

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada dasarnya, orang adalah makhluk sosial yang tidak dapat diisolasi dari orang yang berbeda dan benar-benar ingin berbagi atau berkomunikasi dengan orang lain. Menurut perspektif perkembangan manusia, persyaratan paling nyata untuk hubungan sosial terjadi selama masa pertumbuhan. Saat ini, seseorang yang mencoba menarik perhatian orang lain membutuhkan kehadiran dan persahabatan dengan teman di mana-mana. Anak-anak secara mental dan sosial berada dalam situasi yang peka dan kritis. Peka terhadap perubahan, dengan mudah dipengaruhi oleh berbagai kemajuan di sekitarnya (Hurlock, 2004).

Keadaan hidup ini semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan tampaknya telah menjadi bagian dari kehidupan individu, beberapa di antaranya akan bergerak atau mungkin menghilang karena fakta bahwa mereka digantikan oleh contoh-contoh kehidupan baru. Pola yang muncul hari ini, ditopang oleh kecepatan pergantian peristiwa secara mekanis dan perkembangan kehidupan di seluruh dunia yang sulit atau sulit dikendalikan, merekomendasikan agar orang-orang secara progresif didorong menuju kehidupan yang sangat serius. Menurut Basrowi (2015), keadaan hidup yang maju seperti ini dapat membuat orang menjadi benar-benar bingung atau bahkan hancur ke dalam keadaan baru tanpa harus memilih sekali lagi jika mereka tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Ini karena tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak dipahami.

Salah satu penunjang kekompleksitas kehidupan yakni pesatnya perkembangan teknologi. Teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia (Nada, 2019). Perkembangan teknologi dan internet di Indonesia begitu pesat, sekarang jaringan internet begitu mudah diakses dimana saja seperti rumah, kantor, sekolah, dan tempat-tempat umum lainnya. Salah satu dari teknologi internet yang dewasa ini berkembang

sangat pesat adalah *game online Mobile Legends: Bang-bang*. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dari seluruh dunia, dimana mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Dunia *game* merupakan dunia yang mengasyikan bagi anak-anak hingga remaja, bahkan tak heran dan dipungkiri dewasa pun juga memainkan aplikasi permainan seperti *game Clan of Clash, Clash Royale* dan yang *trending* topik di dunia permainan adalah *game Mobile Legends: Bang-bang*. *Mobile Legends: Bang-bang* adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton developer*. *Game* ini dapat dimainkan di *platform mobile Android* dan *IOS* (sebelumnya *Iphone OS*). *Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* satu ini sukses mencuri perhatian para *gamer* di Indonesia sejak tahun 2016 serta *game* ini merupakan *game* terpopuler dan terlaris di *Google Play Store* dengan jumlah *download* sebanyak 100 juta pada tahun 2018 (Al' Ikrar, 2020).

*Mobile Legends: Bang-Bang* adalah *game MOBA* yang ditujukan untuk dimainkan oleh aplikasi baik di *PC* maupun di *handphone*, *game* ini dimainkan secara berkelompok dimana grup tersebut dikerjakan dengan 2 grup, masing-masing grup terdiri dari 5 pemain dan memiliki kesempatan untuk memilih salah satu karakter yang harus dimainkan oleh individu. Karakter dalam legenda serba bisa ini terdiri dari banyak karakter, cukup banyak secara konsisten karakter *game* ini biasanya membuat karakter lain. Permainan ini dikenal sebagai jenis permainan pertarungan dimana setiap kelompok harus memiliki pilihan untuk mengalahkan musuh dari kelompok lawan, dalam permainan ini terdapat sebuah tower dimana puncak menjadi andalan utama dari setiap kelompok (Ramdani, 2020).

