

**SKRIPSI**

**GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA**

**(Studi Etnografi Tentang Faktor-Faktor yang Mempengaruhi  
Perilaku Sosial Remaja Kecanduan Bermain *Game online Mobile  
Legends: Bang-Bang* di Kelurahan Tamamaung  
Kecamatan Panakukang Kota Makassar)**



**Disusun dan diajukan oleh:**

**A MUHAMMAD FAIQ ANWAR  
E071171302**

**DEPARTEMEN ANTROPOLOGI SOSIAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : A MUHAMMAD FAIQ ANWAR

NIM : E071171302

JUDUL : ***GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA (Studi Etnografi Tentang Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial Remaja Kecanduan Bermain Game online Mobile Legends: Bang-Bang di Kelurahan Tamamaung Kecamatan Panakukkang Kota Makassar)***

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah asli dan belum diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) baik di Universitas Hasanuddin, maupun pada perguruan tinggi lainnya. Dalam skripsi ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah ini dengan disebutkan nama dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Makassar, 20 JULI 2023

Yang menyatakan,



A MUHAMMAD FAIQ ANWAR

**LEMBAR PENGESAHAN (TUGAS AKHIR)**  
**STUDI ANTROPOLOGI TENTANG *GAME ONLINE* DI KALANGAN REMAJA**  
**DI KOTA MAKASSAR**

**Nama : A MUHAMMAD FAIQ ANWAR**

**NIM : E071171302**

Telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka  
Penyelesaian Studi Program Sarjana Antropologi Sosial Fakultas  
Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin

Pada tanggal 08 Agustus 2023

dan dinyatakan telah dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan  
Menyetujui

**Pembimbing I**



**Dr. Tasrifin Tahara, M.Si**  
**NIP: 197508232002121002**

**Pembimbing II**



**Hardiyanti Munsyi, S.Sos., M.Si.**  
**NIP. 199202072018016001**

Mengetahui

**Ketua Departemen Antropologi**  
**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**  
**Universitas Hasanuddin**



**Dr. Tasrifin Tahara, M.Si**  
**NIP. 197508232002121002**

## HALAMAN PENERIMAAN

Telah diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Departemen Antropologi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin, sebagai salah  
satu untuk memperoleh Gelar Sarjana (S1).

Makassar, 29 September 2023

Panitia Ujian :

Ketua : **Dr. Tasrifin Tahara, M.Si**

(.....)

Sekretaris : **Hardiyanti Munsi, S.Sos, M.Si**

(.....)

Anggota :

1. **Dr. Muh. Basir Said, MA**

(.....)

2. **Dra. Hj. Nurhadelia F. L., M.Si**

(.....)

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

AssalamuAlaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT Tuhan yang Maha Esa, maha pengasih dan penyayang atas segala kesehatan, kemudahan dan kasih sayang yang tiada henti yang diberikan kepada Penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini. Salam dan salawat tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga serta para sahabat yang telah mengantarkan umat manusia dari peradaban hidup yang jahiliyah menuju peradaban hidup yang penuh dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini.

Rasa haru dan bahagia dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA (Studi Etnografi Tentang faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial Remaja Kecanduan Bermain Game online Mobile Legends: Bang-Bang di Kelurahan Tamamaung Kecamatan Panakukkang Kota Makassar) ”**. Ucapan terima kasih kepada Bapak/Ibu Dosen Pembimbing, Dosen Penguji, Orangtua dan Keluarga serta Sahabat-sahabat atas segala doa dan bantuan yang telah diberikan kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu Penulis sangat mengharapkan saran dan pengajaran dari berbagai pihak terkait dengan penyajian skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. *Aamiin*

Skripsi tersebut merupakan karya penulis sebagai manusia biasa, dan mustahil dapat terwujud. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa doa, dukungan, bantuan dan uluran tangan dari berbagai

pihak, oleh karena itu dengan setulus hati penulis mengucapkan banyak terima kasih serta penghargaan yang setinggi-tingginya atas budi baik semua pihak yang telah berperan serta dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua penulis, Ayahanda tercinta **Alm Anwar Lewa** dan Ibunda **Asni** , atas kasih sayang yang tak terhingga, perhatian, dukungan, doa, kesabaran tiada henti, dan dorongan baik moril maupun materi kepada penulis. Kepada keluarga penulis yaitu **Puang Ana** tante dari penulis, **Puang Sadly** atas didikan, nasehat beserta segala bentuk dampungannya sejak SMA hingga berkuliah sudah seperti ayah kedua saya, apapun pencapaian-pencapaian baik yang penulis peroleh dipersembahkan untuk beliau atas kasih sayang dan ketulusannya.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini menemui banyak kendala dan hambatan, maka dari itu penulis ucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada **Bapak Dr. Tasrifin Tahara, M.Si** selaku Pembimbing I dan **Hardyanti Munsu S. Sos, M.si** selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan arahan selama proses penulisan skripsi ini dengan penuh kesabaran.

Pembuatan skripsi ini tentunya tidak luput dari bantuan berbagai pihak yang diberikan secara langsung ataupun tidak langsung kepada penulis. Oleh karena itu melalui kesempatan ini penulis tidak lupa untuk menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada pihak yang telah memberikan bantuan, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan kepada :

