

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah pemain *game* (*gamers*) terbanyak di dunia, yaitu mencapai hingga 102 juta jiwa pemain aktif meninggalkan negara Thailand, Vietnam, Filipina, Malaysia, dan Singapura (NewZoo, 2020). Oleh karena itu, tidaklah mengherankan jika Indonesia menempati peringkat pertama jumlah *gamers* terbanyak di kawasan Asia Tenggara, sekaligus menempatkan Indonesia di peringkat ke-16 untuk skala dunia (dapat dilihat pada Gambar 1.1.).

#### Indonesia Is Predicted to Become the Largest Gaming Market in Asia

Gaming and esports analytics company Newzoo projected that Indonesia's gaming revenues will grow significantly every year. In 2019, Indonesia generated \$1.31 billion in revenue which show Indonesia's gaming market is the biggest in South-east Asia.

No	Country	Revenue	World Ranking
1	Indonesia	\$1.31 billion	#16 🏆
2	Thailand	\$785 million	#19
3	Malaysia	\$681 million	#22
4	Filipina	\$572 million	#24
5	Vietnam	\$531 million	#26
6	Singapura	\$331 million	#37

#### Gamers in Southeast Asia



Gambar 1. 1 Gamers di Asia Tenggara

Sumber: NewZoo (2019)

Selain menjadi salah satu negara dengan jumlah *gamers* terbesar di dunia, Indonesia menjadi suatu negara yang memiliki pertumbuhan *market game online* paling besar di pasar Asia Tenggara (NewZoo, 2019). *Revenues* yang dihasilkan *market game online* di Indonesia mencapai jumlah sebesar 1,74 Miliar USD pada tahun 2020, dan diprediksi oleh statista.com (2020), *revenues* tersebut akan terus mengalami peningkatan sebesar 32,7% setiap tahunnya, hingga pada angka

2,14 miliar di tahun 2025 nanti. Berdasarkan data ini, maka dapat dikatakan jika Indonesia telah menjadi negara yang ramah dan terbuka terhadap ekosistem *game online*. Hal tersebut dapat dikatakan demikian karena pasar *game online* di negara Indonesia telah berkembang secara pesat, terkhusus pada *game* berbasis *mobile smartphone*. *Game* dengan basis *mobile smartphone* adalah penghasil *revenues* terbesar di dalam industri *game* yang ada di Indonesia. Sebanyak 79,58% pendapatan *market gaming* di Indonesia terpenuhi oleh sektor *game* berbasis *mobile smartphone*, dan sisanya terpenuhi oleh bentuk *game* lainnya, seperti halnya *game* komputer dan juga *game* berbasis *console* (Nintendo, Xbox, Playstation) (NewZoo, 2020).

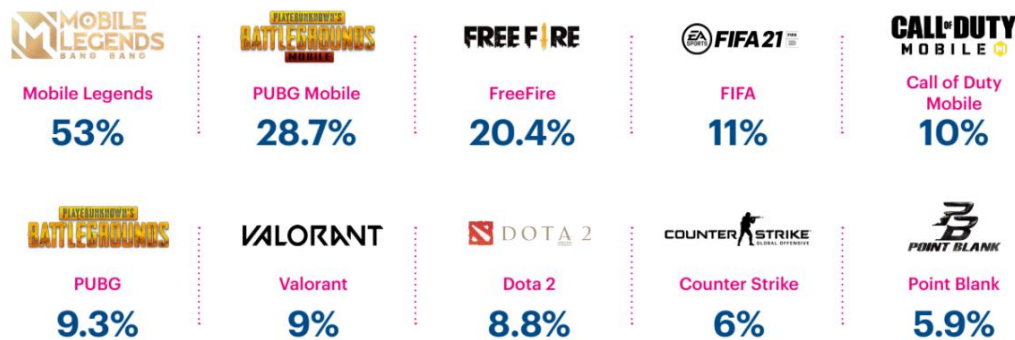


Gambar 1. 2 Perkembangan & Peran Market Gaming di Indonesia

Sumber : NewZoo (2020)

