

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era globalisasi adalah proses mendunia dimana terlaksananya hubungan antarmanusia diseluruh dan informasi dapat diperoleh dengan cepat. Dengan adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain¹. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain.

Era globalisasi memang merupakan bagian dari perkembangan zaman, terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan moderen. Pada era sekarang ini, banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern. Hal tersebut dikarenakan permainan modern jauh lebih asyik dan menarik². Salah satu *game modern* yang sangat merambah pesat di kalangan anak-anak, remaja dan dewasa adalah *Game online*³. Secara sederhana, *game* dipengaruhi *trend* dan teknologi yang semakin berkembang.

¹Lucky Perdana, Globalisasi? Harus apa Kita ?, diakses melalui <https://www.kompasiana.com/luckyperma/583ef767347b61760b87044b/globalisasi-harus-apa-kita> pada tanggal 23 Maret 2018 pukul 03.00 WIB.

²Tjitra Eka, *Permainan Modern Vs Permainan Tradisional*, diakses melalui <https://www.kompasiana.com/tjitraekapurwati/54f93787a33311ab068b48d6/permainan-tradisional-vs-permainan-modern> pada tanggal 23 Maret 2018 pukul 03.35 WIB.

³Fadil18, *Sejarah Dan Perkembangan Game Online*, diakses dari <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30731-Sejarah-dan-perkembangan-game-online> pada 31 Maret 2018 pukul 13.16 WIB.

Dulunya *game* mulai dikenal pada tahun 1970-an. Pada tahun 1999 puncak *game* 3D (tiga dimensi) yang pada saat itu menjadi *game* terlaris di dunia. Kemudian pada era 2000-an *game* sudah semakin berkembang mencapai *gigabite* dan harus menggunakan DVD (*Digital Video Disc*), VCD (*Versatile Disc*) atau penyimpanan lainnya⁴. Puncaknya pada tahun 2001 *game* online mulai merambah pesat dengan diawali masuknya *Nexia Online*⁵.

Adanya perkembangannya zaman dan teknologi tersebut, terdapat banyak pengguna *gadget android* atau *smartphone* yang sudah mendukung program aplikasi *game* pada *mobile*. *Game online* semakin mudah untuk diakses dan dimainkan dengan *gadget*, tidak perlu menggunakan komputer atau kewarnet lagi. Jadi, waktunya lebih bebas dan berleluasa ketika bermain *game* dengan *gadget* bisa dimana saja dan kapan saja. Dilihat dari *chart* di *Sensor Tower*, Indonesia ternyata nempatin urutan ke-2 dalam jumlah pemain terbanyak. Menurut Fendi, *mobile legends*: bang bang sudah diunduh sebanyak 35 juta kali dan ada 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia⁶. Peringkat pertamanya sendiri dipegang oleh Filipina dengan perolehan 13 persen, satu persen lebih banyak dari Indonesia. Yang ketiga Amerika Serikat. Sehingga Indonesia merupakan salah satu penyumbang kekayaan terbesar Moonton lewat *Mobile Legendsnya*⁷.

⁴ Hanry, Samuel. *Cerdas Dengan Game*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2010), Hlm.10-11.

⁵Fadil18, *Sejarah Dan Perkembangan Game Online*, diakses dari <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30731-Sejarah-dan-perkembangan-game-online> pada 31 Maret 2018 pukul 13.16 WIB.

⁶ Kumparan Tech, *Di Indonesia Mobile Legends di mainkan 8 Juta Pengguna Aktif*, diakses dari <https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia-mobile-legends-dimainkan-8-juta-pengguna-aktif> pada 31 Maret 2018 pukul 15.30 WIB

⁷ Feedme, Gila, *Penghasilan Mobile Legends Bisa Setengah Miliar Sehari*, diakses dari <https://www.feedme.id/gaya/40368/gila-penghasilan-mobile-legends-bisa-setengah-miliar-sehari> pada 31 Maret 2018 pukul 16.30 WIB.

Menurut Kepala Staf Kepresidenan Moeldoko, Indonesia menududuki peringkat ke-16 untuk industri *game*⁸. Banyak sekali *game-game* yang bisa diakses dengan mudah menggunakan *smartphone* diantaranya, *Clan of Clash*, *Clash Royale*, *Fifa Mobile* hingga yang terbaru dan menjadi *trending topic* di dunia permainan saat ini yaitu *Mobile Legends*. Fakta mengejutkan di Indonesia bahwa pengguna aktif harian *game mobile legend* sebanyak delapan juta dan sudah diunduh sebanyak tiga puluh lima kali⁹. *Game Mobile Legend* adalah sebuah permainan *pirant*, bergerak dengan jenis *MOBA* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Shanghai Moonton*. Jadi, game tersebut dirancang khusus untuk permainan *game online* di ponsel, *platform ISO, Android*. *Mobile Legend* sendiri dirilis pada tanggal 11 Juli 2016¹⁰.