1. Terima kasih kepada **Kemendikti** karena telah memberikan beasiswa yang membantu dalam proses perkuliahan.

2. **Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc.** selaku Rektor Universitas Hasanuddin beserta para Wakil Rektor, staf dan jajarannya yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan studi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
3. **Prof. Dr. Phil. Sukri, M.Si .** selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, beserta para staf dan jajarannya yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan studi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
4. **Dr. Tasrifin Tahara, M.Si.** yang terhormat. selaku Ketua Departemen Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
5. **Icha Musywirah Hamka, S.Sos.,M.Si.** selaku Sekretaris Departemen Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Hasanuddin
6. **Dr. Tasrifin Tahara, M.Si** selaku Pembimbing I yang telah membimbing penulis mulai dari penyusunan proposal hingga tersusunnya skripsi ini, serta kesabarannya dalam memberikan arahan selama proses penulisan skripsi ini, meskipun penulis merasa begitu malas sehingga menunda-nunda waktu penyusunan dan kadang merasa begitu bodoh sehingga harus diberitahukan berulang-ulang kali, dan yang telah memahami segala kendala selama penulisan, penulis ucapkan banyak terima kasih atas waktunya yang tidak pernah mengatakan tidak, atau maaf cobalah lain kali karena saya sedang sibuk.
7. **Hardiyanti Munsu S.Sos, M.Si** selaku Pembimbing II yang telah membimbing selama selesai ujian proposal hingga akhir perjuangan, kesabaran, rasa peduli serta pengertiannya yang luar biasa, tidak pernah menolak ketika penulis membutuhkan walau sedang sibuk, yang selalu stanby menerima telepon dari penulis ketika penulis membutuhkan arahan atau ketika penulis merasa

kebingungan ditengah penyusunan, Terima kasih tak terhingga untuk jasanya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan ini.

8. Seluruh **Dosen Pengajar, Staf** dan jajarannya **Departemen Antropologi** Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik yang telah berbagi ilmu selama penulis belajar di Kampus **Universitas Hasanuddin**.
9. Seluruh **Staf akademik dan perpustakaan Departemen Antropologi** Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dan **Staf FISIP UNHAS** yang senang hati membantu dalam proses kelengkapan berkas selama menjadi mahasiswa.
10. Terima kasih kepada teman-teman angkatan **AKSATA 2017**, seperjuangan selama perkuliahan dikampus dan tidak dapat dituliskan satu persatu, selama ini telah memberikan sumbang saran serta terima kasih atas segala bantuan kalian selama proses perkuliahan, di luar dari itu kalian telah berbagi banyak hal kepada penulis, sehingga penulis merasa bahwa dunia perkuliahan tidak hanya seperti yang ditayangkan televisi. Menjadi bagian dari kalian yang membuat penulis tetap menjadi dirinya sendiri. Terima kasih atas kesederhanaan yang terasa sempurna. Kalian adalah rejeki yang sangat penulis syukuri. Yang sudah sarjana selamat menjalani tuntutan kehidupan selanjutnya, yang sementara berjuang semangatlah agar segera menyusul, yang akan memulai semoga dilancarkan. sukses untuk kalian semua.
11. Terima kasih kepada **Himpunan Mahasiswa Antropologi FISIP UNHAS**, yang telah memberikan berbagai hal pengalaman dan pembelajaran kepada penulis sejak mengikuti proses sejak Mahasiswa baru 2017 hingga saat ini.
12. Terima Kasih kepada kakanda **Kak Tian, Kak Bobe, Kak Budi** yang telah berbagi banyak hal kepada penulis, terutama pengalaman dalam memenuhi



kebutuhan hidup sebagai mahasiswa yang mandiri atas job-job yang telah diberikan. Terima kasih sebanyak-banyaknya.

13. Terima Kasih kepada **Istriku UTAMI** yang telah mensupport saya dalam menyelesaikan skripsi ini, walaupun penulis bermalas-malasan dalam proses pengerjaan skripsi ini dia telah sabar mensupport dari awal sampai ujian.
14. Terima kasih juga kepada **Anakku** yang telah memberikan semangat setiap hari dengan senyuman.
15. Terima kasih kepada **Kak Lisa dan Kak Adel** yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan selalu memberikan saran apabila penulis dalam kesusahan.
16. Terima Kasih kepada **Teman dan sahabat** yang telah membantu dan meluangkan waktunya untuk memberikan ide-ide ataupun saran kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
17. Kepada siapapun yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak disebutkan satu persatu. Terima kasih banyak.
18. Terakhir, terima kasih kepada **diri sendiri penulis (A MUHAMMAD FAIQ ANWAR)** karena telah mampu menyikapi segala kendala selama penyusunan.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan terkhusus bagi para pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan permohonan maaf atas segala kekurangan. Terima kasih

Makassar, 20 Juli 2023

A MUHAMMAD FAIQ ANWAR

## ABSTRAK

**A Muhammad Faiq Anwar. NIM E071171302. *GAME ONLINE* DI KALANGAN REMAJA: Studi Etnografi Tentang Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial Remaja Kecanduan Bermain *Game online Mobile Legend Bang-Bang* di Kelurahan Tamamaung Kecamatan Panakukang Kota Makassar). Dibawah bimbingan Dr. Tasrifin Tahara, M.Si dan Hardiyanti Mungsi S.Sos, M.Si.**

Skripsi ini mengkaji tentang faktor yang mempengaruhi remaja dalam bermain *game mobile legend* di Kelurahan Tamamaung Kecamatan Panakukang Makassar. Lebih lanjut, kajian ini berusaha membahas faktor dan juga dampak dari bermain *game online* mobile legend. Judul skripsi ini dapat digolongkan ke dalam studi Antropologi Psikologi yang ditulis berdasarkan hasil penelitian. Oleh karena itu, penting membahas kajian ini untuk kehidupan masyarakat umum, khususnya untuk para remaja di Kelurahan Tamamaung Kecamatan Panakukang Makassar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi anak remaja dalam bermain *game online* mobile legend di Kelurahan Tamamaung Kecamatan Panakukang Kota Makassar dan untuk menjelaskan dampak yang ditimbulkan pada anak remaja dari bermain *game online mobile legend*. Metode yang digunakan untuk menjawab persoalan tersebut adalah menggunakan metode etnografi, dimana metode ini mampu menggambarkan secara jelas mengenai suatu fenomena yang terjadi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan ketika berada dilapangan yakni observasi pasrtisipasi, wawancara mendalam, dokumentasi serta studi pustaka yang berkaitan dengan penelitian.

Hasil penelitian berupa berbagai macam faktor yang mempengaruhi remaja dalam bermain *game online* seperti hobi, lingkungan, rasa ingin tahu, dan bakat. Selain ini, *game online* juga memiliki dampak bagi perilaku remaja, baik itu dampak positif ataupun dampak negative.

