

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi sekarang kita tak bisa menutup mata melihat perkembangan teknologi yang ada. Teknologi Berperan dengan sangat penting dalam kehidupan manusia saat ini, salah satunya adalah internet, dengan pertumbuhan internet semakin meningkat dari tahun ke tahun. Manusia semakin banyak menggunakan internet untuk menemukan atau mendapatkan sesuatu yang baru yang dibutuhkan, selain itu melalui internet juga dapat memberikan kemudahan bagi manusia untuk dapat saling berinteraksi satu sama lain (Septi & Indrawati, 2018).

Indonesia memiliki populasi pengguna internet terbesar di dunia, Berada di urutan kedelapan dengan jumlah total pengguna mencapai 82 juta individu. Pulau Jawa menjadi wilayah dengan jumlah pengguna terbesar, mencakup 58,08% dari total pengguna di Indonesia APJII 2017 (Hidayat, Danik & Dwi, 2023). Berdasarkan Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo (2019), sekitar 80% dari jumlah pengguna internet di Indonesia adalah remaja usia 10-19 tahun.

Menurut laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), survei yang dilakukan jangka waktu 2021-2022 menunjukkan adanya 210,03 juta pemakai internet pada wilayah Indonesia. Total ini mengalami peningkatan sebesar 6,78% sebanding dengan pernyataan sebelumnya yang mencapai 196,7 satu juta individu. Dengan demikian tingkat akses internet di wilayah Indonesia saat ini mencapai 77,02% (Kurniawan dkk, 2023).

Menurut Zhou, Yang & Wang, (2020). Pada wilayah Indonesia jumlah pengguna *smartphone* melampaui dari 82 juta orang. Selain itu, total pemain *game online* di wilayah Indonesia juga mencapai lebih dari 52 juta orang. Indonesia menempati peringkat ke-17 secara global dengan jumlah pemain *game online* terbanyak. Pada tahun 2019, Indonesia juga berkontribusi

sebesar USD 624 juta atau setara dengan Rp 8,7 triliun untuk industri *game online*. Hal ini memiliki dampak yang signifikan terutama pada kalangan remaja yang memainkan *game online*. Menurut Tri hendrawan dalam Cahyono & Prahastiwi, (2023). Diperkirakan bahwa Indonesia memiliki lebih dari 60 juta pemain *game online* (*gamer*) dan jumlah ini terus meningkat hingga mencapai 100 juta pemain pada tahun 2023. Berdasarkan penelitian Anwari (2018), mayoritas peserta *game online* berada pada kisaran umur 13-24 tahun.

Menurut Hasan, Rahmat & Napu, (2021). *Game online* pertama di Indonesia, yaitu *Nexian Online*, diluncurkan pada bulan Maret tahun 2001. Meskipun ada berbagai jenis *game online* yang tersedia di Indonesia, termasuk *game* aksi, olahraga, dan peran (RPG), namun *mobile legends* tetap menjadi favorit yang banyak dimainkan di negara ini.

Menurut Abdul (2020). *Game online* yang paling diminati dan populer di kalangan remaja di lapangan adalah *Mobile Legends*. Menurut Arif (2022). *Mobile Legends* telah mengalami perkembangan yang signifikan dan menjadi favorit para remaja terutama pria sebagai peminat utama dalam dunia *game online*. Dalam permainannya, *Mobile Legends* menawarkan pilihan berbagai hero yang digunakan untuk bertanding dengan tim yang terdiri dari 5 orang pemain melawan tim lawan yang juga terdiri dari 5 orang, atau biasa disebut 5 vs 5. *Mobile Legends* menyediakan beberapa posisi untuk memilih *hero*, seperti *marksman*, *tank*, *mage*, *support*, *assassin*, dan *fighter*. *Game* ini memiliki berbagai mode pertandingan, termasuk mode klasik, *mode ranked*, *mode brawl*, *mode custom*, *mode VS AI*, *mode survival*, *mode magic chess*, *model mayhem*, *mode mirror*, dan *mode mirror mayhem*. Permainan *Mobile Legends* bisa dimainkan tanpa batasan waktu, sehingga memungkinkan pemain untuk bermain non-stop selama 24 jam jika diinginkan. Hal ini membuatnya menjadi salah satu permainan online yang sangat menarik dan menghibur bagi banyak remaja.

