

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Untuk menghibur diri, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah bermain game. Game memiliki banyak bentuk tergantung pada tempat dimana game itu berasal, dan pada masa apa game tersebut dimainkan. Seperti yang kita ketahui, secara umum kita dapat membagi game menjadi dua kategori seperti game tradisional dan game modern. Game tradisional menggunakan alat-alat atau bahan yang dapat ditemukan serta digunakan orang banyak dan tidak memerlukan peran teknologi yang cukup signifikan. Sedangkan game modern mengikuti perkembangan teknologi, dan oleh karena itu game tersebut memiliki peran dan fungsi permainan yang cukup erat dengan teknologi.

Namun terdapat beberapa perbedaan pada kedua game tersebut dari segi dampak atau efek bermain yang diberikan. Pada game tradisional dimana game tersebut akan memberikan efek lelah karena permainan kebanyakan dilakukan dengan aktivitas seluruh tubuh, permainan akan menyebabkan pemain lelah setelah bermain cukup lama. Untuk game modern, efek yang diberikan oleh game tersebut adalah radiasi, dimana pemain akan berhadapan langsung dengan teknologi-teknologi yang memberikan pancaran gelombang maupun cahaya yang berbahaya untuk tubuh.

Meskipun efek yang diberikan dari kedua jenis game cukup berbeda, terdapat satu efek yang ditimbulkan atau terjadi pada kedua game tersebut, yaitu sifat agresif. Menurut [www.scientificamerican.com](http://www.scientificamerican.com) "*The meta-analysis does tie violent video games to a small increase in physical aggression among adolescents and preteens*", yang mengatakan bahwa adanya ikatan antara video game yang bersifat kekerasan terhadap sifat agresif meskipun sedikit. Berita yang dipublikasikan pada 2 Oktober 2018 tersebut memberikan sedikit gambaran terhadap sifat agresif yang disebabkan oleh sebuah game, khususnya game yang memiliki unsur kekerasan. Game yang bersifat kompetitif cenderung akan mendorong para pemain menanggapi permainan tersebut sebagai sesuatu hal yang

penting bagi mereka. Disaat pemain yang memainkan game tersebut dengan tujuan yang sangat serius dan nilai dari game tersebut dianggap penting, maka disaat pemain ini menghadapi kekalahan, besar kemungkinannya akan muncul sifat agresif yang ditujukan kepada pemain lain.

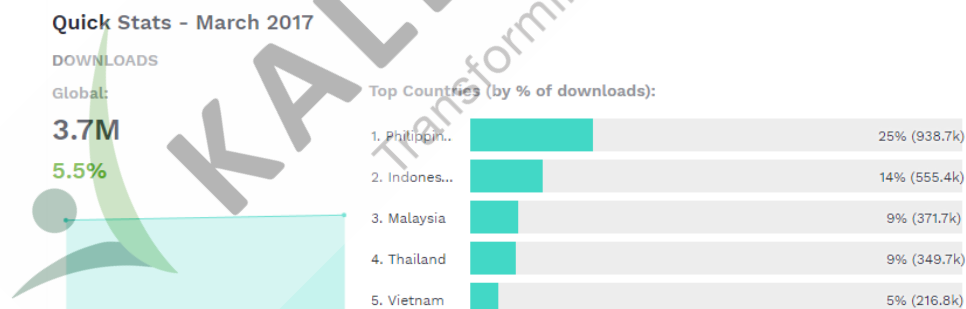
Tentu pemicu sifat agresif ini secara umum karena adanya sebuah kompetisi, sebuah lingkungan yang mendesak setiap pemain untuk mencapai kemenangan yang absolut. Namun setiap game memiliki stimulus atau sumber-sumber pemicu sifat agresif yang berbeda, salah satu hal yang paling umum adalah menjelekan atau menghina pemain baik yang kalah atau sebaliknya. Sifat negatif ini akan terus muncul pada game atau permainan yang bersifat kompetitif. Tentu seluruh pemain mengetahui baik secara sadar atau tidak sadar memasuki lingkungan permainan yang cukup berdampak negatif kepada diri mereka masing-masing.

Untuk itu peneliti tertarik untuk mengamati salah satu game dimana terdapat lingkungan yang sangat kompetitif dan kemungkinan pemain yang memiliki sifat agresif ketika memainkannya. Namun untuk menjadikan sebuah penelitian yang relevan maka game yang akan diangkat merupakan game modern, dimana game tersebut mengikuti perkembangan teknologi yang dapat dirasakan secara langsung. Game modern tentu dapat dibedakan kembali pada alat yang digunakan, seperti komputer dan handphone atau dapat disebut sebagai game mobile. Diantara kedua alat untuk bermain game tersebut, peneliti akan mengamati game mobile karena jumlah pengguna handphone yang cukup banyak pada saat ini.