**Kata Kunci:**Faktor, ***Game online, Mobile Legend, Dampak, Remaja.***

## ABSTRAK

**A Muhammad Faiq Anwar. NIM E071171302. ONLINE GAMES AMONG YOUTH: An Ethnographic Study of Factors Affecting Social Behavior of Teenagers Addiction to Playing Mobile Legend Bang-Bang Online Games in Tamamaung Village, Panukukang District, Makassar City). Under the guidance of Dr. Tasrifin Tahara, M.Si and Hardiyanti Mungsi S.Sos, M.Si.**

This article examines the factors that influence teenagers in playing mobile legend games in Tamamaung Village, Panakukang District, Makassar. Furthermore, this study seeks to discuss the factors and also the impact of playing *game online* mobile legends. This article is classified into the study of Psychological Anthropology which is written based on research results. Therefore, it is important to discuss this study for the life of the general public, especially for teenagers in the Tamamaung Village, Panakukang District, Makassar.

The purpose of this study is to explain the factors that influence adolescents in playing *game online* mobile legend in Tamamaung Village, Panakukang District, Makassar City and to explain the impact on teenagers from playing *game online* mobile legends. The method used to answer this question is the ethnographic method, where this method is able to clearly describe a phenomenon that occurs. Data collection techniques were carried out while in the field, namely participant observation, in-depth interviews, documentation and literature related to research.

The results of the research are various kinds of factors that influence adolescents in playing *game online* such as hobbies, environment, curiosity, and talent. besides this, *game online* also has an impact on adolescent behavior, both positive and negative impacts.

**Keywords: Factors, Online Games, Mobile Legend, Impact, Teenager.**

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Masalah Penelitian.....	6
C. Tujuan penelitian.....	7
D. Manfaat penelitian.....	7
E. Sistematika penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Konsep Perilaku Dalam Antropologi.....	12
B. Kebudayaan.....	13
C. Game online mobile legend.....	19
D. Remaja Dalam Konsep Antropologi.....	20
E. Penelitian terdahulu.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Lokasi Penelitian.....	29
C. Informan Penelitian.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data.....	30
E. Teknik Analisis Data.....	32
F. Etika Penelitian.....	33
BAB IV LOKASI PENELITIAN.....	34
A. Kondisi Geografi.....	34

B. Penduduk.....	36
C. Sarana Pendidikan.....	36
D. Tongkrongan.....	39
BAB V PEMBAHASAN.....	41
A.Pengaruh Game Mobile Legend Pada Perilaku Remaja di Kelurahan Tamamaung.....	41
B.Faktor Yang Menyebabkan Perilaku Remaja Kecanduan Bermain Game Mobile Legend.....	44
C.Manajemen Waktu dan Keuangan.....	48
D.Kamus Game Mobile Legend.....	50
E.Dampak Positif dan Negatif.....	52
BAB VI PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63
DOKUMENTASI PENELITIAN.....	66
FITUR-FITUR MOBILE LEGEND.....	67

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat menuntut kita untuk terampil mengklasifikasikan dan menyeleksi berbagai informasi yang kita terima. Teknologi sebagai kebutuhan dasar manusia didukung dengan Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan. Teknologi telah berkembang secara drastis dan terus berkembang hingga sekarang dan mendunia. Hal ini dapat kita buktikan dengan adanya penemuan-penemuan yang sederhana hingga rumit.

Inovasi dan penemuan sederhana hingga rumit. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan internet dan Hampir setiap aspek kegiatan sangat mudah di akses melalui internet. Internet telah mengubah gaya hidup manusia saat ini ke arah yang lebih mendunia karena setiap informasi dari belahan dunia bisa masuk secara bebas kepada masyarakat, salah satunya adalah dunia *game*.

*Game* merupakan permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain mendapatkan kepuasan batin. *Game* menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan.

*Game* juga mengalami perkembangan menyusul dengan perkembangan teknologi yang juga berubah. Saat ini setiap pemain *game*

sudah bisa saling terhubung antara satu dengan lainnya diseluruh dunia, atau biasa dikenal dikalangan masyarakat umum dengan sebutan *game online*.

Seiring perkembangan *game online*, para vendor *game* mulai mengembangkan teknologi permainannya. Perangkat game yang semula berbasis personal komputer dan televisi yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan sistem jaringan, kini bisa dinikmati oleh jutaan pemain diseluruh penjuru dunia yang terhubung secara *online* (Hartoko, 2010: 12).

Perangkat yang biasa digunakan untuk bermain adalah (PC) *Personal Computer dan smartphone*. Dahulunya pengguna yang bermain hampir semuanya menggunakan PC. Hal tersebut dikarenakan penggunaan Smartphone belum secanggih dan semaju saat ini. Jadi pengguna diharuskan membeli seperangkat komputer terlebih dahulu atau bisa juga dengan menyewa di tempat khusus agar bisa bermain *game online* disamping penggunaan komputer yang terbilang kurang praktis. Tetapi saat ini dengan adanya perkembangan teknologi dari *Smartphone* memungkinkan pemain bisa bermain bebas dimana saja dan kapan saja. Hal ini dikarenakan penggunaannya yang cukup mudah dibawa kemana-mana.

Ada beberapa *game online* yang sangat populer di Indonesia khususnya dikalangan remaja, baik menggunakan komputer maupun *smartphone*. Jika pemain menggunakan komputer, biasanya *game* yang sangat populer yang dimainkan adalah *DOTA* dan juga *Valorant*. Kedua *game* ini adalah jenis game strategi yang mengharuskan bermain bersama

beberapa orang. Kemudian untuk pengguna *smartphone*, yang paling sering dimainkan adalah *Mobile Legend Bang Bang*, *Free Fire* juga *PUBG Mobile*. Kedua game ini juga merupakan game dengan permainan yang menggunakan strategi, dengan tujuan untuk mengalahkan musuh. *Game* ini banyak dimainkan karena memang dibuat khusus untuk pengguna *smartphone* agar lebih mudah dan praktis untuk bisa bermain dimana saja.