Dengan peran dan pengaruh *game* berbasis *mobile smartphone* yang begitu besar dibandingkan dengan jenis *game* lainnya di Indonesia, secara tidak langsung hal tersebut menggambarkan kondisi masyarakat Indonesia yang memiliki ketertarikan lebih terhadap *game-game* yang sifatnya dapat dimainkan kapanpun dan dimana pun (*mobile*). Ketertarikan masyarakat terhadap jenis *game-game* mobile tersebut pun tergambarkan lewat survei yang telah dilakukan Kincir.com. (2021). Hasil survei tersebut menyatakan jika *Top 5 Game* yang paling sering dimainkan oleh masyarakat Indonesia tergolong ke dalam kategori *game mobile*, yaitu Mobile Legends, PUBG Mobile, Free Fire, Fifa 21, Call of Duty Mobile.

### Top 10 Popular Esports Games in Indonesia



Gambar 1. 3 Top 10 Game Esports di Indonesia

Sumber : Kincir.com (2021)

Besarnya peranan dan pengaruh positif yang dihasilkan oleh *game online* terhadap *market gaming* di Indonesia ternyata berbanding terbalik dengan peranan dan pengaruh yang dihasilkan secara sosialnya. Tingkat konsumsi *game online* yang melebihi batas normal dapat berdampak negatif pada seseorang yang memainkan game tersebut, di antaranya adalah malas melakukan aktifitas lain, minim bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, adanya gangguan pada mata, keluarnya kosa-kata kasar, dan sebagainya (baliglobal.sch, 2016). Keluarnya kosa-kata kasar dalam akibat tingkat konsumsi *game online* yang berlebih, merupakan salah satu bentuk dari fenomena *toxic behaviour*. *Toxic behaviour* adalah sebuah fenomena dimana seseorang bersikap seolah-olah untuk mengintimidasi atau mengucilkan sesamanya (Fahlstorm & Matson, 2014). Kwak (seperti dikutip Kantono, 2020) menyatakan bahwa *toxic behaviour* dapat diidentifikasi segala bentuk perilaku pemain yang bersifat negatif. Banyak sekali bentuk *toxic behaviour* yang dapat ditemui di dalam suatu ekosistem *game*. Alfiola (2022) menggambarkan sebuah *toxic behaviour* dalam *game online* dengan 2 jenis perilaku, yaitu *abusive communication* dan *disruptive gameplay*. Lebih lanjut Alfiola (2022) menyatakan bahwa *abusive communication* terkait dengan semua hal yang berhubungan dengan interaksi, seperti misalnya sesama pemain saling beradu kata kasar, sedangkan untuk *disruptive gameplay* lebih berkaitan dengan cara seseorang bermain yang membuat teman atau lawan

bermain merasa tidak nyaman, contohnya seperti *spamming*, *griefing*, *trolling*, dan lainnya.