Game mobile itu sendiri tentu memiliki jenis-jenis game yang berbeda layaknya game pada alat lain. Untuk itu jenis game yang dapat digunakan adalah jenis *MOBA* atau *Multiplayer Online Battle Arena*. Game dengan jenis *MOBA* ini dapat disebut sebagai salah satu jenis game yang sangat kompetitif karena tipe permainan yang dilakukan ada pertarungan antara pemain dengan pemain lain. Game dengan jenis *MOBA* dapat menciptakan lingkungan yang sangat kompetitif pada setiap permainannya, menyebabkan besarnya kemungkinan dimana sifat agresif para pemain dapat muncul. Game dengan jenis *MOBA* tentunya tidak hanya satu, banyak game dengan jenis *MOBA* tersebut.

Untuk itu, game mobile dengan jenis *MOBA* yang akan diteliti adalah *Mobile Legends: Bang Bang* atau yang sering disebut dengan nama *Mobile Legend*. *Mobile Legends* adalah game *MOBA* dengan strategi pertempuran yang dilakukan antara dua tim, dimana tim tersebut akan bertempur satu sama lain. *Mobile Legends* merupakan game strategi fantasi yang menggunakan karakter, tempat, dan mekanisme permainan yang tidak bersifat nyata. Pemain dapat memilih dan berinteraksi langsung dengan pemain baik di dalam tim atau pada tim musuh. *Mobile Legends* juga merupakan salah satu game mobile dengan jenis *MOBA* yang cukup terkenal di Indonesia.

Riset yang dinyatakan oleh [criticalindex.net](http://criticalindex.net) pada tahun 2017, *Mobile Legends* memiliki total 3,7 Juta pengguna, dan Indonesia menjadi kontributor kedua setelah Filipina dengan total 14% sebanyak 555.400 pengguna. Beragam negara dengan jumlah pemain yang tidak sedikit membuat game *Mobile Legends* memiliki pemain yang bersifat global atau internasional. Jumlah yang terus meningkat ini membuat game *Mobile Legends* diminati banyak pemain dari berbagai negara.



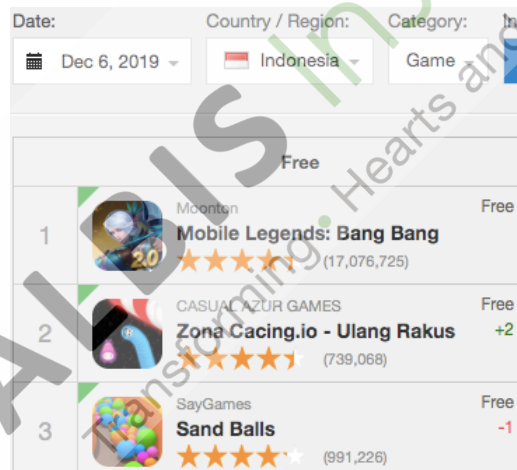
**Gambar 1.1 Jumlah pengunduh game Mobile Legends**

Sumber: [criticalindex.net](http://criticalindex.net)

Pemain game mobile di Indonesia memiliki minat yang cukup tinggi kepada game *Mobile Legends*. Game yang rilis pada 11 Juli 2016 ini semakin berkembang pesat setiap tahunnya. Game yang memerlukan lebih dari satu orang untuk dimainkan tersebut membantu tingginya minat calon pemain yang lainnya. Game yang dimainkan dengan dua tim dan satu tim yang terdiri dari lima pemain tersebut

mendorong para pemain mengajak temannya yang lain untuk ikut bergabung dan bermain bersama. Dari satu individu ke individu yang lain, menciptakan minat yang tinggi serta populer dikalangan masyarakat. Minat yang tinggi ini memberikan dorongan besar kepada jumlah pemain game Mobile Legends di Indonesia.

Data yang dapat diakses melalui [sensortower.com](https://sensortower.com) menunjukkan beberapa urutan *Mobile Games* yang paling diminati di Indonesia pada Desember 2019. *Mobile Legends: BANG BANG* menduduki peringkat pertama sebagai game mobile terbaik di Indonesia. Total pengguna yang semakin meningkat menunjukkan betapa banyaknya masyarakat Indonesia yang mendownload permainan tersebut, dengan jumlah 17 juta lebih Mobile Legends menguasai tren permainan game mobile di Indonesia.