*Mobile Legends: Bang-Bang* atau singkatannya yaitu ML merupakan *game Multiplayer Online Battle Arena* yang dirilis oleh *moonton*. *Game* tersebut bisa dimainkan di ponsel Android maupun IOS. Didalam *game Multiplayer Online Battle Arena Mobile Legends* ini ada 10 pemain yang dibagi menjadi 2 tim aturan mainnya yaitu 5 VS 5. Durasi permainan dalam 1 game yaitu sekitar 15-20 menit. Setiap *player* juga bisa memilih 1 *hero* dari puluhan bahkan 100 *hero* yang dapat digunakan dalam *game* tersebut. Dalam *game Mobile Legends* ada berbagai *role* yang dapat dibagi menjadi beberapa tipe yaitu *Fighter*, *Tank*, *Marksman*, *Mage*, *Support*, dan *Assasin*

Pemain juga berasal dari semua kalangan baik anak-anak, remaja, hingga dewasa. Remaja adalah salah satu target dari peluncuran *game online*. Hal ini karena remaja biasanya memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Dengan adanya game-game terbaru yang sangat menarik perhatian, menyebabkan banyak remaja kecanduan dan tidak bisa terlepas dari game. (Trismarindra dan Firmansyah, 2019:99) mengatakan bahwa *game online* mempunyai kecenderungan yang bisa membuat para pemainnya lupa waktu, bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum. Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa



bermain *game online* akan berdampak pada perilaku sosial pemainnya.

Menurut Oblinger & Oblinger (2005) remaja saat ini dapat disebut generasi post-millennials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga hal tersebut membuat remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019).

Kemudahan akses ini akan dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi, seperti internet *smartphone* dan *game online*. Kemudahan akses ini akan dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi, seperti internet dan *game online*.

*Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Adams, 2013), di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain *game* (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009). Namun yang terjadi saat ini, *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online* (Hussain & Griffiths, 2009).

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016). Masa remaja juga lekat

dengan stereotype periode bermasalah (Hurlock, 2010), yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online* (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015), penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan kesehatan (Ghuman & Griffiths, 2012). Sebagai contoh, seorang remaja asal Taiwan merengas nyawa setelah bermain *game online* selama 40 jam tanpa henti (Rania, 2018).

Nurfadilah Ramdani (2018). Pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar, dibawa bimbingan H. M. Basri dan Muhajir. *Game online* atau sering disebut online games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet) berbasis elektronik dan visual yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar dari data yang di dapatkan berdasarkan hasil uji hipotesis menyatakan bahwa hipotesis di terima karna  $r$  hitung yang di peroleh yaitu 0,659 sedangkan tabel 0,248 dengan signifikan 0,05 sehingga dapat di simpulkan bahwa hasil di terima.

Penulis juga telah melakukan pengamatan terhadap remaja yang suka bermain *game online mobile legend* khususnya di Kelurahan Tamamung. Perubahan perilaku yang tampak dari diri mereka ketika mereka sedang *in-game* (sedang berada dalam permainan) begitu terlihat dengan jelas, yang berbanding terbalik dengan kehidupan sehari-

harinya. Dimana pada saat di kehidupan nyata tidak begitu aktif tetapi ketika *in-game* berubah menjadi pribadi yang lain seperti menggunakan kata-kata kasar saat bermain sehingga kata-kata kasar tersebut terbawa di kehidupan sehari-harinya.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka penulis memilih judul Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial Remaja Kecanduan Bermain *Game online Mobile Legends: Bang-Bang* di Kelurahan Tamamaung, Kecamatan Panakukang , Kota Makassar.

## **B. Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian ini melihat bagaimana dampak dan perilaku sosial remaja yang kecanduan dalam bermain *game online mobile legend*, sehingga penelitian ini mengajukan 2 pertanyaan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana gambaran perilaku sosial pada remaja yang kecanduan bermain *game online Mobile Legends: Bang-Bang* di Kelurahan Tamamaung Kecamatan Panakukang Kota Makassar ?
2. Faktor-faktor apakah yang menyebabkan perilaku sosial pada remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online Mobile Legends: Bang-Bang* di Kelurahan Tamamaung Kecamatan Panakukang Kota Makassar ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah penelitian di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan gambaran perilaku sosial pada remaja yang kecanduan bermain *game online Mobile Legends: Bang-Bang* di Kelurahan Tamamaung Kecamatan Panakukang Kota Makassar !
2. Untuk mendeskripsikan faktor yang menyebabkan perilaku sosial pada remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online Mobile Legends: Bang-Bang* di Kelurahan Tamamaung Kecamatan Panakukang Kota Makassar !

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Akademik**

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang bersifat etnografi bagi dunia pendidikan terutama pada perguruan tinggi.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan data tentang bagaimana pengetahuan tentang perilaku social remaja kecanduan bermain *game online mobile legend*

#### **2. Manfaat Praktis**

Bagi pembaca dan penulis tulisan ini dapat menjadi bahan rujukan atau referensi bagi yang ingin melanjutkan atau meneliti dengan topik yang sama.

## E. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan proses penulisan skripsi ini, saya membagi pembahasan ke dalam 6 (enam) bab dengan sistematika sebagai berikut:

- **BAB I**, memuat tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- **BAB II**, memuat tinjauan pustaka tentang konsep perilaku bermain *game Mobile Legend*
- **BAB III**, memuat tentang metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, penentuan lokasi penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, etika penelitian.
- **BAB IV**, memuat tentang gambaran umum lokasi penelitian, penduduk, sarana Pendidikan, tempat tongkrongan.
- **BAB V**, memuat pembahasan penelitian yang akan menjabarkan tentang perilaku remaja dalam bermain *game online mobile legend*, sekaligus membahas tentang faktor-faktor kecanduan dalam bermain *game mobile legend*.
- **BAB VI**, penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Konsep Perilaku Dalam Antropologi

Perilaku secara pengertian umum merupakan serangkaian tindakan dan respon yang dibuat oleh individu terhadap rangsangan, baik secara langsung ataupun tidak. Perilaku adalah hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku juga merupakan respon atau reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya (Notoatmojo, dalam Lusianti Whardani, 2018).

