

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sejak kecil kita di ajarkan oleh ibu dan bapak kita bahwa kita harus bisa menjaga etika kita ketika bermasyarakat baik itu kesemua. Etika yang diajarkan salah satunya adalah harus berlaku sopan saat mengobrol dengan orang lain dan juga sikap kita harus sesuai dengan etika yang berlaku dimasyarakat sekitar. Kita tidak boleh sampai menghina atau berkata-kata kotor dan berperilaku yang buruk kepada orang lain karena hal tersebut sangat bertentangan dengan etika yang berlaku dimasyarakat.

Perilaku menghina atau mengolok-olok dalam Islam sangat dilarang karena Islam adalah agama yang mengajarkan setiap umatnya untuk tidak merendahkan orang lain. Perbuatan menyakiti perasaan orang lain adalah dosa besar, Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Hujurat ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرُوا قَوْمًا مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءً مِّن نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَرُوا بِاللِّأَلْقَابِ بِئْسَ الْأَسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ ۝ ۱۱

Artinya: “ Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. Dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh jadi yang direndahkan itu lebih baik. Dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan jangan memanggil dengan gelaran yang mengandung ejekan. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk sesudah iman dan barangsiapa yang tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim”(Q.S Al-Hujurat : 11)

Kondisi seharusnya adalah tidak selayaknya remaja berkata-kata kotor kepada temannya apa lagi kepada orang lain disekitarnya. Hal tersebut sangat bertentangan dengan sopan santun yang ada dimasyarakat yaitu tidak berbicara kotor atau berperilaku yang buruk.

Tetapi kenyataannya ketika sudah remaja banyak sekali remaja yang bersikap kurang sopan kepada orang lain yang penyebabnya adalah akibat pergaulan mereka dan juga mencontoh orang lain yang bersikap tidak sopan. Ditambah lagi saat ini perkembangan teknologi elektronik yang mulai maju hampir semua remaja memiliki *handphone* untuk berkomunikasi dengan siapa pun dan kapan pun dan juga *handphone* digunakan buat bermain *game online*.

*Game online* sangat populer dipakai oleh anak kecil, muda atau bahkan orang tua adalah *game online mobile legends*.

Rani (,2018:1) menyatakan bahwa :

*Game Mobile Legends* adalah salah satu contoh perkembangan teknologi elektronik yang semakin pesat di era globalisasi saat ini. Saat telepon seluler hanya digunakan untuk berkomunikasi, sekarang juga dapat digunakan untuk melakukan banyak hal, termasuk bermain *game online* atau *offline*.

Peneliti baru-baru ini menemukan bahwa banyak remaja di Desa Sukaraja Nuban berperilaku buruk saat bermain *game Mobile Legends*. Peneliti menemukan bahwa tiga remaja berperilaku buruk saat bermain *game online Mobile Legends*. Perilaku berbahaya termasuk mengejek atau mengolok-olok pemain yang bermain buruk; ini dapat mencakup mengejek cara mereka bermain, mengeluarkan kata-kata kotor, dan menuduh pemain lain. Pada saat teman dalam tim bermain *Mobile Legends* dengan pemain yang sangat buruk, perilaku berbahaya ini muncul.

Fakta inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku *Toxic* Remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur ”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan uraian diatas, fokus penelitian dalam penelitian ini adalah

Dampak bermain *game online mobile legends* terhadap perilaku *toxic* remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur. Dengan fokus :

1. Perilaku *Toxic Gameplay*
2. Komunikasi Kasar Terhadap Pemain Lain

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui dampak bermain *game online mobile legends* terhadap perilaku *toxic* remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur.

#### D. Manfaat Penelitian

Apabila tujuan penelitian sudah tercapai maka diharapkan dapat berguna atau memiliki manfaat secara teoritis dan praktis :

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan penelitian ini dapat memberikan informasi tentang bagaimana bermain *game mobile legends* secara *online* memengaruhi permainan terhadap perilaku *toxic*.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran yang bermanfaat bagi pemain *game online* dan memberikan gambaran umum tentang dampak bermain *game online mobile legends* terhadap perilaku *toxic*.

#### E. Lokasi Penelitian

Mencari data akan dilakukan di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur Adapun alasan memilih lokasi tersebut, karena peneliti melihat dan menemukan masalah bahwa remaja di desa tersebut ditemukan permasalahan perilaku *Toxic*.

#### F. Telaah Pustaka

Ada penelitian ilmiah yang melakukan penelitian serupa tentang penelitian penulis, dengan judul antara lain:

Skripsi dari Nur Fikri Khoiri, mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Intitut Agama Islam Negeri Ponogoro Tahun 2021, yang berjudul "Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhdap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo).

Hasil penelitian yang dilakukan adalah pertama faktor bermain *game online mobile legends* yang menjadikan perilaku *toxic disinhibition online*, yaitu kecanduan terhadap *game online Mobile Legends*, salah satu pemain tim dalam *game online Mobile Legends* bermain kurang baik, adanya perilaku AFK (*Away From Keyboard*), adanya perilaku troll, dan adanya perilaku *feeding*. Kedua perilaku *toxic* apa saja yang timbul dari bermain *game online mobile legends*, yaitu *flaming, greifing, cheating, dan cyberbullying*.

Hal yang membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah penelitian ini menjelaskan lebih rinci mengenai dampak dari bermain *game online mobile legends* terhadap perilaku *toxic* dengan fokus perilaku *toxic*

*gameplay* dan berkomunikasi kasar kepada pemain lain. Penelitian ini menjelaskan secara satu persatu dari dampak-dampak tersebut seperti perilaku *toxic gameplay* yaitu membuat kesal pemain lain dengan sengaja, melakukan gerakan menghina pemain lawan, bermain curang, menipu pemain lain, dan mengganggu pemain lain berulang-ulang. Sedangkan perilaku *toxic* komunikasi kasar terhadap pemain lain mencakup memaki-maki pemain lain, pelecehan verbal dan menyalahkan pemain lain. Penelitian ini menjelaskan lebih rinci mengenai faktor penyebab mengapa sampai melakukan hal tersebut, dampak yang didapatkan jika berlaku *toxic* kepada pemain lain, serta perbuatan apa saja yang dilakukan terkait perbuatan *toxic* tersebut.