Menurut Okezone, beberapa fakta dan alasan mengapa *game mobile legend* bisa menjadi fenomenal di dalam dan luar negeri yaitu, pertama, kapasitas penyimpanan *game* yang kecil sehingga dapat dimainkan di *smartphone* yang memiliki spesifikasi rendah. Kedua, memiliki grafik yang terbilang cukup baik dari segi karakter, *item*, *maps*, dan efek *skill* sehingga orang akan tertarik dan bersemangat untuk memainkan *game* tersebut. Ketiga, mudah dimainkan. Keempat, dapat dimainkan bersama teman. Kelima, terdapat karakter dari berbagai Negara misalnya, dari *Yun Zhao* yang diadaptasi dari *Zhao Yun (Samkok)*, *Yi Sun Shindari* Korea Selatan, hingga *LapuLapu* dari Filipina¹¹.

⁸ Yoga Hastyadi Widiartanto, *Final Kompetisi "Mobile Legends" Digelar di Indonesia, Hadiah Rp 1,4 Miliar*, diakses dari <https://teknokompas.com/read/2018/07/03/20070067/final-kompetisi-mobile-legends-digelar-di-indonesia-hadiah-rp-1-4-miliar>, pada tanggal 27 Oktober 2018 pukul 13.33 WIB.

⁹ Kumparan *TECH*, *Di Indonesia, Mobile Legends Dimainkan 8 Juta Pengguna Aktif*, diakses dari <https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia-mobile-legends-dimainkan-8-juta-pengguna-aktif> pada 22 Maret 2018 pukul 15:15 WIB.

¹⁰ Wikipedia bahasa Indonesia, *Mobile legend: Bang bang*, diakses dari https://wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_bang pada 22 Maret pukul 10.00 WIB.

¹¹ Tachta Citra Elfira (Jurnalis), *MOBILE LEGENDS: Fenomenal! Ini 5 Alasan 'Mobile Legends' Booming*, diakses dari <https://techno.okezone.com/read/2017/07/26/326/1744457/mobile-legends-fenomenal-ini-5-alasan-mobile-legends-booming> pada 01 April 2018 pukul 11.30 WIB.

Yogyakarta adalah salah satu kota yang terkenal dengan sebutan Kota Pelajar, karena banyak terdapat sekolah hingga Universitas Negeri maupun Universitas Swasta yang memiliki akreditasi A, sehingga banyak pendatang yang menyerbu kota Jogja dan tercatat 78,7% dari total jumlah mahasiswa di Jogja adalah perantau dari luar daerah¹². Unikny di Kota Pelajar terdapat Komunitas *Game Mobile Legend* Yogyakarta. Menurut Frandi, awal terbentuknya komunitas ini karena di latar belakang hobi yang sama yaitu bermain *mobile legend* dan sering berkumpul ditempat yang sama untuk *Mabar* (Main Bareng), akhirnya terbentuklah komunitas tersebut.

Komunitas *mobile legend* Yogyakarta berjumlah kurang lebih seratus dua puluh anggota dari kalangan remaja hingga dewasa. Selain bermain *mobile legend*, komunitas tersebut sering berkumpul dan mengadakan lomba *mobile legend* yang berhadiahkan ratusan ribu hingga jutaan rupiah, sehingga banyak *gamers* yang tertarik dan berbondong-bondong untuk mengikuti ajang perlombaan tersebut¹³. *Game mobile legends* sering dijadikan sebagai ajang kompetisi, bukan hanya komunitas *mobile legends* Yogyakarta saja yang sering mengadakan lomba tersebut, *Indonesia Games Championship (IGC)* yang merupakan salah satu program *esports* terbesar di Indonesia yang diadakan oleh Telkomsel juga pernah mengadakan kompetisi *mobile legends* pada 20-22 April 2018 dengan hadiah 5 juta rupiah hingga 35 juta rupiah di Balai Kartini Jakarta¹⁴.

Moonton yaitu Perusahaan pengembangan *game mobile legends* juga pernah mengadakan pertandingan grand final *Mobile Legends South East Asia (MSC)* di Indonesia tepatnya di *Jakarta Convention Center (JIEXPO)* pada tanggal 27 Juli 2018

¹² Swaragama, *Jogja Fact: Seputar Pendatang Jogja*, <https://swaragamafm.com> diakses tanggal 28 Desember 2018.