Notoatmojo (dalam Lusianti Whardani, 2018) merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Pengertian ini dikenal dengan teori "S-O-R" atau "Stimulus-Organisme-Respon". Respon itu sendiri dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Respon responden atau reflektif, yaitu respon yang dihasilkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu. Biasanya respon yang dihasilkan bersifat relatif tetap disebut juga *eliciting stimuli*. Perilaku emosional yang menetap misalnya orang akan tertawa apabila mendengar kabar gembira atau lucu, sedih jika mendengar musibah, kehilangan dan gagal serta minum jika terasa haus.
2. Operan Respon, yaitu respon yang timbul dan berkembang diikuti oleh stimulus atau rangsangan lain berupa penguatan. Perangsang perilakunya disebut *reinforcing stimuli* yang berfungsi memperkuat respon. Misalnya, petugas kebersihan melakukan tugasnya dengan

baik dikarenakan gaji yang diterima cukup, kerjanya yang baik menjadi stimulus untuk memperoleh promosi jabatan.

Bentuk-bentuk perilaku menurut Notoatmodjo, dilihat dari bentuk respons terhadap stimulus, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: Bentuk pasif /Perilaku tertutup, merupakan respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respons atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada seseorang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain. Perilaku terbuka, merupakan respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat orang lain.

Perilaku juga dipengaruhi oleh faktor-faktor, perilaku menurut Sunaryo (dalam Artini, 2019) dibagi menjadi 2, yaitu:

- **Faktor Genetik atau Faktor Endogen**

Faktor genetik atau faktor keturunan merupakan konsep dasar atau modal untuk kelanjutan perkembangan perilaku makhluk hidup itu. Faktor genetik berasal dari dalam individu (endogen), antara lain:

- 1. Jenis Ras**

Semua ras di dunia memiliki perilaku yang spesifik, saling berbeda dengan yang lainnya, ketiga kelompok terbesar yaitu ras kulit putih (*Kaukasia*), ras kulit hitam (*Negroid*) dan ras kulit kuning (*Mongoloid*).

- 2. Jenis Kelamin**

Perbedaan perilaku pria dan wanita dapat dilihat dari cara berpakaian dan melakukan pekerjaan sehari-hari, pria berperilaku berdasarkan

pertimbangan rasional. Sedangkan wanita berperilaku berdasarkan emosional.

**a. Sifat Fisik**

Perilaku individu akan berbeda-beda karena sifat fisiknya.

**b. Sifat Kepribadian**

Perilaku individu merupakan manifestasi dari kepribadian yang dimilikinya sebagai pengaduan antara faktor genetik dan lingkungan. Perilaku manusia tidak ada yang sama karena adanya perbedaan kepribadian yang dimiliki individu.

**c. Bakat Pembawaan**

Bakat menurut Notoatmodjo (2003) dikutip dari William Micheel (1960) adalah kemampuan individu untuk melakukan sesuatu lebih sedikit sekali bergantung pada latihan mengenai hal tersebut.

**d. Intelegensi**

Intelegensi sangat berpengaruh terhadap perilaku individu, oleh karena itu kita kenal ada individu yang intelegensi tinggi yaitu individu yang dalam pengambilan keputusan dapat bertindak tepat, cepat dan mudah. Sedangkan individu yang memiliki intelegensi rendah dalam pengambilan keputusan akan bertindak lambat.

**▪ Faktor Eksogen atau Faktor Dari Luar Individu**

Selain faktor yang berasal dari dalam diri individu, perilaku juga dibentuk dari faktor yang berasal dari luar individu. Berikut adalah faktor pembentuk perilaku yang berasal dari luar indivisu, antara lain:

**1. Faktor Lingkungan**

Lingkungan disini menyangkut segala sesuatu yang ada disekitar



individu. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap individu karena lingkungan merupakan lahan untuk perkembangan perilaku. Perilaku itu dibentuk melalui suatu proses dalam interaksi manusia dengan lingkungan. Individu akan secara perlahan sadar atau tidak akan mengikuti apa yang ada di lingkungan sekitarnya.

## **2. Pendidikan**

Kegiatan pendidikan formal maupun informal berfokus pada proses belajar dengan tujuan agar terjadi perubahan perilaku, yaitu dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan tidak dapat menjadi dapat. Menurut Notoatmodjo, pendidikan mempengaruhi perilaku manusia, beliau juga mengatakan bahwa apabila penerimaan perilaku baru didasari oleh pengetahuan, kesadaran, sikap positif maka perilaku tersebut akan bersifat langgeng. Dengan demikian semakin tinggi tingkat pengetahuan seseorang maka semakin tepat dalam menentukan perilaku serta semakin cepat pula untuk mencapai tujuan meningkatkan derajat kesehatan.

## **3. Pekerjaan**

Bekerja adalah salah satu jalan yang dapat digunakan manusia dalam menemukan makna hidupnya. Dalam berkarya manusia menemukan sesuatu serta mendapatkan penghargaan dan pencapaian pemenuhan diri menurut Azwar (2003). Pekerjaan umumnya merupakan kegiatan yang menyita waktu dan kadang cenderung menyebabkan seseorang lupa akan kepentingan kesehatan diri.

## B. KEBUDAYAAN

Kebudayaan diartikan sebagai kesenian, adat-istiadat atau peradaban manusia, dimana hasil kebudayaan manusia akan mempengaruhi perilaku manusia itu sendiri. Kehidupan manusia terus mengalami perkembangan menuju kearah yang lebih kompleks, atau yang lebih sering dikenal dengan sebutan modern, yakni meninggalkan kehidupan yang lama dan sederhana ke kehidupan yang baru. Tentu individu juga akan mengalami perubahan sikap dan pandangan dalam menanggapi suatu hal yang baru. Alex Inkeles (dalam *Antropologi Psikologi* karya James Danandjaja, 1988) menyebutkan pendapatnya dengan istilah kepribadian orang modern. Ia membaginya menjadi dua ciri yakni ciri dalam dan luar. Ciri luar adalah yang erat kaitannya dengan kemajuan teknologi.