Rank	Game Name	Users	Price
1	Moonton <b>Mobile Legends: Bang Bang</b>	(17,076,725)	Free
2	CASUAL AZUR GAMES <b>Zona Cacing.io - Ulang Rakus</b>	(739,068)	Free +2
3	SayGames <b>Sand Balls</b>	(991,226)	Free -1

**Gambar 1.2 Urutan game mobile terbaik**

Sumber: [Sensortower.com](https://sensortower.com)

Dengan selisih jumlah download yang sangat signifikan, dari tahun 2017 yaitu 555.400 pengguna hingga pada tahun 2019 yaitu 17.076.725 pengguna menunjukkan seberapa cepat game ini diinginkan banyak orang. *Mobile Legends* memiliki jumlah pengguna dan minat yang sangat tinggi untuk permainan strategi tipe *MMORPG* di Indonesia, meskipun semakin banyak game-game sejenis yang bermunculan. Dengan jumlah tersebut tentunya semakin banyak dan semakin luas interaksi yang dilakukan oleh antar pemain game *Mobile Legends* baik dalam skala

nasional atau internasional. Meskipun begitu, pemain tidak dapat menentukan anggota tim atau musuh yang akan mereka jumpai berasal dari negara mana. Untuk itu pemain akan beradaptasi secara langsung untuk berinteraksi dan menyusun strategi di dalam game.

Untuk berinteraksi dengan pemain yang lain, pemain dapat menggunakan fitur chat yang telah disiapkan oleh *Mobile Legends*, chat atau pesan dapat dikirimkan hanya kepada tim, atau seluruh pemain termasuk musuh. Game yang menuntut pemain satu tim untuk dapat mengalahkan pemain lain sehingga pemain dari tim tersebut memenangkan permainan ini memiliki variasi permainan yang beragam dan dengan faktor kemampuan dan karakteristik para pemainnya yang berbeda. Tidak semua pemain memiliki kemampuan dan karakteristik yang sama, untuk itu setiap tim akan berdiskusi dan membuat rencana yang baik agar tim mereka dapat memenangkan permainan.

Dengan menggunakan fitur pesan, pemain dapat berinteraksi dan meminta pemain lain untuk melakukan sesuatu, memberikan saran hingga mengajukan pernyataan kepada teman satu timnya. Hal ini rutin dilakukan kepada tim yang berhasil meraih kemenangan di dalam permainan. Namun tidak sedikit pemain satu tim yang tidak memenangkan permainan merasa frustrasi dan marah kepada banyak hal. Disaat pemain merasa frustrasi atau marah, maka besar kemungkinannya pemain tersebut menyampaikan apa yang dirasakan pada fitur pesan atau chat. Menyalahkan pemain lain yang dianggap menyebabkan kekalahan. Dengan sifat pemain yang anonim atau tidak diketahui, tidak jarang juga pemain tersebut menyampaikan beberapa kalimat dan kata-kata kasar untuk merendahkan pemain yang disalahkan tersebut.

Meskipun begitu, tidak sedikit juga pemain yang memberikan pujian dan kalimat-kalimat penyemangat kepada timnya untuk menjaga kinerja dan kerjasama tim. Namun, tim-tim yang memiliki interaksi negatif dan saling menyalahkan satu sama lain akan sulit untuk meraih kemenangan. Munculnya pesan-pesan dengan maksud menghina dan merendahkan pemain lain muncul untuk mengungkapkan rasa kemarahan pemain tersebut. Fenomena ini sering disebut sebagai kegiatan, yaitu sebuah penyampaian pesan hinaan dan merendahkan yang sangat negatif

sehingga menyebabkan berbagai macam masalah kepada pemain lain. menggambarkan sifat dan kegiatan yang dilakukan seorang pemain ketika pemain tersebut nelampiasikan amarahnya akibat rasa frustrasi atau kekecewaan terhadap pemain lain.

Pesan ini tidak hanya muncul di dalam satu tim saja, melainkan tim yang sudah memiliki kemenangan tidak jarang merendahkan dan menyakiti musuhnya yang akan kalah melalui fitur chat tersebut. Mengolok-ngolok, menghina, dan merendahkan pemain di dalam tim atau musuh dapat memberikan berbagai macam hasil. Seringkali tim yang melakukan diawal game menyebabkan tim tersebut kalah. Namun tidak sedikit tim yang memiliki mampu memenangkan permainan, beragam cara digunakan tim tersebut untuk mengendalikan dan mengontrol pemain dengan sifat toxic tersebut agar tidak mempengaruhi pemain lainnya.