Menurut Sahid & Azhar (2023), *Mobile Legends* adalah suatu permainan *mobile* yang memerlukan pemain untuk merancang strategi guna

mencapai kemenangan. Saat ini, *Mobile Legends* telah menjadi permainan gratis yang sangat populer di *Google Play Store*. Oleh karena itu, tak mengherankan bahwa jumlah pemain di Indonesia sangat tinggi. Menurut Dimaz Wiratama S., *Operational Manager Moonton Indonesia*, sekitar 170 juta pengguna aktif *Mobile Legends* bermain setiap bulan di seluruh dunia, dan sekitar 50 juta di antaranya berasal dari Indonesia. Fakta ini menjadikan Indonesia sebagai kontributor terbesar dalam jumlah pemain *Mobile Legends* di dunia. Waktu bermain *Mobile Legends* biasanya berlangsung selama 20-30 menit, meskipun bisa lebih lama tergantung pada tingkat kesulitan lawan yang dihadapi. Para pemain juga memiliki fleksibilitas untuk bermain beberapa kali dalam satu hari dan menghabiskan berjam-jam di dalam permainan ini. Salah satu keunggulan *game online* adalah memungkinkan pemain untuk bermain secara gratis dan terhubung dengan pemain lain secara langsung. Kemampuan berinteraksi dengan pemain lain saat bermain merupakan salah satu daya tarik utama *game online*. Saat ini, *game online* semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan. Selain sebagai sarana komunikasi antara pengguna, *game online* juga memberikan manfaat dalam menghilangkan kepenatan dan kebosanan setelah beraktivitas.

Menurut Fryda dalam Ebbe, (2022). Bermain *game online* memberikan kepuasan psikologis kepada para pemainnya, yang meliputi rasa senang akibat terbebas dari tekanan sosial, kecemasan, dan frustrasi. Selain itu, mereka juga merasakan kenyamanan, kedamaian, dan kebahagiaan. Permainan *game online* menawarkan banyak keseruan, sehingga *game-game* tersebut menarik dan memberikan kepuasan ketika berhasil diselesaikan.

Sedangkan, menurut Sandya & Ramadhani dalam Ifadah (2021), mereka menyimpulkan bahwa durasi bermain *game online* diklasifikasikan sebagai tinggi ketika bermain selama lebih dari 5 jam, dikategorikan sebagai sedang ketika bermain antara 3-5 jam, dan dikategorikan sebagai rendah ketika bermain selama 1-2 jam.

Namun, berlebihan di dalam bermain *game online* dapat memiliki dampak rendah terhadap gambaran kecerdasan emosi pada individu. Dampak rendah terhadap gambaran kecerdasan emosi baik dari bermain *game online* yang berlebihan adalah seperti, isolasi dari teman-teman karena terlalu terfokus pada permainan, tingkat stres yang tinggi, kondisi kesehatan mata yang terganggu akibat radiasi layar *handphone*, serta mudah marah jika diganggu saat sedang bermain, terutama jika mengalami kegagalan dalam mencapai kemenangan atau meningkatkan level dalam permainan *game online* yang sedang dimainkan.

Dampak buruk dari bermain *game online* juga terjadi pada mahasiswa yang tinggal di asrama pada salah satu Universitas swasta yang ada di Jakarta Timur. Berdasarkan hasil wawancara bersama ibu asrama kak Ade dapat ditemukan bahwa mahasiswa asrama yang senang bermain *game online* seringkali menunjukkan perilaku yang kurang tepat seperti kurang sopan kepada ibu asrama, menjadi sosok pribadi yang egois, ribut di tengah malam (suara *game online*), kurang fokus pada pelajaran, tidur hingga larut malam, telat masuk kuliah, dan lalai dalam mengerjakan tugas kuliah. Selain itu juga didapatkan bahwa sebagian individu sering berbohong kepada orang tuanya mengenai keuangan dan meminta lebih untuk menghabiskannya untuk bermain *game online* dan akibatnya individu tidak bisa menggunakan uang yang dikirimkan dengan baik dan berdampak dengan uang makan yang nunggak sampai berbulan bulan dan kurang pandai dalam mengatur waktu mereka.

Menurut Hazar (2018), ketertarikan pada *game* di kalangan pemuda dapat membawa mereka pada banyak kesulitan yang melibatkan kesehatan sosial, emosi, dan fisik. Efek ini memicu kerusakan mental dan fisik, kekerasan, kemarahan, dan isolasi sosial. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Haryanto (2019), menunjukkan bahwa *game online* dapat menyebabkan seseorang kehilangan relasi, kehilangan pekerjaan, peluang karir dan kesempatan pendidikan. Selain itu, *game online* juga dianggap sebagai sarana untuk melarikan diri dari masalah yang dihadapi.

