

# BAB I

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Revolusi Industri 5.0 merupakan sebuah lompatan besar di sektor industri dimana teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sepenuhnya guna mencapai efisiensi yang setinggi-tingginya sehingga menghasilkan model bisnis baru berbasis digital. Di era modern saat ini dengan teknologi yang sangat berkembang serta penggunaan internet yang simpel menjadi salah satu alasan kita untuk berkomunikasi dalam lingkup online. Menurut (E.Prasetio, 2017) mengutarakan bahwa *E-Sports* atau *electronic sport* adalah bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama.

*E-Sport* (Electronic Sport) atau olahraga elektronik merupakan suatu istilah untuk kompetisi video *Games* atau permainan video, yang dilakukan secara terorganisir dan dilakukan oleh pemain professional maupun amatir. Sama halnya dengan olahraga pada umumnya, *E-Sport* juga bersifat kompetitif dan para pemainnya dituntut untuk memiliki teknik atau keahlian tertentu dalam memainkannya. (Santoso, 2017)

*E-Sport* sendiri memiliki nilai-nilai berupa nilai olahraga, ekonomi, sosial, prestasi, dan pengetahuan. Seperti cabang olahraga lain *E-Sport* mempunyai organisasi yang menaunginya dan telah di resmikan pada tanggal 24-27 Agustus 2020. Induk organisasi *E-Sport* Indonesia sendiri

adalah Pengurus Besar *E-Sport* Indonesia (PBESI) yang diketuai oleh Jenderal Pol. (P.) Prof. Dr. Budi Gunawan S.H., M.Si. (Dikutip dari [dailysocial.id](http://dailysocial.id) dan web [PBESI.com](http://PBESI.com)).

Sejak tahun 2008 cabang olahraga berbasis digital atau *E-Sport* telah diakui oleh masyarakat dunia. Saat ini, *E-Sport* memang tengah menjadi pembicaraan hangat di Indonesia akibat dari banyaknya prestasi yang sudah mulai terlihat dari olahraga satu ini. Namun sayangnya banyak anak-anak yang gemar bermain *Games* mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal akibat salah dalam memanfaatkannya (Rini, 2011).

Siswa atau orang dewasa sekalipun yang ketergantungan terhadap kegiatan bermain *Games E-Sport* akan berkurang waktu belajarnya dan waktu untuk bersosialisasi bersama teman sebaya. Jika ini berlangsung dalam waktu lama, dampaknya membuat mereka menarik diri dari pergaulan sosialnya, kurang peka terhadap lingkungan, maupun membentuk kepribadian asosial, yaitu tidak adanya kemampuan adaptasi yang baik dengan lingkungan sosialnya. Masa remaja yang penuh dengan permasalahan disebabkan tidak stabilnya emosi. Dengan intensitas yang berlebihan bermain *Games* dapat berpengaruh pada mental anak yaitu persepsi pada lingkungan. Misalnya berkata yang kasar, berperilaku agresif, serta meniru karakter yang ada pada *Games* tersebut. (Tridhonanto, 2011).

Secara umum gejala perubahan emosi dan perilaku dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu gangguan eksternal (luar) dan gangguan internal (dalam). Gangguan eksternal dapat berdampak langsung ataupun tidak langsung terhadap orang lain, contohnya perilaku agresif, tidak patuh, berbohong, mencuri, dan kurangnya kendali diri. Tipe gangguan eksternal berupa *conduct disease* (gangguan perilaku) merupakan permasalahan yang paling sering ditunjukkan oleh anak dengan gangguan emosi atau perilaku. Contoh perilakunya itu seperti memukul, berkelahi, mengejek, berteriak, menolak untuk menuruti permintaan orang lain, menangis, merusak, vandalisme, memeras/memalak, yang apabila terjadi dengan frekuensi tinggi maka anak dapat dikatakan mengalami gangguan.

Sedangkan gangguan internal berupa berbagai macam gangguan seperti kecemasan, depresi, menarik diri dari interaksi sosial, gangguan makan, dan kecenderungan untuk bunuh diri. Kedua tipe tersebut memiliki pengaruh yang sama buruknya terhadap kegagalan dalam belajar di sekolah. Anak dengan gangguan emosi dan perilaku, menunjukkan perilaku *immature* (tidak matang atau kekanak-kanakan) dan menarik diri. Mereka mengalami keterasingan sosial, hanya mempunyai beberapa orang teman, jarang bermain dengan anak seusianya, dan kurang memiliki ketrampilan sosial yang dibutuhkan untuk bersenang-senang.

Siswa yang suka bermain *Games* online secara umum merupakan siswa yang menyenangi tantangan. Oleh sebab itu siswa ini memiliki kecenderungan tidak menyukai proses pada belajar mengajar akademik di

sekolah karena kurang rangsangan serta daya tariknya yang lemah, tidak menantang, monoton dan lamban. Suasana di kelas seolah adalah penjara untuk jiwanya. Sehingga akan menjadi malas dalam belajar serta seringnya bolos dari sekolah guna bermain *Games* online (Silabam, 2011).

Peneliti menjadikan siswa di sekolah BCI Al-Azhar sebagai target penelitian karena kecenderungan siswa di sekolah ini memiliki kebiasaan bermain *Games E-Sport* saat mereka sedang free class atau jam jam istirahat. Hal seperti ini dapat dilihat dari kebiasaan mereka yang tidak ingin bergaul dengan teman temannya dari kelas lain dan lebih ingin berdiam diri dikelas sambil bermain *Games*. Aktifitas sekolah yang kurang bervariasi yang membuat siswa jenuh sehingga mereka memilih untuk bermain *Games* untuk mengembalikan suasana hatinya.

Dari fenomena diatas peneliti sebagai mahasiswa olahraga tertarik melakukan survei “Dampak *E-Sport Games* Terhadap Kontrol Emosional Siswa di Sekolah BCI Al-Azhar”.

### **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut saya menguraikan berbagai identifikasi masalah di antaranya :

1. Mengidentifikasi tingkat Kontrol Emosional pada siswa di sekolah BCI Al-Azhar.
2. Mengidentifikasi perbedaan tingkat Kontrol Emosional pada siswa yang memainkan *Games* dan yang tidak memainkan.

### **Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan dan penelitian, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang tingkat kontrol emosional siswa.

### **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Apakah terjadi perbedaan tingkat kontrol emosional pada siswa yang bermain *E-Sport Games* dengan siswa yang tidak bermain *E-Sport Games*?

### **Kegunaan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian, maka kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang ilmu keolahragaan. Terkait tentang kemampuan seseorang mengontrol emosionalnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan bagi penelitian selanjutnya mengenai teori dan fakta dari Dampak *E-Sport Games* Terhadap Kontrol Emosional.