¹³ Wawancara dengan Frandi, tanggal 29 Desember 2018 pukul 14.00 WIB di Lippo Yogyakarta.

¹⁴ *Dunia Games, Indonesia Games Championship bakal kembali di April 2018 ini! Kepingin ikut kompetisi Mobile Legends? Simak informasi seputar kompetisinya di sini!*, diakses dari <https://duniagames.co.id/news/6682-Mobile%20legends%20indonesia%20games%20championship%202018> pada tanggal 27 Oktober 2018 pukul 11.00 WIB.

dengan total hadiah yang mencapai 100.000 dollar AS yang setara setara Rp.1,4 miliar. Menurut *Country Manager Moonton*, kompetisi *mobile legends* diadakan di Indonesia karena tingginya respon *gamers* Tanah Air pada *game* tersebut¹⁵.

Menurut Febian Januarius, Pemerintah akan gelar turnamen *mobile legends* piala Presiden 2019. Penyelenggara acara tersebut adalah *Esport* terbesar di Indonesia, *IESPL* yang dipimpin oleh Giring Ganesha. Kompetisi tersebut akan dilaksanakan di 8 kota terlebih dahulu kemudian akan diambil 12 terbaik untuk maju ke babak *grand final* pada 30-31 Maret 2019. Menurut Kepala Staf Kepresidenan Moeldoko, turnamen ini merupakan ide Presiden Joko Widodo sendiri sebagai wujud dukungan terhadap *gamers* Indonesia dan memanfaatkan teknologi untuk kehidupan berbangsa dan bernegara yang baik¹⁶.

Dari pemaparan tersebut, kita dapat melihat bahwa *game* dapat memberikan banyak manfaat untuk pemainnya selain menanamkan nilai-nilai sportifitas, disiplin dan kerjasama. *Game* secara tidak langsung mendukung perkembangan industri *exsport* di Indonesia. Faktanya berdasarkan data dari *Bekraf* pada tahun 2017 tercatat sebesar 79,7 juta dollar AS, sehingga Presiden ingin *esport* tersebut terus berkembang agar

¹⁵ Yoga Hastyadi Widiartanto, *Final Kompetisi "Mobile Legends" Digelar di Indonesia, Hadiah Rp 1,4 Miliar*, diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2018/07/03/20070067/final-kompetisi-mobile-legends-digelar-di-indonesia-hadiah-rp-1-4-miliar>, pada tanggal 27 Oktober 2018 pukul 13.33 WIB.

¹⁶ Febian Januarius, *Pemerintah Gelar Turnamen Mobile Legend Piala Presiden 2019*, diakses melalui <https://nasional.kompas.com/read/2019/01/28/15413631/pemerintah-gelar-turnamen-mobile-legend-piala-presiden-2019> pada tanggal 31 Januari 2019 pukul 17.13 WIB.

perekonomian Nasional juga semakin baik dan ikut mewujudkan visi Indonesia yang *modern*¹⁷.

Lalu bagaimana dengan orang yang terus menerus bermain *game*? Menurut Lemmens, Valkenburg, dan Peter orang yang terus menerus bermain *game* akan merasa adiksi. Mereka mendefinisikan adiksi adalah kecanduan *game online* karena penggunaan yang berlebihan pada *video game* atau *game* komputer yang menyebabkan masalah sosial atau emosional¹⁸. Menurut Ayu, orang yang kecanduan *game online* akan cenderung malas, mengabaikan kewajibannya dan mengabaikan orang disekitarnya. Selain itu juga dapat berkurangnya waktu untuk belajar, pemborosan untuk membayar biaya internet atau untuk membeli kuota, mempersingkat umur *smartphone*, merusak mata karena radiasi *handphone*, dan ada kemungkinan orang yang kecanduan *game online* demi memenuhi rasa kecanduannya melakukan tindakan pidana seperti mencuri, merampok, atau melakukan tindakan kekerasan karena menerapkan karakter- karakter tokoh yang ada didalam *game online* tersebut didalam kehidupan sosialnya¹⁹.