Berbicara mengenai perubahan sosial tidak lengkap apabila tidak membahas teknologi. Teknologi memang merupakan suatu faktor yang diperhitungkan dalam memengaruhi proses perubahan sosial. Bahkan, teknologi hampir selalu menjadi ciri masyarakat modern. Seorang individu seolah belum layak dikatakan sebagai manusia modern jika tidak bersentuhan langsung dengan teknologi. Menurut KBBI (Pusat Bahasa, 2011) teknologi didefinisikan sebagai metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan, atau keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kenyamanan dan kelangsungan hidup manusia.

Kemudian adalah ciri dalam seseorang dikatakan telah menjadi manusia modern apabila telah mengalami perubahan dari yang tradisional menjadi modern. Diantaranya adalah mempunyai kesediaan untuk

menerima pengalaman baru dan keterbukaan bagi pembaharuan dan perubahan. Salah satu ciri orang modern menurut Inkeles adalah menerima perubahan yang bertujuan untuk memudahkan manusia. Kemudian percaya pada ilmu pengetahuan dan teknologi. Inkeles juga menyebutkan ciri orang modern adalah menerima ilmu pengetahuan dan teknologi. Faiz adalah salah satunya. Remaja yang menjadi salah satu informan penulis ini termasuk ke dalam ciri manusia modern karena memanfaatkan dan menggunakan teknologi yang ada. Saat ini *smartphone* yang ia miliki menjadi akses bagusnya untuk mempermudah aktivitas sehari-harinya.

Henslin (dalam Sosiologi Perubahan Sosial karya Nanang Martono, 2011:205) menjelaskan bahwa istilah teknologi salah satunya merujuk kepada peralatan, yaitu unsur yang digunakan untuk menyelesaikan tugas, salah satunya adalah penggunaan komputer. Teknologi dalam kasus ini tidak hanya merujuk pada prosedur yang diperlukan membuat komputer, tetapi juga untuk dapat memasuki jaringan internet. Contoh penggunaannya adalah dengan adanya *game online* yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet agar bisa terhubung dengan pemain lainnya. Dengan hadirnya suatu konsep baru tentang *game online* maka seiring itu juga manusia digiring kepada pemahaman yang baru, dalam hal ini khususnya adalah anak remaja.

Perubahan yang baru tersebut tentunya berkaitan dengan kepribadian. Secara umum kepribadian ini diartikan sebagai watak seorang individu yang konsisten. Bagaimana nantinya ia mendefinisikan hal baru tersebut ke dalam kehidupan sehari-harinya. Dalam mempelajari manusia, antropologi melihat “pola kelakuan manusia”, maka yang dimaksudkan

adalah kelakuan manusia yang ditentukan oleh naluri, dorongan-dorongan, reflek-reflek, atau kelakuan manusia yang tidak lagi dipengaruhi dan ditentukan oleh akal dan jiwanya (Koentjaraningrat, 2009:83). Artinya perilaku yang ada pada anak remaja itu berdasarkan apa yang ia dapat dari lingkungan tempat ia bermain.

Koentjaraningrat dalam buku *Pengantar Ilmu Antropologi* (2009) menyebutkan unsur kepribadian kedalam beberapa bagian, yaitu:

### **1. Pengetahuan**

Koentjaraningrat dalam buku *Pengantar Ilmu Antropologi* (2009) menyebutkan salah satu yang membentuk kepribadian adalah pengetahuan. Pengetahuan yang didapat oleh seorang manusia dari berbagai sisi kehidupannya yang kemudian diproses dengan akal dan jiwa manusia. Pengetahuan tersebut diproyeksikan oleh suatu individu tersebut menjadi suatu penggambaran mengenai suatu hal, istilah ini biasa dikenal dengan sebutan persepsi. Menggambaran sesuatu menggunakan akal dan jiwa yang kemudian diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Seorang individu juga dapat menggabungkan serta membandingkan bagian-bagian dari suatu penggambaran dengan bagian dari berbagai penggambaran yang lain yang sejenis, berdasarkan asas-asas tertentu secara konsisten. Dengan proses akal itu individu mempunyai suatu kemampuan untuk membentuk suatu penggambaran baru yang abstrak. Dengan demikian individu dapat membuat suatu penggambaran mengenai tempat tertentu ataupun hal lainnya walaupun sebelumnya belum pernah ia lihat. Istilah

penggambaran abstrak ini disebut sebagai konsep.

Pengetahuan sebagai salah satu unsur kepribadian memiliki aspek- aspek sebagai berikut: persepsi, pengamatan, konsep, dan fantasi yang berada di alam sadar manusia. Walaupun demikian, diakui bahwa banyak pengetahuan atau bagian dari seluruh himpunan pengetahuan yang ditimbun oleh seorang individu selama hidupnya itu, seringkali hilang dari alam akalnya yang sadar, atau dalam "kesadarannya," karena berbagai macam sebab.

## **2. Perasaan**

Koentjaraningrat menyatakan bahwa perasaan adalah suatu keadaan dalam kesadaran manusia yang karena pengaruh pengetahuannya dinilainya sebagai keadaan positif atau negatif. Suatu perasaan yang selalu bersifat subyektif karena adanya unsur penilaian, yang biasanya menimbulkan suatu kehendak dalam kesadaran seorang individu. Kehendak itu bisa juga positif, artinya individu tersebut ingin mendapatkan hal yang dirasakannya sebagai suatu hal yang akan memberikan kenikmatan kepadanya, atau bisa juga negatif, artinya ia hendak menghindari hal yang dirasakannya sebagai hal yang akan membawa perasaan tidak nikmat kepadanya. Alam kesadaran manusia juga mengandung berbagai macam perasaan. (Koentjaraningrat dalam buku *Pengantar Ilmu Antropologi* (2009) ).