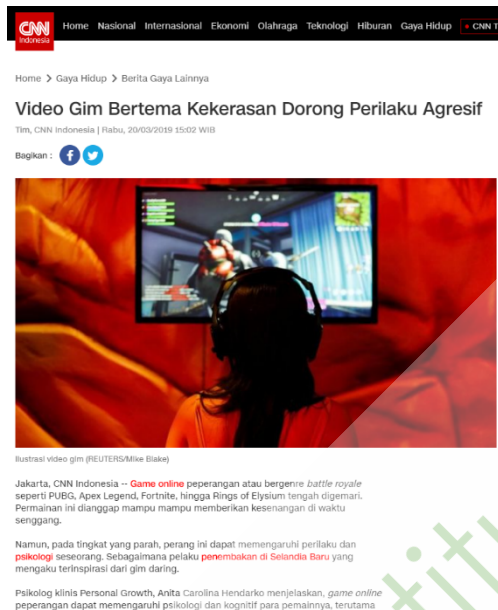
Tidak semua pesan dan kegiatan *Trash Talking* ini memiliki bentuk dan intensitas yang sama pada setiap permainan, game, atau negara dimana game tersebut dimainkan. Karakteristik dan sifat pemain juga memiliki kontribusi besar kepada penerapan *Trash Talking* tersebut. Dan jumlah pemain yang melakukan *Trash Talking* didalam satu permainan juga beragam. Kegiatan negatif ini dapat memicu pemain lain untuk melakukan hal yang serupadiakibatkan oleh perasan frustrasi yang muncul. Tidak ada pemain yang dapat menentukan atau melakukan tindakan yang mencegah terjadinya *Trash Talking* di dalam game atau permainan.

Pesan dan kegiatan ini tidak dapat dihilangkan sepenuhnya didalam dunia permainan, pesan dan kegiatan tersebut juga tidak dapat kita kendalikan dan hindari pada pemain lain. Pemain akan beradaptasi dengan kondisi negatif yang tercipta akibat *Trash Talking* tersebut. Umumnya sebuah tim yang dapat mengontrol intensitas *Trash Talking* tersebut dapat meningkatkan kemungkinan kemenangan. Namun pesan dan kegiatan negatif ini tidak memiliki nilai absolut dimana penerapannya dapat menjanjikan suatu hasil yang spesifik. *Trash Talking* tidak menjamin suatu tim dapat menyebabkan kekalahan, merusak permainan, merendahkan atau menyakiti pemain lain, atau keberhasilan saat digunakan untuk merusak kinerja tim lawan.

Ketika seorang pemain merasakan kekecewaan akibat rusaknya lingkungan permainan, maka tidak sedikit dari pemain tersebut mengeluarkan sifat agresif yang dimiliki. Merasa tidak terima dengan hasil dari permainan, pemain yang mengeluarkan sifat agresifnya secara umum akan menyalahkan kembali pemain lain, semakin merusak lingkungan permainan, bahkan dapat menimbulkan dampak fisik pada dunia nyata. Membanting handphone, memukul orang lain, merusak mood, atau menjadi sensitif dan memarahi orang lain di dunia nyata merupakan bentuk umum sifat agresif yang disebabkan game tersebut.

Khususnya para pemain yang masih remaja, dimana emosi yang mereka miliki dapat mudah dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu bentuk sifat agresif yang terlampiaskan pada dunia nyata terdapat pada berita yang dipublikasi [cnnindonesia.com](http://cnnindonesia.com) pada tanggal 20 Maret 2019. Berita tersebut menginformasikan jika game online seperti game peperangan mampu memengaruhi perilaku dan psikologi seseorang seperti pelaku penembakan di Selandia Baru yang mengaku terinspirasi dari game online. Psikolog klinis Personal Growth bernama Anita Carolina Hendarko telah menjelaskan jika game online peperangan dapat memengaruhi psikologi dan kognitif pemainnya, terutama kepada anak-anak seperti menyebabkan perilaku agresif, permasalahan kontrol emosi, kesulitan pengendalian diri, kognitif, dan hingga menyebabkan perubahan pada struktur otak.