Terkait dengan adiksi *mobile legends* penulis menemukan beberapa kasus. Pertama, kasus yang pernah viral yaitu seorang wanita terkapar di rumah sakit akibat ketagihan *mobile legends*. Dilansir dari TribunBatam seorang wanita yang bernama Mhary Mundoc Idanan asal Filipina terkena stroke akibat bermain *mobile legend*. Diduga Mhary terobsesi dalam bermain *mobile legend* agar jagoannya terus bisa naik level, maka

¹⁷ Febian Januarius, *Pemerintah Gelar Turnamen Mobile Legend Piala Presiden 2019*, diakses melalui <https://nasional.kompas.com/read/2019/01/28/15413631/pemerintah-gelar-turnamen-mobile-legend-piala-presiden-2019> pada tanggal 31 Januari 2019 pukul 17.13 WIB.

¹⁸ Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents*.(Media Psychology: 2009), Hlm. 78.

¹⁹ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta:Pustaka Mina, 2011), Hlm .28.

ia mengorbankan jam tidurnya untuk bermain *game* tersebut selama 8 jam dan tidak berhenti hingga matanya berair sekalipun ia tetap melanjutkan permainannya²⁰.

Kedua, kasus seorang Bapak yang nekat mencuri 10 ponsel karena kecanduan *mobile legends*. Menurut Fani Fadillah, seorang Bapak yang bernama Nur Huda dituduh polisi lantaran mencuri 10 ponsel. Hasil pencurian tersangka digunakan untuk bermain *mobile legends* di Warung Internet (Warnet) dan sebagian digunakan untuk memenuhi kebutuhan keluarga²¹.

Ketiga, kasus seorang Pemuda yang kecanduan *mobile legend* nekat main *game mobile legend* sambil mengendarai sepeda motor di jalan dan menjadi Viral karena video tersebut diunggah pada akun *instagram*. Video tersebut seketika menjadi sorotan dan dibanjiri dengan komentar-komentar *nitizen* sekitar 3.600 komentar dan 37.931 *like*²².

Dari beberapa kasus tersebut, banyak orangtua yang khawatir dan resah dengan anaknya yang kecanduan *game mobile legends* hingga ada orang tua yang berupaya membawa anaknya ke Psikolog dan ada orangtua yang bertanya kepada ustadz. Misalnya di Jambi seorang ibu bertanya kepada Ustadz Abdul Somad. Dalam ceramahnya Ustadz Abdul Somad menegaskan larangan bermain *game online*. Menurutnya, orang yang kecanduan bermain *game* mubazir waktunya. Orang yang mubazir adalah saudara setan. Maka orang yang sudah kecanduan *game online* tidak lagi digoda setan karena saudara dengan setan. Selain itu Ustad Abdul Somad juga berpesan untuk generasi Indonesia, berhentilah kalian bermain *game*, isi waktu dengan aktivitas lain, sesekali main *game*

²⁰ TribunBatam, Kisahnya Viral! Akibat Ketagihan Game Mobile Legends, Wanita ini Terkapar di Rumah Sakit, diakses melalui <http://batam.tribunnews.com/2018/06/08/kisahnyaviral-akibat-ketagihan-game-mobile-legends-wanita-ini-terkapar-di-rumah-sakit?page=2> pada tanggal 31 Januari 2018 pukul 12.51.

²¹ Fani Fadillah, Bapak Ini Nekat Curi 10 Ponsel Gara-Gara Kecanduan Mobile Legends, diakses melalui <https://beritacenter.com/news-198617-bapak-ini-nekat-curi-10-ponsel-gara-gara-kecanduan-mobile-legend.html> pada tanggal 31 Januari 2018 pukul 16.11 WIB.

²² Manaberita, Kecanduan Game, Pemuda Ini Nekat Main Mobile Legend Sambil Mengendarai Sepeda Motor di Jalan Raya, diakses melalui <https://manaberita.com/2018/02/kecanduan-game-pemuda-ini-nekat-main-mobile-legend-sambil-mengendarai-motor-di-jalan-raya/> pada tanggal 31 Januari 2019 pukul 13.20 WIB

untuk *refresing* saja, tetapi ketahuilah masih banyak kegiatan lainnya seperti olahraga. Olahraga yang dianjurkan dalam islam ada tiga yaitu memanah, berenang, dan berkuda²³.

Menurut pandangan islam permainan yang menjadikan *game* tersebut menjadi haram diantaranya, bermain sampai melupakan kewajiban ibadah, permainan yang mengandung unsur kekerasan didalamnya, permainan yang membuat nafsu tidak terkendali, permainan yang menghina suatu kelompok baik dari segi agama, ras, suku, dan negara, permainan yang adu keberuntungan seperti berjudi, dan permainan yang menyebabkan bermusuhan hingga memutus silaturahmi²⁴.