Seperti misalnya seorang remaja yang sedang bermain *game online*. Baginya dengan bermain game bisa merubah perasaan yang tadinya suram menjadi sesuatu yang lebih baik. Individu bagaimanapun akan selalu berusaha untuk membuat perasaannya

selalu merasa nyaman. Walaupun terkadang ada hal-hal yang tidak bisa dikendalikan oleh manusia tetapi sejatinya manusia selalu ingin merasakan sesuatu hal yang positif bagi dirinya. Sehingga dengan melakukan suatu kegiatan yang lain diharapkan bisa merubah perasaannya kearah yang lebih baik lagi.

### **3. Dorongan Naluri**

Kesadaran manusia menurut para ahli psikologi juga mengandung berbagai perasaan lain yang tidak ditimbulkan karena pengaruh pengetahuannya, melainkan karena sudah terkandung dalam dirinya sebagai naluri. Kemauan yang sudah merupakan naluri pada tiap makhluk manusia tersebut, disebut dorongan. Salah satu dorongan yang disebutkan oleh para ahli adalah dorongan untuk bergaul dan berinteraksi sesama manusia. Sudah selayaknya manusia membutuhkan orang lain dalam kehidupan sehari-harinya. Karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan. (Koentjaraningrat dalam buku *Pengantar Ilmu Antropologi* (2009)).

Kemudian adalah dorongan untuk meniru tingkah laku sesamanya. Secara tidak langsung manusia akan selalu mengikuti apa yang sedang dekat bersamanya. Misalnya saja seseorang yang sedang berteman dengan orang yang suka melakukan olahraga. Maka secara otomatis tanpa ia sadari perilakunya akan berubah menjadi suka berolahraga atau paling tidak hal yang berkaitan dengan olahraga. Contoh lain seseorang yang berteman dengan kelompok yang suka bermain *game online* maka secara perlahan individu tersebut akan

mengikuti perilaku kelompok tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan pengetahuan baru yang individu dapatkan yang kemudian diproses oleh akal pikirannya sehingga menghasilkan suatu penggambaran yang baru.

Keesing dalam Buku Antropologi Budaya (1989) menyatakan bahwa Teori interaksi yang memandang kepribadian sebagai hasil saling pengaruh antara berbagai potensi biologis dan pengalaman, mengenai perbedaan-perbedaan individu dalam suatu tradisi budaya. Spiro(1978) berpendapat bahwa keuniversalan dari sifat alami manusia, dari emosi dan tingkah laku mendasari perbedaan berbagai budaya. Di suatu tempat sikap bersaing dan agresif bisa jadi dihargai dan secara budaya ditekankan, sementara di tempat lain tidak dihargai dan tidak ditekankan.

Hal ini tentu saja berlaku pada komunitas ataupun orang-orang yang tergabung di dalam *game online*. Pada dasarnya individu ataupun kelompok yang bermain *game online* memiliki budaya yang mereka bawa di lingkungannya masing-masing. Tetapi pada saat individu tersebut bertemu ataupun berinteraksi dengan berbagai macam orang dan karakter yang berbeda maka bisa saja mereka mengikuti sebagian ataupun seluruhnya tingkah laku serta emosi dan kebiasaan para pemain *game online* lainnya. Tentunya dalam permainan *game online* juga ada kebiasaan yang universal yang harus dimiliki oleh setiap pemain. (Keesing; Buku Antropologi Budaya (1989)).

Ralph Linton (dalam Antropologi Psikologi karya James Dananjaja,

1988:48-49) mengatakan bahwa sejatinya manusia memiliki lebih dari satu kedudukan status, artinya manusia tidak cukup hanya memiliki sejenis keperibadian saja, melainkan memerlukan seperangkan keperibadian yang tipikal, yang ada hubungannya dengan peran yang harus dijalani dalam kehidupan sehari-hari. Ia mencontohkan seorang mahasiswa S2 yang telah menikah, dan telah menjadi dosen di salah satu universitas. Sudah tentu akan mempunyai tiga keperibadian tipikal, yakni keperibadian tipikal mahasiswa, keperibadian tipikal kepala rumah tangga, dan keperibadian tipikal dosen. Keperibadian tipikal tersebut karena ada hubungannya dengan status Ralph Linton menyebutnya dengan keperibadian status.

Hal ini juga mungkin terjadi pada remaja yang bermain *game online*. Pertama keperibadian tipikal yang berbeda akan ia tunjukkan ketika sedang bermain *game online*, kemudian keperibadian tipikal pada saat berada dirumah sebagai seorang anak, lalu keperibadian tipikal ketika sedang berada di sekolah untuk mengenyam pendidikan. Keadaan inilah yang membuat penulis tertarik untuk menguraikan permasalahan ini, perbedaan keperibadian di kehidupan sehari-harinya yang berbeda dengan ketika ia sedang bermain *game online* (Ralph Linton ; Antropologi Psikologi karya James Dananjaja, 1988:48-49)).

### **C. GAME ONLINE MOBILE LEGEND: BANG-BANG**

*Game online Mobile legends: Bang-Bang* Adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan *base* musuh sambil mempertahankan *base* mereka sendiri untuk mengendalikan jalan



setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "*top*", "*middle*" dan "*bottom*", yang menghubungkan *base-base*. Pada masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar yang dikenal sebagai "*hero*". Karakter komputer yang lebih lemah disebut "*minions*".(Moonton and Games, 2018).

Pengertian *game Mobile legends bang-bang* adalah *game online multiplayer game mobile* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016. *Game Mobile legends Bang Bang* termasuk dalam *game online* seperti *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. *Mobile legends Bang Bang* sebenarnya hampir mirip dengan *game* yang ber-genre *RPG (roling player games)*, karena kita juga harus menaikan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam *game*. Hanya saja dalam *Mobile legends Bang Bang* masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit.