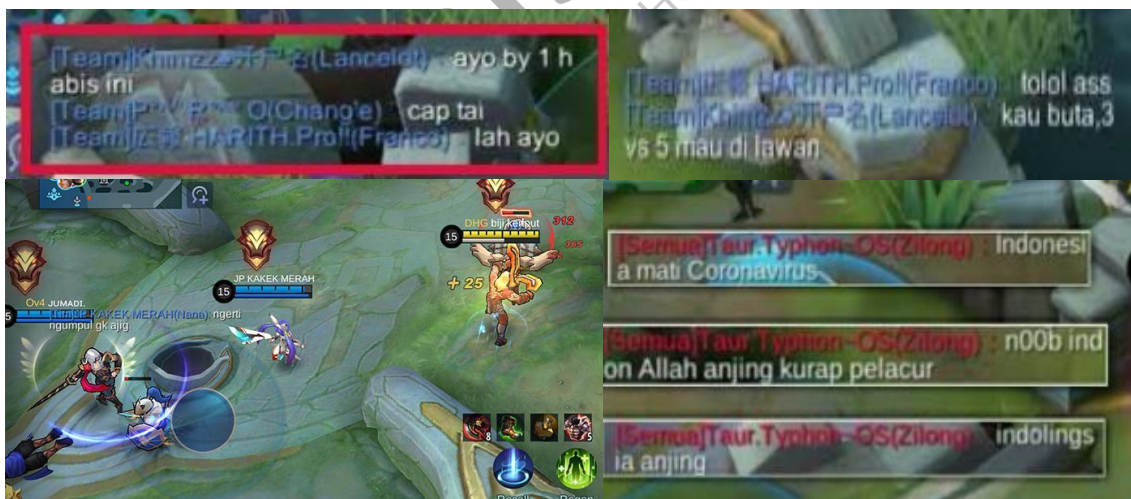
Fenomena *toxic behaviour* tersebut dapat tergambar lewat *game mobile* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) terpopuler yang ada di Indonesia, yaitu *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). Jumlah pemain aktif harian MLBB adalah 5 juta pemain dan juga total unduhan di aplikasi playstore sebanyak 500 juta kali unduhan (activeplayer.io, 2023). Berdasarkan beberapa penelitian yang meneliti mengenai dampak dari *game* MLBB ini, rata-rata penelitian tersebut menghasilkan hasil yang tidak jauh beda yang mengarah kepada unsur-unsur sebuah perilaku *toxic behaviour* ketika sudah terlalu lama memainkan *game* tersebut. *Game* MLBB memiliki dampak negatif yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positifnya, contohnya seperti hilang rasa empati, berkata kotor, mudah emosi, dan lainnya (Putri & Kokotiasa, 2021). Penelitian lainnya juga menyatakan hal yang sama yaitu dampak negatif dari bermain *game* MLBB ini adalah tidak peduli dengan hubungan interaksi dan sosial, berkata kasar karena mengalami kekalahan, lupa waktu, dan masih banyak dampak lainnya (Rani, 2019).



Gambar 1. 4 Poster Game MLBB  
Sumber : play.google.com, Mobile Legends (2023)

*Game* MLBB seharusnya dapat menjadi sebuah sarana yang menarik dan menyenangkan saat dimainkan, apalagi *game* ini memiliki macam-macam fitur unik yang tersedia di dalamnya, seperti fitur komunikasi yang memungkinkan

para *playernya* dapat berinteraksi lewat *emote*, *sticker*, *voice chat*, *live chat*, *in-game chat*, dan lainnya secara bebas dan anonim tanpa diketahui oleh para pemain *game* lainnya. Adanya berbagai macam fitur fungsional komunikasi yang telah disediakan tidak berjalan lurus dengan efek yang dihasilkan. Banyak para *playernya* cenderung melakukan berbagai macam hal yang telah menyalahi aturan dalam berkomunikasi dalam dunia *virtual game* karena mereka merasa lebih aman. Penelitian yang dilakukan oleh Sola, *et al.* (2023) menghasilkan temuan bahwa pemain sebuah *game* akan lebih berani melakukan perilaku yang menyalahi aturan karena mereka tidak bertemu secara langsung tapi hanya bertemu secara *virtual*. Oleh karena itu, akun yang digunakan untuk melakukan tindakan tersebut tidak diketahui pasti identitas aslinya, atau dalam artian akun tersebut pada kondisi yang anonim. Prinsip anonimitas dalam Hikmah (2021) adalah adanya kebebasan berkomunikasi dan juga kecenderungan tidak bertemu dengan lawan bicara, yang pada akhirnya mendorong keberanian seseorang untuk terlibat di dalam pertikaian dengan pemain lainnya.



Gambar 1. 5 Contoh perilaku toxic behaviour pemain game MLBB

Sumber : JabarEkspres.com (2022), Kincir.com (2022), YouTube.com @ndygamimg3852 (2022)



Selain banyaknya pemain yang lebih suka berada dalam kondisi anonim, semakin intens pemain memainkan *game* tersebut menyebabkan semakin banyak hambatan serta kekalahan yang akan dialami (Isnaini, et al., 2021). Kegagalan atau kekalahan ketika mereka bermain *game* tersebut dengan waktu yang lama dan frekuensi yang sering menjadi cikal-bakal dari timbulnya *toxic behaviour*, karena menurut Tiani (seperti dalam Isnaini, et al., 2021), seseorang akan cenderung memunculkan perilaku agresivitas seperti memukul, mengumpat, dan lainnya kepada orang lain, ketika mereka mengalami sebuah kegagalan ataupun kekalahan di dalam *game* tersebut.

