

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Internet sudah menjadi bagian dari kehidupan untuk sebagian besar penduduk dunia, dan termasuk penduduk Indonesia. Dari mulai urusan mencari informasi, pekerjaan, belanja, bersosialisasi, atau bahkan sebagai penghilang rasa penat melalui aplikasi hiburan. Di Indonesia sendiri penggunaan internet mencapai 212,35 juta jiwa terhitung pada bulan Maret 2021. Hal tersebut membuat Indonesia menduduki peringkat ketiga pengguna internet terbanyak di Asia setelah Tiongkok dan India.¹ Hasil survei APJII terdapat 19,5% penduduk Indonesia menghabiskan waktu lebih dari 8 jam sehari untuk menggunakan internet.²

Salah satu faktor utama penggunaan internet secara berlebihan di Indonesia ialah konten hiburan *Game Online*, yang menduduki peringkat kedua sebesar 16,5% setelah konten video sebesar 49,3%.³ Bahkan pada masa pandemi covid-19 konsumsi *games online* yang dimainkan melalui *Smartphone Android* meningkat 15,4% pada tahun 2021. Salah satu *Games Online* yang dimainkan melalui

¹ Viva Budy Kusnandar, “Indonesia Pengguna Internet Terbesar Ketiga di Asia”, Databoks, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/07/18/indonesia-pengguna-internet-terbesar-ketiga-di-asia>, tanggal publikasi 18 Juni 2019, di akses pada tanggal 27 April 2022.

² Dwi Hadya Jayani, “Orang Indonesia Habiskan Hampir 8 Jam untuk Berinternet”, Databoks, <http://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/indonesia-habiskan-hampi-8-jam-untuk-berinternet>, tanggal publikasi 26 Februari 2020, di akses pada tanggal 27 April 2022

³ Cindy Mutia Annur, “Video Online Konten Hiburan Paling Sering Dikunjungi Pengguna Internet Indonesia”, Databoks, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/11/video-online-konten-hiburan-paling-sering-dikunjungi-pengguna-internet-indonesia>, tanggal publikasi 11 November 2020, diakses pada tanggal 27 April 2022.

Smartphone Android yang populer yakni *Mobile Legends*. Permainan ini diterbitkan oleh Moonton pada tahun 2016. Alur permainan ini membutuhkan dua

tim untuk memainkannya. Dimana kedua tim berjuang untuk menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri. Caranya dengan mengedalikan jalan setapak atau biasa disebut dengan tiga “jalur”, yang dikenal sebagai “top”, “middle” dan “bottom”, yang menghubungkan basis-basis. Sampai saat ini pengguna aktif *Mobile Legend* sendiri terhitung sebanyak 79 juta lebih *player* di seluruh dunia per Juli 2022, hal ini diungkapkan oleh situs activeplayer.io.⁴

Melihat pengguna aktif yang begitu banyak, pasti memiliki beberapa dampak yang cukup signifikan terhadap diri pengguna aktif *Game Online Mobile Legends* itu sendiri. Dampaknya dapat dilihat dari pengguna usia remaja, yang dimana mereka lebih memperlihatkan jika mereka pengguna aktif *game* tersebut. Hal tersebut dapat dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, dan Yakob Napu dengan judul “Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Remaja”. Penelitian ini dilakukan di desa Timbuolo Timur Kecamatan Botupingge Kabupaten Bonebolango, yang dimana dalam penelitian ini ditemukan 325 remaja pengguna aktif *Game Online Mobile Legends* dari 355 remaja yang ada di desa Timbuolo dengan kisaran umur sekitar 13 tahun hingga 23 tahun⁵.