Dengan bermain, pemain dapat mengidentifikasi dirinya seperti tokoh di dalam game tersebut. Menurut Anita, game online dengan unsur kekerasan dapat meningkatkan keterbangkitan fisik serta pikiran, perasaan, dan perilaku agresif. Pengaruh game online lebih berdampak kepada laki-laki karena prevalensi pemain game online yang juga mayoritas adalah seorang laki-laki, termasuk usia anak-anak dan juga remaja dapat rentan terhadap pengaruh perilaku agresif dari game online. Anak dengan pola asuh orang tua yang otoriter, manja, atau melakukan kekerasan dalam rumah juga memiliki kemungkinan lebih tinggi untuk meniru kekerasan dari game online.



**Gambar 1.3** Berita agresivitas akibat game

Sumber: liputan6.com

Berita tersebut menggambarkan dapat dari munculnya sifat agresif yang berkaitan dengan game. Meskipun penyebab tidak berkaitan langsung dengan *Trash Talking* pada game Mobile Legends, namun berita tersebut dapat menggambarkan besarnya dampak sifat agresif yang disebabkan oleh sebuah game. Maka dari itu, berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka judul penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah "**PENGARUH TRASH TALKING DALAM BERMAIN GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG TERHADAP AGRESIVITAS REMAJA KOTA BEKASI**".

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan semakin berkembangnya dunia teknologi, khususnya pada permainan dan game sejenisnya. Semakin besar peluang dan kemungkinan interaksi yang terjadi setiap harinya. Dengan semakin besarnya skala interaksi yang terjadi, semakin besar peluang terjadinya konflik dan permasalahan yang dapat muncul khususnya yang memicu sifat agresivitas. Untuk itu, penelitian ini ingin mengukur seberapa besar pengaruh antara *Trash Talking* dalam bermain game Mobile Legends terhadap agresivitas remaja Kota Bekasi



### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah game yang akan diteliti hanyalah game mobile online dengan nama *Mobile Legends: Bang Bang*, dengan pemain game yang merupakan pemain aktif atau setidaknya bermain game tersebut minimal 2-9 kali dalam seminggu. Pemain merupakan golongan remaja yaitu 12 hingga 24 tahun menurut WHO. Memiliki pengalaman bermain minimal dua tahun dari hari pertama game tersebut diinstall. Berdomisili di Kota Bekasi.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur seberapa besar pengaruh *Trash Talking* saat bermain game *Mobile Legends*, terhadap sifat agresivitas yang terjadi pada kalangan remaja di Kota Bekasi. Dengan hasil pengukuran tersebut kemudian dapat diketahui bagaimana cara untuk mengurangi sifat agresivitas yang diciptakan oleh *Trash Talking* saat bermain game *Mobile Legends*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini dalam bidang teoritis adalah diharapkan untuk dapat memberikan manfaat pada dunia pendidikan khususnya pada bidang Ilmu Komunikasi. Menambahkan data, informasi, serta referensi yang berkaitan dengan pengaruh *Trash Talking* dalam permainan *Mobile Legends*, terhadap agresivitas remaja di Kota Bekasi.

#### 1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat dari penelitian ini dalam bidang praktis adalah menambahkan hasil penelitian yaitu pengaruh *Trash Talking* dalam bermain game *Mobile Legends* terhadap agresivitas remaja di Kota Bekasi untuk dapat mengurangi dampak sifat agresivitas tersebut. Meningkatkan kesadaran tentang dampak dari *Trash Talking* saat bermain game *Mobile Legends* terhadap permainan atau pemain itu sendiri.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang dibuat di dalam penelitian ini digunakan untuk dapat memberikan gambaran terhadap masalah yang akan diteliti oleh peneliti.

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini, memuat latar belakang dan permasalahan dalam penelitian, rumusan masalah, tujuan serta manfaat dari penelitian pada bidang teoritis atau praktis, dan sistematika penelitian yang berkaitan dengan penelitian yaitu “PENGARUH *TRASH TALKING* DALAM BERMAIN GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG TERHADAP AGRESIVITAS REMAJA KOTA BEKASI”

## **BAB II KERANGKA TEORITIS**

Pada bab ini, peneliti menjabarkan mengenai teori-teori yang digunakan untuk melakukan penelitian sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini, dijelaskan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam meneliti permasalahan yang telah ditentukan. Terdiri dari metode penelitian, populasi, sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, waktu serta lokasi dimana penelitian dilakukan.

## **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, peneliti akan menguraikan hasil dan data-data yang telah dikumpulkan serta memiliki hubungan yang jelas atau akurat terhadap permasalahan yang telah ditentukan.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini, diuraikan kesimpulan dari analisis yang dilakukan di dalam penelitian ini dan peneliti juga menyampaikan saran-saran yang didasarkan dari hasil penelitian.