*Game online Mobile Legends: Bang-Bang* tak hanya digemari kaum remaja, anak-anakpun yang sudah memiliki *smartphone* mulai memainkan *game* populer tersebut, tak terkecuali para siswa di SDN 03 Temulus. Dari wawancara yang dilakukan peneliti terhadap beberapa siswa di SDN 03 Temulus pada tanggal 10 Mei 2022, yang digunakan sebagai pemerolehan data awal penelitian memperoleh pernyataan bahwa para siswa bermain *game online Mobile Legends: Bang-Bang* setelah pulang sekolah. Bahkan, ada pula yang memainkannya sampai larut malam, hal itu diungkapkannya karenan merasa *game online Mobile Legends: Bang-Bang*

sangat menyenangkan untuk dimainkan sehingga tidak ada rasa bosannya (Sumber: Pemerolehan data awal, 10 Mei 2022).

Dengan intensitas dalam memainkan *game online Mobile Legends: Bang-Bang* yang sangat panjang, tentunya membatasi bahkan mengurangi waktu para siswa dalam berinteraksi di dalam lingkungan sosialnya. Pernyataan tersebut ditemukan pula saat wawancara untuk pemerolehan data awal terhadap siswa yang memperoleh pernyataan bahwa para siswa lebih suka bermain di rumah dengan *smartphone* dibandingkan keluar rumah. Akan tetapi, tidak semua siswa yang memainkan *game online Mobile Legends: Bang-Bang* suka berdiam diri dirumah. Banyak pula dari mereka yang memainkannya secara bersama-sama dirumah salah satu teman, warung kopi yang menyediakan Wi-Fi, atau bisa dibidang tempat umum yang memberikan fasilitas Wi-Fi (Sumber: Pemerolehan data awal, 10 Mei 2022).

Berdasarkan informasi yang diperoleh tersebut, dapat ditarik benang merahnya bahwa dengan perkembangan teknologi yang menyediakan berbagai macam kecanggihan didalamnya yang salah satunya *game online Mobile Legends: Bang-Bang*, memberikan tatanan baru atau pengaruh didalam lingkungan tak terkecuali dalam lingkup interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia (Jannah, 2019). Dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong yakni adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan dan saling mempengaruhi seperti halnya hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (Xiao, 2018). Sedangkan menurut (Walgito, 2016) Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

Banyak yang beranggapan *game online Mobile Legends: Bang-Bang* memiliki pengaruh negatif bagi interaksi sosial, tapi banyak pula yang memberikan tanggapan bahwa *game online Mobile Legends: Bang-Bang* memiliki nilai-nilai



positif didalamnya. Dewi (2014), melalui penelitiannya menyatakan bahwa Interaksi sosial dengan *game online* memiliki keterkaitan yang negatif. Dimana kecanduan *game online* sangat berpengaruh buruk pada interaksi sosial, karena ketika seseorang memiliki interaksi sosial yang rendah maka intensitas bermain *game online* akan semakin tinggi, sebaliknya jika intensitas bermain *game online* sangat rendah maka interaksi sosialnya akan semakin tinggi.

Kemudian penelitian lainnya oleh Safitri (2020), memberikan pendapatnya bahwa tidak semua *game online* berdampak negatif, itu semua tergantung individu masing-masing. Namun banyak dampak positif yang kita dapatkan *game online* secara langsung seperti *game online* dapat dimainkan secara langsung dengan pemain *game* lainnya dengan berkomunikasi satu sama lain salah satunya *Mobile Legends: Bang-Bang*, bermain *game online* membuat manusia satu dengan manusia lainnya yang tidak kenal satu sama lain dapat berinteraksi dan berkomunikasi sehingga menambah ruang lingkup pertemanan, dan pada masa Covid-19 *Game online* penyalut manusia agar tidak stress karena tidak bisa berinteraksi sesama temannya secara langsung, sehingga mereka dapat bermain bersama dan berinteraksi atau berkomunikasi secara langsung melalui *game online* tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti untuk mengkaji dan mencari kebenaran lebih lanjut tentang ada tidaknya hubungan dari bermain *game online Mobile Legends: Bang-Bang* terhadap interaksi sosial. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “*Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend Terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Di SDN 03 Temulus*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Apakah terdapat hubungan antara durasi bermain *game Mobile Legends* dengan interaksi sosial pada siswa di SDN 03 Temulus?
- b. Apakah terdapat hubungan antara frekuensi bermain *game Mobile Legends* dengan interaksi sosial pada siswa di SDN 03 Temulus?

