends yang berhubungan dengan aspek sikap sosial agar apabila pengaruhnya lebih besar kearah positif dalam aspek sikap sosial maka dapat dikembangkan dan dilatih agar pengimplementasian nilai-nilai sikap sosial yang didapat dari game Mobile Legends itu dapat lebih maksimal ketika terjun ke masyarakat. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul *“Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Sikap Sosial pada Mahasiswa PAI FIS UNJ”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan oleh peneliti, masalah-masalah tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Perkembangan industri game *online* yang sangat pesat sehingga menjadikan game *online* menjadi sebuah kebutuhan masyarakat.
2. Perspektif negatif masyarakat yang berhubungan dengan game *online*.
3. Kurangnya informasi mengenai pengaruh game *online* Mobile Legends yang berhubungan dengan sikap sosial.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, maka dalam skripsi ini penulis membatasi ruang lingkup penelitian ini hanya pada *“Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Sikap Sosial Positif pada Mahasiswa PAI FIS UNJ yang Berlaku Sebagai Pemain”*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah berupa pertanyaan utama, yakni *“Bagaimana Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Sikap Sosial Positif pada Mahasiswa PAI FIS UNJ yang Berlaku Sebagai Pemain?”*.

Untuk menjawab pertanyaan utama tersebut, maka dilakukan dengan pertanyaan rincian masalah yang mengarah kepada beberapa pertanyaan kecil yang dapat menjelaskan pertanyaan diatas, antara lain :

1. Bagaimana pengaruh game *online* Mobile Legends terhadap sikap kerja sama yang dimiliki oleh mahasiswa PAI FIS UNJ?
2. Bagaimana pengaruh game *online* Mobile Legends terhadap sikap solidaritas yang dimiliki oleh mahasiswa PAI FIS UNJ?

3. Bagaimana pengaruh game *online* Mobile Legends terhadap sikap tenggang rasa yang dimiliki oleh mahasiswa PAI FIS UNJ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh game *online* Mobile Legends terhadap sikap sosial positif dan negatif pada mahasiswa PAI FIS UNJ yang berlaku sebagai pemain, yang diturunkan menjadi beberapa diantaranya :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh game *online* Mobile Legends terhadap sikap kerja sama yang dimiliki oleh mahasiswa PAI FIS UNJ
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh game *online* Mobile Legends terhadap sikap solidaritas yang dimiliki oleh mahasiswa PAI FIS UNJ
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh game *online* Mobile Legends terhadap sikap tenggang rasa yang dimiliki oleh mahasiswa PAI FIS UNJ

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teoritis berupa pengembangan ilmu pengetahuan ke berbagai elemen yang akan melaksanakan penelitian selanjutnya atau untuk mengetahui mengenai apa saja pengaruh game *online* Mobile Legends terhadap nilai-nilai dari sikap sosial yang mengarah kepada nilai yang positif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan dan pengetahuan dalam bidang ilmu terkait dan dapat mengembangkannya pada keilmuan lainnya.
- b. Bagi Program Studi Pendidikan Agama Islam, diharapkan mampu memberikan informasi terkait seberapa besar pengaruh game *online* Mobile Legends terhadap sikap sosial yang dimiliki oleh mahasiswa PAI FIS UNJ yang bertindak sebagai pemain game tersebut.
- c. Bagi masyarakat, penelitian ini dapat memberikan informasi dan wawasan yang lebih mendalam mengenai seberapa besar pengaruh game *online* Mobile Legends terhadap sikap sosial agar dapat mengimplementasikan nilai-nilai positif dalam bermasyarakat.

G. Literature Review

Penelitian ini memiliki beberapa kemiripan dengan penelitian sebelumnya dalam beberapa aspek yang dikaji. Untuk itu, diperlukan kajian

penelitian terdahulu untuk menghindari kesamaan, maka peneliti meninjau penelitian-penelitian terdahulu diantaranya :

1. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja

Penelitian ini merupakan artikel ilmiah dari jurnal yang disusun oleh Krista Surbakti. Artikel ini dibuat pada tahun 2017. Dalam penelitian ini membahas tentang dampak positif dan negatif dari game online bagi remaja. Penelitian ini juga memberikan saran untuk cara mengatasi dampak negatif game *online* pada remaja. Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa game *online* tidak saja memberikan dampak negatif bagi remaja, namun juga dapat memberikan manfaat dan berbagai nilai positif akibat memainkan sebuah game *online*. Di dalam penelitian ini juga dipaparkan jawaban dari responden tentang apa yang diperoleh dari bermain game *online* dengan responden yang menjawab untuk menambah kepuasan diri mencapai 40 dari total 50 responden, sedangkan 10 responden lagi menjawab untuk menghasilkan uang. Hal ini menunjukkan bahwa game *online* menjadi pelarian dalam mencari hiburan bagi remaja sekarang. Dengan jumlah waktu yang digunakan untuk bermain game *online* dijawab lebih dari 3 jam oleh 30 responden, juga menunjukkan durasi seberapa lamanya rata-rata objek yang diteliti dalam menghabiskan waktu untuk bermain game *online*. Dengan adanya penelitian ini maka kita dapat mengetahui dampak game *online* dari dua sisi sehingga apabila digunakan sesuai dengan porsinya yang tepat maka akan menjadi sebuah

bahan hiburan bagi masyarakat. Sebaliknya apabila digunakan secara berlebihan maka akan membawa dampak negatif bagi diri yang memainkan game *online* tersebut.

Penelitian ini lebih membahas tentang dampak game *online* dalam kedua sisi yaitu positif dan negatif. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan lebih memfokuskan terhadap pengaruh game *online* Mobile Legends terhadap sikap sosial yang positif. Perbedaannya terletak di objek penelitian

2. Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Rukun Warga 13 Kelurahan Tamansari Bandung

Penelitian ini disusun oleh Candra Gunawan pada tahun 2020. Penelitian ini membahas tentang seberapa besar pengaruh game Mobile Legends dalam memberikan dampak pada kehidupan sehari-hari remaja, khususnya dalam aspek interaksi sosial. Dimana karena kemajuan teknologi banyak mempengaruhi masyarakat termasuk menjadikan game *online* sebagai sebuah kebutuhan. Didalam penelitian ini memfokuskan pada penggunaan game *online* Mobile Legends berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial remaja di daerah tempat penelitian dengan menunjukkan angka sebesar 23%. Ini membuktikan bahwa apabila menggunakan game *online* Mobile Legends secara bijak maka akan membuat interaksi sosialnya semakin baik, namun apabila digunakan secara berlebihan akan menimbulkan kecanduan terhadap pemainnya.

Perbedaan penelitian dengan yang penulis lakukan yaitu terletak pada objek yang ditelitinya dimana pada penelitian ini hanya memfokuskan terhadap interaksi sosial dalam menambah relasi, sedangkan penelitian yang penulis lakukan objeknya lebih terhadap sikap sosial dalam aspek positif yang lebih mengindikasikan terhadap perilaku di dalam masyarakat.

3. Pengaruh Game *Online* Bergenre Multiplayer Online Battle Arena Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa FTI UAJY

Penelitian ini disusun oleh I Dewa Putu Ferdi Yoga Pratama, dkk. pada tahun 2019. Pada penelitian ini memfokuskan pada game *online* Mobile Legends yang dipilih dimana game tersebut bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Pada penelitian ini bertujuan menganalisis perilaku seorang pemain yang disebabkan karena bermain game *online* bergenre MOBA. Dimana didapatkan hasil bahwa game *online* Mobile Legends mempengaruhi perubahan perilaku mahasiswa FTI UAJY dimana game tersebut dapat menaikkan *mood* pemain, dan juga dapat mengeluarkan amarah dikarenakan kondisi yang mengganggu dan tidak diharapkan oleh pemain.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan ialah dimana pada penelitian ini lebih memfokuskan terhadap perubahan yang terdapat di dalam diri pemain itu sendiri, sehingga mempengaruhi tindakan pada sosialnya, baik itu negatif ataupun positif. Dimana

penelitian penulis lebih meneliti tentang sikap sosial positif yang dikembangkan akibat terpengaruh dari bermain game *online* Mobile Legends.

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang digunakan pada skripsi ini dibagi menjadi lima bab, dan masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab pokok dengan rincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, literature review, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI

Dalam bab ini dijelaskan terkait pengertian dan teori pengaruh, game *online*, sikap sosial, serta profil singkat Program Studi Pendidikan Agama Islam FIS UNJ.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini terdapat jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini terdapat hasil penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini dijelaskan kesimpulan dari hasil penelitian dan dilanjutkan dengan saran yang diberikan dari berbagai pihak.