Remaja sendiri merupakan individu yang berada di masa peralihan atau transisi dari anak-anak menuju dewasa, atau sering dikenal dengan masa mencari jati diri, dengan rentang usia sekitar 11 tahun hingga 20 tahun.⁶ Santrock berpendapat bahwa remaja merupakan masa peralihan individu dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang mengakibatkan perubahan secara fisik, kognitif, dan emosional.⁷

⁴ “*Mobile Legends: Bang Bang Live Player Count an Statistic*”, Activeplayer, <https://activeplayer.io/league-of-legends/>, tanggal 27 Juli 2022, diakses pada tanggal 27 Juli 2022

⁵ Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, and Yakob Napu, “Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja,” *Student Journal of Community Empowerment (SJCE)* 1, no. 1 (2021): 8.

⁶ Mohammad Ali and Mohammad Asrori, “*Psikologi Remaja*” (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018), 9.

⁷ John W. Santrock, *Life Span Development* (Jakarta: Erlangga, 2002).

Sedangkan, Piaget menjelaskan secara psikologis, bawasannya remaja merupakan suatu usia dimana individu menjadi berintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasakan dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua, melainkan merasa sama atau sejajar.⁸ Dapat disimpulkan, bahwa masa remaja adalah masa peralihan atau perubahan individu mulai dari anak-anak menuju dewasa, masa dimulainya berintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, dan juga sebagai masa yang tidak mengenakan baik bagi remaja maupun orang tua di dalam periode perkembangan ini.

Shaw dan Costanzo berpendapat bahwa dalam masa remaja, perkembangan aspek intelektual sangatlah cepat, hal ini dikarenakan transformasi intelektual dari cara berpikir ini memungkinkan remaja tidak hanya mampu mengintegrasikan dirinya ke dalam masyarakat dewasa, tetapi juga sebagai karakteristik yang paling menonjol dari semua periode perkembangan. Namun, perlu diketahui masa remaja berada di masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi, maupun fisik.⁹

Secara umum karakteristik remaja ialah memiliki keingin tahuan yang tinggi sehingga sering kali mencoba-coba, mengkhayal, dan merasa gelisah serta berani melakukan pertentangan jika dirinya merasa disepelekan atau tidak dianggap. Seringkali remaja melakukan perbuatan-perbuatan berdasarkan normanya sendiri, hal ini dikarenakan remaja terlalu banyak menyaksikan perubahan ketidakkonsistenan di masyarakat yang dilakukan oleh orang dewasa atau orang tua, antara apa-apa yang sering dikatakan dalam berbagai forum dengan kenyataan nyata di lapangan.¹⁰

Sesuai dengan karakteristik remaja yang dijabarkan diatas, *Game Online Mobile Legends* juga bisa dikatakan menjadi salah satu media untuk remaja mengekspresikan, mengeksplere yang ingin dia lakukan sesuai dengan norma yang dia anut. Meskipun kendati hanya sebagai media mengekspresikan atau mengeksplere nyata *Game Online*

⁸ John W. Santrock, *Life-Span Development Sixteenth Edition* (McGraw-Hill Higher Education, 2017),358.

⁹ Mohammad Ali and Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018), 9–10.

¹⁰ *Ibid.*, 10–11.

Mobile Legends sendiri juga memiliki dampak yang cukup signifikan bagi beberapa aspek contoh dampak dari *Game Online Mobile Legends* adalah aspek psikologis dan aspek hubungan sosialnya.

Dilansir dari *Educational Journal General and Spesific Research* ditemukan wawasan terdapat dampak negatif terhadap perilaku remaja mulai dari kecanduan bermain hingga lupa waktu, tidak teraturnya pola makan dan pola tidur remaja, menurunnya tingkat belajar hingga membuat nilainya merosot, hilangnya rasa empati, berkata kotor, mudah emosi, menjadi individualis, dan tidak menghiraukan keadaan sekitar.¹¹ Dan hal tersebut terbukti pada remaja pengguna aktif di Lingkungan Pagut, orang tua remaja tersebut menjelaskan bawasannya setelah anaknya terpengaruh *Game Online* tersebut mulai lupa waktu, anak lebih suka marah-marah sendiri, teriak-teriak sendiri, mengucapkan kata-kata yang tidak sepatutnya di ucapkan oleh dia seperti kata *dancok, anjing*, dan lain sebagainya. Bahkan ketika berbicara dengan orang yang lebih dewasa, bicaranya dengan nada tinggi bahkan membentak, atau ketika dimintai bantuan oleh orang tuanya, sering berakhir cecok dengan orang tuanya sendiri, hingga membuat orang tuanya cukup sakit hati dan berakhir remaja tersebut diberikan hukuman yang berlebihan seperti membanting *handphonenya* dan berteriak dengan nada yang tinggi didepan anaknya, agar remaja tersebut tidak mengulangnya lagi.¹²