- c. Apakah terdapat hubungan antara durasi bermain *game* dan frekuensi bermain *game Mobile Legends* dengan interaksi sosial pada siswa di SDN 03 Temulus?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang akan dilaksanakan yakni:

- a. Untuk menemukan hubungan antara durasi bermain *game Mobile Legends* dengan interaksi sosial pada siswa di SDN 03 Temulus.
- b. Untuk menemukan hubungan antara frekuensi bermain *game Mobile Legends* dengan interaksi sosial pada siswa di SDN 03 Temulus.
- c. Untuk menemukan hubungan antara durasi bermain *game* dan frekuensi bermain *game Mobile Legends* dengan interaksi sosial pada siswa di SDN 03 Temulus.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Dalam setiap usaha tentu ada beberapa kegunaan yang diinginkan. Begitupun dalam sebuah penelitian diharapkan dapat memberikan kegunaan kepada berbagai pihak. Di antara kegunaan dari penelitian ini adalah:

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi referensi yang telah ada sehingga dapat memberikan manfaat bagi pengembangan keilmuan khususnya yang berkaitan dengan *game online* yang mempengaruhi interaksi sosial siswa.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam memainkan *game online Mobile Legends: Bang-bang*
- b. Bagi sekolah, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber dan bahan tentang pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial siswa SDN 03 Temulus.
- c. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan yang sangat besar dalam mengembangkan keilmuan yang didapat di bangku kuliah.

## 1.5 Definisi Operasional

### 1.5.1 *Game online*

*Game* atau permainan merupakan suatu bentuk permainan yang sering kali dijadikan penyegar pikiran dari rasa penat. *Game* sendiri dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan yang kalah. *Game* pun ada yang disambungkan dengan internet apabila harus memainkannya, yakni disebut *game online*. *Game online* sendiri dapat dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia secara *multiplayer* di waktu yang sama asalkan terhubung melalui jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan melalui perangkat computer, *handphone* atau *smartphone*, konsol *game*, laptop, dan perangkat *game* lainnya. *Game online* dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), dan lain sebagainya.

### 1.5.2 *Game Mobile Legend*

*Game online Mobile Legend* merupakan permainan *game online* yang dimainkan secara tim berlawanan yang satu timnya terdiri atas lima orang. Pada permainan *Mobile Legend*, dua tim akan beradu untuk saling menyerang dan menghancurkan *base* lawan dan mempertahankan *base* milik tim sendiri dalam durasi kisaran 15 menit untuk satu rondonya. Pada permainan *Mobile Legend* setiap tim memilih *hero* yang memiliki tipe *hero ranged* atau tipikal penyerang jarak jauh dan *hero melee* yang tipikal *hero* jarak dekat. Selain dibedakan berdasarkan tipenya, pada permainan *Mobile Legend* dibedakan lagi karakteristik *hero* yakni *marksman*, *tank*, *mage*, *support*, dan *assassin*.

### 1.5.3 Interaksi sosial

Interaksi sosial merupakan suatu rangkaian hubungan antar individu dengan individu, ataupun kelompok dengan kelompok lainnya. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, tanpa interaksi sosial tidak ada kehidupan bersama. Bertemunya orang perorangan secara badaniah belaka tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Pergaulan hidup

semacam itu baru akan terjadi apabila orang-orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai suatu tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan lain sebagainya. Bentuk-bentuk interaksi sosial yaitu; pertama, kerja sama yang bentuk interaksi sosial yang paling pokok yang berisikan kerukunan antara setiap individu, kemudian bisa berbentuk perjanjian usaha, dan sebagainya. Kedua, yaitu persaingan yang berartikan perjuangan dari setiap individu atau pihak-pihak untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dan yang terakhir ada pertentangan atau konflik, merupakan proses sosial antara individu atau kelompok yang berusaha untuk mencapai tujuan tertentu yang ditempuh dengan jalan menantang pihak lawannya