Fakta mengenai remaja tidak bisa mengendalikan emosi pribadi saat bermain *game online* tersebut berkaitan dengan gambaran kecerdasan emosi mereka. Seperti, perilaku kurang sopan kepada ibu asrama, ribut di tengah malam, isolasi sosial, dan mudah menjadi pemarah. Menurut Fauziah (2022), bermain *game online* secara berlebihan akan berpengaruh pada kecerdasan emosi. Menurut Goleman dalam Haryanto (2019), kecerdasan emosi adalah keterampilan emosi yang mencakup kapasitas untuk mengelola pribadi, ketangguhan dalam menghadapi situasi sulit keterampilan mengontrol dorongan hati, kemampuan memotivasi diri sendiri, kemampuan untuk mengendalikan diri, Bisa mengontrol suasana emosi, kemampuan merasakan dan membangun intraksi sosial.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki ciri-ciri kecerdasan emosi yang baik adalah sebagai berikut; kesadaran diri yang tinggi, kemampuan mengelola emosi, empati yang tinggi, hubungan sosial yang baik, dan kemampuan pengambilan keputusan yang baik. Sedangkan Tanda-tanda orang yang memiliki kecerdasan emosi. yang tidak baik yaitu; kurangnya kesadaran diri, kesulitan mengelola emosi, kurang empati, masalah dalam hubungan sosial, dan pengambilan keputusan yang dipengaruhi oleh emosi.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis memiliki dugaan awal adanya gambaran kecerdasan emosi yang tidak baik terhadap mahasiswa asrama yang bermain *game online mobile legends*, oleh sebab itu peneliti ingin melihat gambaran kecerdasan emosi pada mahasiswa asrama yang bermain *game online*, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Gambaran kecerdasan emosi mahasiswa asrama yang bermain *game online mobile legends*”.

## **1.2. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menemukan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana tingkat kecerdasan emosi pada mahasiswa asrama yang bermain *mobile legends*?
2. Berapa banyak durasi yang digunakan oleh mahasiswa asrama untuk bermain *mobile legends* dalam sehari?
3. Bagaimana gambaran kecerdasan emosi mahasiswa asrama yang bermain *mobile legends*?

## **1.3. Batasan masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang disusun di atas, maka peneliti membatasi untuk fokus meneliti pada poin ketiga yaitu. Bagaimana gambaran kecerdasan emosi mahasiswa asrama yang bermain *mobile legends*?

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah, untuk mengetahui gambaran tingkat kecerdasan emosi mahasiswa asrama yang bermain *mobile legends*.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

### a) Bagi mahasiswa

Manfaat dari hasil penelitian ini untuk mahasiswa yaitu dapat memberikan wawasan mengenai efek dari bermain *game online* dalam jangka berjam-jam, dapat banyak memberikan kerugian bagi mahasiswa sendiri seperti, sulit mengontrol emosi, tidur hingga larut malam, tugas kuliah yang terlalaikan, dan sulit dalam mengatur keuangan. Dan menyadari mahasiswa meningkatkan kualitas kecerdasan emosi Di dalam individu dan mendorong semangat. mahasiswa Berusaha

sungguh-sungguh dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil akademis yang diharapkan lebih baik lagi.

b) Bagi pihak Asrama

Implikasi dari penelitian ini bagi pihak asrama adalah memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana kecerdasan emosi mahasiswa asrama yang terlibat dalam permainan *online Mobile Legends* mempengaruhi hasil belajar mereka. Informasi ini dapat menjadi landasan untuk melakukan perbaikan di dalam asrama yang dapat mendukung peningkatan kecerdasan emosi dan prestasi akademis mahasiswa. Dengan demikian, pihak asrama dapat memberikan perhatian khusus kepada mahasiswa yang terlibat dalam permainan *online*, dengan tujuan meningkatkan keseimbangan antara bermain game dan pencapaian akademis.

c) Guru BK

Manfaat penelitian ini untuk guru bk yaitu dapat memberikan gambaran kecerdasan emosi mahasiswa yang bermain game online, dan guru BK dapat memberikan pengawasan dan tindak lanjut kepada mahasiswa yang kerap bermain *game daring*.

d) Orang tua

Keuntungan dari penelitian ini bagi para orang tua adalah memberikan gambaran serta pengetahuan ke orang tua bahwa mahasiswa yang keseringan bermain *game online* akan memberikan dampak yang tidak baik terhadap emosi mahasiswa oleh sebab itu orang tua perlu mengawasi dan membatasi mahasiswa dalam menggunakan *hp*.