Padahal dampak yang di jelaskan diatas sangat mempengaruhi citra remaja itu sendiri. Entah citra pada dirinya sendiri maupun citra di mata orang lain. Citra sendiri sangat penting dalm kehidupan remaja, hal tersebut di jelaskan oleh Santrock yang dimana, ketika remaja memiliki citra yang baik akan merasa bahagia dan memiliki

¹¹ Arib Mubarak, "Dampak Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Emosional Dan Spiritual Anak Usia Remaja Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon," *Educational Journal* 3, no. 2 (2023): 308.

¹² Hasil Observasi Subjek AN , Minggu 7 Desember 2022 di Rumah Subjek AN

kepercayaan diri yang tinggi.¹³ Dan salah satu variable yang membentuk citra diri remaja adalah *Self-Conscious Emotions*.

Self-Conscious Emotions merupakan kesadaran diri terhadap suatu moral yang berlaku, yang di pengaruhi oleh faktor dalam diri remaja maupun faktor dari luar. June Price Tangney, Stuewg dan Mashek juga menjelaskan bawasannya *Self-Conscious Emotions* merupakan salah satu variable yang berperan penting dalam hubungan seseorang dalam standar normal di suatu wilayah tertentu dan perilaku moral yang berdasarkan wilayah tertentu.¹⁴

Mengacu pada fenomena perilaku dampak negatif bermain *Game Online Mobile Legends* yang berhubungan dengan citra diri remaja melalui *Self-Conscious Emotions*. Peneliti ingin mengungkapkan bagaimana gambaran *Self-Conscious Emotions* pada remaja pengguna aktif *Game Online Mobile Legends*, melalui bagaimana proses terjadinya *Self-Conscious Emotions* dan faktor yang mempengaruhi adanya *Self-Conscious Emotions* pada remaja pengguna aktif *Game Online Mobile Legends*.

B. RUMUSAN MASALAH

Fokus penelitian merupakan bagian dimana rincian tentang cakupan atau topik-topik pokok yang akan diungkap di dalam penelitian ini. Berdasarkan konteks penelitian diatas, penelitian ini memfokuskan pada dua hal yakni:

- a. Bagaimana proses terjadinya *Self-Conscious Emotions* pada remaja pengguna aktif *Game Online Mobile Legends*?
- b. Apa saja faktor yang mempengaruhi *Self-Conscious Emotions* pada remaja pengguna aktif *Game Online Mobile Legends*?

¹³ John W. Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2011).

¹⁴ June Price Tangney and Mark R. Leary, *Handbook of Self and Identity Secon Edition* (New York: The Guilford Press, 2012).

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian adalah uraian pernyataan tentang hasil yang akan dicapai melalui penelitian yang akan di ungkap. Berdasarkan fokus penelitian diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana proses terjadinya *Self-Conscious Emotions* pada remaja pengguna aktif *Game Online Mobile Legends*
2. Mengetahui apa saja faktor yang mempengaruhi terjadinya *Self-Conscious Emotions* pada remaja pengguna aktif *Game Online Mobile Legends*.