Perilaku Keagamaan adalah perilaku keagamaan adalah suatu tindakan atau perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dalam sebuah prinsip dan kepercayaan. Dalam agama ada ajaran-ajaran yang harus ditaati contohnya dalam islam menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Ajaran-ajaran yang harus ditaati diantaranya sholat, zakat, puasa, haji, menolong orang lain, dan masih banyak lagi. Sedangkan hal-hal yang dilarang itu seperti, minum-minuman keras, berjudi, berzina, korupsi, dan lain-lain²⁵.

Dari uraian diatas terdapat beberapa kasus akibat adiksi *mobile legends* yang menimbulkan keresahan penulis. Dalam teori Lemmens ada beberapa faktor yang mempengaruhi adiksi *game online*, diantaranya: waktu yang dihabiskan untuk bermain, kepuasan hidup, rasa kesepian, kompetensi sosial, dan agresi. Selain itu juga Lemmens menuliskan bahwa terdapat skala pengukur untuk mengukur adiksi *game online* sehingga penulis akan meneliti pengaruh adiksi bermain *mobile legends* terhadap perilaku keagamaan terhadap komunitas *mobile legends* Yogyakarta, karena ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh adiksi terhadap perilaku keagamaan pada komunitas tersebut.

²³ TribunIslam, inilah dosa pecandu game mobile legends menurut ustad somad, diakses melalui <https://www.tribunislam.com/2018/02/inilah-dosa-pecandu-game-mobile-legends-menurut-ustadz-somad.html?m=1> pada 31 Januari 2019 pukul 20.00 WIB

²⁴ Tarjih, Hukum Game Online diakses melalui <https://tarjih.or.id/hukum-game-online/> pada 31 Januari 2019 pukul 20.30 WIB

²⁵ Djamiluddin Ancok, dkk., *Psikologi Islam, Solusi Islam dan Problem-problem Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), Hlm.76.

Penulis akan menggunakan skala kecanduan *game online* dan dimensi perilaku keagamaan sebagai alat ukur. Alasan penulis memilih komunitas *mobile legends* Yogyakarta sebagai subjek penelitian karena komunitas tersebut terdapat banyak pemain *mobile legends* mulai dari remaja hingga dewasa dan juga sering mengadakan kompetisi *mobile legends* yang berhadiahkan ratusan-jutaan ribu rupiah.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian.

1. Banyaknya *gamers mobile legends* di Indonesia
2. Maraknya kasus akibat kecanduan *mobile legends*
3. Perilaku keagamaan *gamers mobile legends*

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh adiksi *game online mobile legend* terhadap perilaku keagamaan pada komunitas *game mobile legend* Yogyakarta ?

1.4. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui ada atau tidaknya adiksi *game online mobile legend* terhadap perilaku keagamaan pada komunitas *game mobile legend* Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Secara teoritik penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan yang berkaitan dengan sosial komunikasi dan untuk mengembangkan teori- teori yang berkaitan dengan perilaku keagamaan. Adapun secara praktisi hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagaimana seharusnya orang tua mendidik dan mengawasi anak-anaknya dalam bermain *game online*.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan skripsi ini terbagi dalam beberapa bab, hal ini dimaksudkan supaya lebih mudah dipahami, antara lain sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini penulis akan mendeskripsikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori, penulis akan membahas mengenai tinjauan pustaka yang dijadikan sebagai landasan penulis dalam melakukan penelitian. Pada bab ini juga penulis menjabarkan teori-teori yang berhubungan dalam proses penyusunan penelitian, termasuk di dalamnya definisi-definisi dan teori-teori dasar yang mendukung penelitian dan diambil dari berbagai sumber. Selain itu dijelaskan juga hipotesis sebagai jawaban sementara dari penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab metode penelitian, penulis akan menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian, mulai dari pendekatan penelitian, operasionalisasi konsep, hubungan antar variable penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpul data, validitas dan reliabilitas, dan analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab penelitian dan pembahasan penulis menjelaskan mengenai gambaran umum objek penelitian, gambaran umum subjek penelitian, deskripsi data, pengujian hipotesis, dan diskusi.

BAB V SIMPULAN

Pada bab simpulan ini penulis menjelaskan hasil penelitian dengan singkat dan mencakup kesekuruhan yang terkait dalam rumusan masalah dan tujuan penelitian. Kemudian akan dijabarkan keterbatasan dan saran penelitian selanjutnya, dan menjelaskan implikasi dari temuan penelitian yang mencakup dua hal yaitu implikasi teoritis dan praktis.