Adanya fenomena *toxic behaviour* ini akhirnya yang menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Fenomena yang kehadirannya tidak diketahui asal mulanya, terjadi begitu saja dikarenakan banyaknya faktor-faktor yang ikut serta mempengaruhi para pelakunya. Dari antara faktor-faktor pengaruh tersebut intensitas bermain dan anonimitas menjadi salah satu bagian yang mempengaruhi hadirnya fenomena tersebut dalam komunitas *gamers game* MLBB. Penelitian ini ingin mengetahui sejauh mana faktor intensitas bermain dan anonimitas mempengaruhi hadirnya dan berkembangnya fenomena tersebut di dalam *game* MLBB.

## 1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh yang dihasilkan oleh intensitas bermain dan anonimitas pada *game* MLBB terhadap kecenderungan *toxic behaviour*.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini akan berfokus untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game* MLBB dan anonimitas dalam *game* MLBB terhadap kecenderungan seseorang untuk berperilaku *toxic behaviour*.
2. Penelitian ini dilakukan pada masyarakat Jakarta Timur yang tergolong sebagai kaum gen Z (13 – 28 Tahun)

3. Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu 9 bulan (bulan Oktober 2022 hingga bulan Juli 2023)

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang telah dituliskan di atas, maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mencari tahu pengaruh yang ditimbulkan oleh intensitas bermain dan anonimitas pada *game* mobile legends terhadap kecenderungan *toxic behaviour* seorang pemain yang memainkan *game* tersebut.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Akademis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian sejenis, baik itu untuk menjadi informasi pendukung ataupun pembanding terkait dengan penelitian-penelitian dengan topik serupa yang berfokus kepada penelitian yang meneliti pengaruh intensitas bermain *game* dan anonimitas dalam *game* apapun terhadap kecenderungan seseorang untuk melakukan perilaku *toxic behaviour*.

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat adanya penelitian ini dalam konteks praktis adalah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan dan juga pengingat untuk para pemain aktif *game* MLBB untuk tidak bermain *game* terlalu lama sampai mengganggu kewajiban mereka sehari-hari. Lalu juga manfaat selanjutnya adalah sebagai pengingat untuk tetap menjaga perilaku disaat bermain *game* karena mereka tidak sepenuhnya tidak diketahui oleh pihak-pihak diluar sana.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk membantu penulisan ini agar berjalan dengan baik dan juga sistematis, disini penulis membagi isi dalam penelitian ini ke dalam 5 Bab, yaitu ;

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab pertama dalam penelitian ini berisikan berbagai macam informasi yang dapat mempermudah para pembacanya untuk mengerti gambaran secara

besarnya apa yang akan dibahas dalam penelitian ini. Pembaca dapat menemukan berbagai macam informasi tersebut dari mulai mengapa masalah tersebut dapat menjadi objek yang akan diteliti dalam penelitian ini, lalu bagaimana masalah tersebut dapat menjadi cikal-bakal dari latar belakang terciptanya penelitian ini. Selain itu, bab ini juga menguraikan mengenai rumusan permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Adalah bab kedua dalam penelitian ini yang akan menjelaskan macam-macam informasi di dalam bidang kajian topik yang dilakukan penelitian. Dalam bab ini juga diuraikan tentang landasan konsep, dan studi penelitian terdahulu

## **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ketiga dalam penelitian ini akan membahas mengenai: paradigma penelitian, pendekatan penelitian, metode penelitian, definisi operasional, lokasi dan waktu penelitian, teknik pemilihan populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta uji validitas dan realibilitas.

## **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab keempat ini akan berisikan berbagai macam bentuk pengolahan data yang telah diolah peneliti untuk menjelaskan fenomena yang peneliti teliti. Bab ini juga menjelaskan bagaimana hasil yang diperoleh dari penelitian ini, dimana peneliti disini menjelaskan bagaimana pengaruh yang ditimbulkan oleh intensitas bermain dan anonimitas pada *game* MLBB terhadap kecenderungan *toxic behaviour*.

## **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi terkait kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dan juga beberapa bentuk saran untuk sisi akademis dan praktis.