D. KEGUNAAN PENELITIAN

Kegunaan penelitian ini menunjukkan kegunaan penelitian ini bagi pengembangan ilmu atau sebagai pelaksanaan pengembangan dalam arti luas. Dengan hal tersebut, penelitian ini di harapkan memberikan beberapa kontribusi dalam hal sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari peneliti ialah bisa menunjukkan gambaran awal *Self-Conscious Emotion* pada Remaja pengguna aktif *Game Online Mobile Legends*. Seperti halnya bagaimana prosesnya terjadinya munculnya emosi akibat dari peristiwa yang dialami seorang individu dan faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya emosi tersebut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Dari penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan bagi remaja pentingnya menanamkan *Self-Conscious Emotions* terutama rasa malu dan bersalah ketika melakukan pelanggaran moral yang berlaku di lingkungan rumah maupun sekolah.

b. Bagi Orang Tua

Dari penelitian ini di harapkan memberikan pengetahuan bagi orang tua mengenai pentingnya pengarahan dan menanamkan *Self-Conscious Emotions* pada diri anak, agar tidak melanggar moral yang berlaku di lingkungan rumah maupun di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memeberikan pengalaman serta wawasan mengenai *Self-Conscious Emotions* dalam diri remaja pengguna aktif *Game Online Mobile Legends*.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi dan manfaat bagi peneliti lain serta dapat dijadikan sebagai pedoman penelitian selanjutnya.

E. PENELITIAN TERDAHULU

Di dalam sebuah penelitian penting dilakukannya tinjauan pustaka, hal tersebut bertujuan untuk menunjukkan tidak adanya kesamaan mengenai pembahasan dengan sumber-sumber pustaka lain atau penelitian yang telah ada sebelumnya. Beberapa penelitian digunakan sebagai bahan mendasar dari beberapa keaslian untuk dapat memiliki perbedaan yang mendasar dari beberapa penelitian terdahulu. Keaslian penelitian ini akan diungkap berdasarkan pembahasan beberapa penelitian terdahulu, yang nantinya dapat membedakan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya. Berikut beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, yakni:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Elizabeth Mary Pritchard dari Fakultas Studi dan Pasca Doktor Kinesiologi Universitas British Columbia, dengan hasilnya diperoleh bawasannya emosi yang positif berdampak pada motivasi positif dan emosi yang negatif berdampak pada motivasi negatif. Sedangkan *physical self-perceptions* terkait

dengan pengalaman motivasi olah raga yang positif, tetapi tidak memoderasi hubungan antara emosi yang berhubungan dengan *body related* dan pengalaman olah raga.¹⁵ Persamaan dengan penelitian diatas adalah sama-sama membahas topik *Self-Conscious Emotions* dan subjek yang diambil adalah remaja. Sedangkan, perbedaannya ialah penelitian diatas terfokus pada gambaran seperti apa dan apa saja pengaruh *body related Self-Conscious Emotions* terhadap *Physical Self-Perceptions* pada motivasi olahraga perempuan, sedangkan penelitian ini terfokus mengenai bagaimana model *Self-Conscious Emotions* pada remaja pengguna aktif *Game Online Mobile Legends*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Zaira Seraj Khan dan Shah Mohd Khan dari departemen psikologi AMU Aligarh, India, dengan hasilnya yang diperoleh ialah adanya perbedaan yang signifikan dan mengungkapkan bawasannya wanita lajang yang tinggal di wilayah metropolitan lebih mudah mengalami kecemasan sosial dibandingkan wanita lajang yang tinggal di wilayah non-metropolitan.¹⁶ Persamaan dengan penelitian diatas ialah sama-sama membahas topik mengenai *self-conscious emotion*. Perbedaannya ialah pada penelitian ini selain perbedaan subjek yang diteliti dan metode yang digunakan, fokus penelitiannya juga berbeda dalam penelitian ini lebih mengarah ke bagaimana model *Self-Conscious Emotions* pada remaja pengguna aktif *Game Online Mobile Legends*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurnahdiyah, Rose Mini Agoes Salim, Eva Septiana dari Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, Indonesia, dengan hasil yang diperoleh memperlihatkan bahwa tidak adanya hubungan yang signifikan antara *authentic*

¹⁵ Elizabeth Mary Pritchard, "Relationship Between Body-Related Self-Conscious Emotions and Motivational Sport Experiences Among Adolescent Females : Examining Moderation Effects of Physical Self-Perceptions," Thesis Partial Fulfillment of The Requirements for the degree of Master of Arts The Faculty of Graduate and Postdoctoral Studies The University of British Columbia (2020).

¹⁶ Zaira Seraj Khan and Shah Mohd Khan, "Emotion Regulation And Self Consciousness In Single Women : Differential Study Of Metro And Non - Metropolitan Regions," *Journal of India Health Psychology* 16, no. 1 (2022): 64–76.

pride, *hubris pride* dengan kecurangan akademik pada mahasiswa.¹⁷ Persamaan dengan penelitian ini sama membahas mengenai *Self-Conscious Emotions*, sedangkan perbedaannya terdapat pada fokusnya yang diambil penelitian diatas lebih terfokus mengenai *authnentic pride* dan *hubris pride* dan penelitian ini akan terfokus dengan model proses *Self-Conscious Emotions* dan bagaimana gambaran fokus emosi yang berada di dalam *Self-Conscious Emotions* tersebut.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Han Sae Young dari Departemen perkembangan anak (*Departement of Child Development*) Ewha Womans University, Korea Selatan, dengan hasil penelitian menunjukkan bawasannya empati anak perempuan lebih tinggi daripada anak laki-laki, sedangkan anak laki-laki menunjukkan korelasi yang lebih kuat antara perilaku prososial dan rasa bersalah daripada anak perempuan. Selanjutnya, perilaku prososial anak laki-laki diprediksi oleh empati kognitif, rasa bersalah, dan kebanggaan, sedangkan perilaku prososial anak perempuan diprediksi oleh pengampunan terhadap orang lain, kebanggaan, empati kognitif dan empati emosional. Terakhir, perilaku prososial siswa sekolah menengah diprediksi oleh kebanggaan dan rasa bersalah, sedangkan siswa sekolah menengah diprediksi oleh empati kognitif, rasa bersalah, kebanggaan, dan pengampunan terhadap orang lain dan situasi.¹⁸ Persamaannya yakni sama-sama memiliki subjek yang sama yakni remaja. Sedangkan perbedaannya penelitian ini terfokus pada model proses *Self-Conscious Emotions* dan bagaimana gambaran fokus emosi yang berada dalam *Self-Conscious Emotions*.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Bisma Ejaz dan Amina Muazzam dari *Departement of Applied Psychology Lahore College for Women University Lahore Pakistan*,

¹⁷ Nurnahdiyah, Rose Mini Agoes Salim, Eva Septiana, “ Hubungan antara Emosi Moral Authentic Pride, Hubris Pride dengan Kecurangan Akademik pada Mahasiswa”, Jurnal Psikogenesis vol.5 no. 1, 2017.

¹⁸ Han Sae Young, “ *Effect of Adolsent Self-Conscious Emotions, Emphaty, and Forgiveness on Prosocial Behavior by Gender and Age*”, *Journal of Korean Home Management Association*, vol. 33 issue 5, 2015. Hal. 117-131

dengan hasilnya menunjukkan Usia memiliki korelasi terbalik yang signifikan dengan sosial kecemasan, sementara tidak ada hubungan signifikan yang ditemukan antara usia dan kesadaran diri. Kesadaran diri pribadi berkorelasi positif dengan kesadaran diri publik, kecemasan evaluasi dan kecemasan interaksi, sedangkan korelasi positif yang signifikan diamati antara kesadaran diri publik dan semua domain sosial kecemasan Kecemasan sosial adalah prediktor positif yang kuat dari kesadaran diri.¹⁹ Persamaannya adalah topik yang dibahas, sedangkan perbedaannya penelitian ini terfokus pada model proses *Self-Conscious Emotions* dan bagaimana gambaran fokus emosi yang berada dalam *Self-Conscious Emotions*.

¹⁹ Bisma Ejaz dan Amina Muazzam, “*Self-Consciousness in Female University Students: The Predictive role of Social Anxiety*”, *Journal of the Pakistan Medical Association*, vol.71 no.3, 2021.