*Game online mobile legend* muncul di Kelurahan Tamamaung yang kebanyakan dimainkan oleh remaja yang masih bersekolah. Mereka memainkan *game* tersebut dengan bersama teman dengan komposisi tim 5vs5. Dimana remaja tersebut berfokus dalam memainkan *game* tersebut untuk meraih kemenangan di setiap pertandingannya. *Game mobile legend* terus berkembang pesat di Kelurahan Tamamaung, di Kelurahan Tamamaung juga sering mengadakan tournament di cafe-cafe dengan hadiah yang cukup menggoda. Tak hanya laki-laki saja yang memainkan *game* tersebut, ada juga Wanita yang memainkan

game tersebut.

#### **D. REMAJA DALAM KONSEP ANTROPOLOGI**

Remaja adalah kelompok usia yang berumur 13-17 tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Masa perkembangan manusia yang paling menonjol dan cukup krusial adalah masa remaja. Di masa remaja, manusia beralih dari masa anak-anak menuju dewasa. Beragam perubahan tubuh pun mulai terlihat. Adapun menurut Monks dan Haditono, remaja merupakan seseorang yang berada di rentang usia 12-21 tahun. Masa remaja juga menjadi transisi dari anak-anak ke dewasa. Oleh sebab itu, pola pikir akan berubah dan berproses menuju dewasa.

Selaras dengan Monks dan Haditono, King juga merumuskan pengertian remaja. Baginya, remaja merupakan perkembangan manusia yang ditandai dengan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa remaja biasanya dimulai pada sekitar usia 12 tahun dan berakhir pada usia 18-21 tahun.

Sementara itu, menurut World Health Organization (WHO), remaja merupakan masyarakat yang berada di rentang usia 10 sampai 19 tahun. Adapun, menurut Peraturan Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja didefinisikan sebagai penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah.

Remaja adalah seseorang yang tumbuh menjadi dewasa mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Dimana remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar dan sedang mengalami proses perkembangan sebagai persiapan memasuki masa dewasa.

## E. PENELITIAN TERDAHULU

Studi ataupun hasil penelitian terkait *game online* khususnya *Mobile Legend*, telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang memiliki keterkaitan pada bidang tersebut, seperti diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Darwis, 2020, Eryzal Novrialdy, 2019, Nurfadila Ramdani, 2018, Nadia Tattakuna, 2016, Yolana Gustika, 2019, Andryanto Hasan, 2021, Pengki Saputra, 2019, Ali Amran, 2020, Diki Irwandi, 2021, Mustamin, 2019, dan Haidar, 2022) yang membahas tentang game online Mobile legend.

Darwis dkk (2020) berfokus pada kecanduan *game online* di kalangan remaja usia 15-18 tahun di Kelurahan Kayuombun. Hasil yang diperoleh peneliti dari penelitian ini adalah gangguan tidur terjadi stimulasi berlebihan yang terjadi pada otak Ketika anak bermain *game online* dalam jangka waktu yang Panjang.

Serupa dengan penelitian terdahulu terkait game mobile legend. Penelitian yang dilakukan Eryzal Novrialdy (2019) Upaya pencegahan remaja kecanduan bermain *game online*. Hasil dalam penelitian ini adalah kecanduan bermain *game online* pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek

kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek social, dan aspek keuangan. Kecanduan *game online* perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan remaja terganggu.

Penelitian juga dilakukan Nadia Tattakuna (2016) berjudul mengidentifikasi profil mahasiswa melakukan aktivitas *game online* dan mengidentifikasi ragam respon mahasiswa dalam keberadaan *game online* di Yogyakarta khususnya di Kecamatan Depok Kabupaten Sleman. . Hasil penelitian ini adalah yang pertama, profil mahasiswa dalam melakukan aktivitas *game online* adalah berstatus social menengah keatas, bersal dari berbagai daerah dan berbagai perguruan tinggi yang ada di Yogyakarta. Mereka menghabiskan waktu hingga 5-15 jam untuk bermain *game online*. Yang kedua, respon mahasiswa terhadap keberadaan *game online* di kalangan mahasiswa di Yogyakarta.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Andryanto hasan dkk (2021) Judul dalam penelitian ini yaitu dampak *game online* Mobile Legend terhadap perilaku sosial remaja di Desa Timbuolo Timur Kecamatan Botupingge Kabupaten Bonebolango. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dampak *game online* mobile legend lebih dominan adalah dampak negatif dan kurangnya dampak positif. Dampak tersebut dilihat dari perilaku remaja yang sering bermain *game online mobile legend* dan meliputi aspek social dan psikis.

Penelitian selanjutnya juga dilakukan oleh Pengki Saputra (2019). Judul dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Kontrol Diri

Remaja Kecandua *Game Online* Mobile Legend di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan bermain *game online* mobile legend di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu tidak dapat mengontrol diri mereka dengan baik. Remaja pecandu *game online* mobile legend yang mengakibatkan mereka menjadi remaja yang emosional seperti membanting smartphone ke lantai, meninju lantai atau dinding, berkata kotor, berkata kasar, remaja tersebut jadi pemalas, waktu sholat dilupakan, sering menunda-nunda pekerjaan, waktu makan dan waktu tidur tidak teratur, tidak suka bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Penelitian Selanjutnya dilakukan oleh Ali Amran dkk (2020) Judul penelitian ini yaitu Kecanduan Game Online Mobile Legend dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar. Hasil dari penelitian ini Hasil temuan menunjukkan siswa SMAN 3 Batusangkar mengalami kecanduan bermain game online Mobile Legends. Hal ini terbukti dengan lamanya siswa bermain game online dan intensitas waktu yang dimainkan sehingga mempengaruhi emosi sensoris dan emosi psikis siswa. Dalam permasalahan kecanduan game online pada siswa ditemukan bahwa orang tua dan guru ternyata memiliki peran penting untuk mengawasi anak yang kecanduan game online tersebut, dengan cara memberikan arahan atau nasehat serta melakukan pendekatan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Haidar (2022) Judul dari penelitian ini yaitu Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan