

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikategorikan sangat modern. Di zaman yang semakin canggih, teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat sekarang, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis. Penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaian, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Salah satu Efek dari kemajuan teknologi, yaitu internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas.

Di Indonesia, pengguna internet pada awal 2021 mencapai 202,6 juta jiwa. Jumlah ini meningkat 15,5% atau 27 jiwa jika dibandingkan dengan jumlah pengguna pada tahun 2020. Dengan internet, masyarakat tidak hanya mengakses informasi, tetapi juga mengonsumsi berbagai sarana hiburan seperti *game online*. Salah satu *game online* yang digandrungi oleh kebanyakan remaja adalah *game online freefire*. Berdasarkan rilis laporan keuangan *Sea Limited* pada kuartal I-2020, jumlah pemain aktif *freefire* secara harian sudah mencapai 80 juta pengguna. Selain itu, riset *App Annie*, *freefire* menjadi *game online* terlaris di Amerika Latin dan Asia Tenggara pada kuartal I-2020 (Jakarta, CNBC Indonesia)

*Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan didalam suatu jaringan baik LAN (Local Area Network) maupun internet. Permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Game online berasal dari bahasa inggris. *Game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan

*line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. (<http://repository.unpas.ac.id>).

Berdasarkan penjabarannya *game online* dapat diartikan sebagai suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dengan yang lain.

*Garena Freefire* atau *FF* merupakan salah satu *game* Battle Royale yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio. *Game* ini diterbitkan oleh Garena untuk *platform* mobile Android dan IOS. *Free Fire* bergenre *survival* dengan *third-person shooter*, dalam *game* ini akan ada 50 pemain terjun payung yang akan bertarung dalam sebuah map. Setiap pemain harus bertahan hidup dengan cara membunuh lawan satu sama lain agar bisa bertahan sampai akhir dan memenangkan permainan tersebut. *Game* ini tampil sangat menarik dengan banyaknya pilihan karakter pemain dan senjata yang bisa digunakan oleh pengguna. Selain itu, juga tersedia berbagai macam varian kostum yang bisa dipilih sesuka hati.

Namun, di sisi yang lain ada *game online* dapat menimbulkan kecanduan. Kecanduan *game online* merupakan salah satu perubahan perilaku seseorang dimana seseorang tersebut lebih memprioritaskan bermain game daripada melakukan kegiatan di lingkungan sekitarnya karena, pada dasarnya perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya. Salah satu contoh perubahan perilaku yaitu hubungan atau interaksi antar sesama tidak berjalan dengan baik. Artinya sebelum mengenal game online interaksinya berjalan dengan baik namun setelah mengenal game tersebut interaksinya tidak berjalan dengan baik. Lebih banyak menyendiri dari pada bergabung bersama teman-teman yang lain. Perilaku merupakan segala aktivitas, perbuatan, serta penampilan diri seseorang yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari (Kartono 2005:6).

Kecanduan berdasarkan penjelasan Cambridge Dictionary dalam jurnal (Andrew, 2017:181) didefinisikan sebagai tindakan menyukai dan memiliki sesuatu memberikan hiburan bagi remaja dan tantangan untuk memainkannya sehingga menjadi salah satu hal yang sangat disukai oleh remaja dalam memainkan game online. Dalam jurnal, (Andrew 2017:182) menyatakan bahwa kecanduan game online merupakan memainkan game online dengan cara berlebihan sehingga menjadikan game online sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan dikerjakan.

Oleh karena itu, perlu diakui bahwa perilaku merupakan reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar yang dialaminya. Melalui lingkungan sosial maka akan timbul perilaku yang berbeda-beda. Perilaku yang terjadi karena adanya rangsangan dari luar yang dapat mempengaruhi. Menurut (Eka Rusnani Fauziah 2013:5) perilaku terdiri dari tiga bagian yaitu sebagai berikut : 1) perilaku yang telah ada dalam diri seseorang dari bawaan gen atau dari lahir 2) perilaku secara dorongan yang terjadi dalam diri dan lingkungan sekitar yang berkaitan dengan mencapai kebutuhan seseorang 3) perilaku seseorang yang memperhitungkan baik dan buruk yang akan terjadi sebelum mengambil keputusan 4) teori atribusi, seseorang yang memilih hal yang mesti dilakukan seseorang yang memikirkan hal apa yang akan terjadi pada diri seseorang dalam bertindak.

Bermain *game online* secara berlebihan tentu membawa Efek negatif. Hal ini akan berefek pada perilaku remaja yang mengarah kepada perilaku penyimpangan sosial. Banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain game online akan berpengaruh terhadap perilaku remaja antara lain malas belajar. Mengakses game online membuat remaja cenderung berperilaku positif dan negatif. Perilaku positifnya yaitu remaja dapat memiliki banyak teman sehingga remaja dapat

berkomunikasi dan berinteraksi serta bertukar pikiran sehingga wawasan remaja bertambah. Kemudian remaja cenderung berperilaku negatif yaitu remaja menjadi malas belajar.

Tak hanya itu Efek game online frefire yang sering terjadi yaitu terhadap perilaku *toxic disinhibition*. Perilaku *Toxic Disinhibition* yaitu perilaku yang diperlihatkan seseorang hanya ketika seseorang online. Bentuk disinhibition bisa berbentuk negative, ditunjukkan dalam bentuk agresi. Salah satu faktor yang dapat memengaruhi *toxic disinhibition* adalah rasa aman dan bebas dari individu dalam berperilaku, bahkan terkadang memunculkan kecenderungan perilaku agresif. Hubungan ketergantungan media pada remaja yaitu remaja menjadi ketergantungan pada game online. Ketergantungan tercipta karena dengan sendirinya dan tanpa disadari oleh remaja telah bergantung pada game online. Semakin besar ketergantungan seseorang terhadap media, maka semakin besar pula efek yang dapat ditimbulkan media terhadap orang bersangkutan termasuk perilaku hilangnya (atau diabaikannya) aturan-aturan sosial dan hambatan yang hadir dalam interaksi *face to face* selama interaksi dengan orang lain dalam internet.

Perilaku *toxic Disinhibition* juga didefinisikan sebagai ketidakmampuan untuk mengendalikan perilaku impulsif, pikiran, atau perasaan dan manifestasi online selama seseorang berkomunikasi dengan cara yang tidak mereka lakukan ketika *offline* (Suler, 2004 : 26). Mereka sering mengejek atau mengolok-ngolok pemain (*player*) yang bermain buruk, mengeluarkan kata-kata kotor, terkesan mengejek sehingga player yang diejek mengalami gangguan mental. Dalam hal ini player yang diejek semakin tidak percaya diri dalam bermain game serta muncul rasa benci terhadap player yang mengejeknya.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik dan hendak meneliti secara lebih mendalam tentang **“Efek Game Online Freefire Pada Perilaku Toxic Disinhibition”**.

## **1.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Apa efek *game online freefire* terhadap perilaku *toxic disinhibition*?
- 2 Apa faktor-faktor yang menyebabkan perilaku *toxic disinhibition* oleh pemain *game online freefire*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

- 1 Untuk mengetahui efek *game online freefire* terhadap perilaku *toxic disinhibition*.
- 2 Untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan perilaku *toxic disinhibition* oleh pemain *game online freefire*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang sudah peneliti kemukakan maka manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti sendiri.

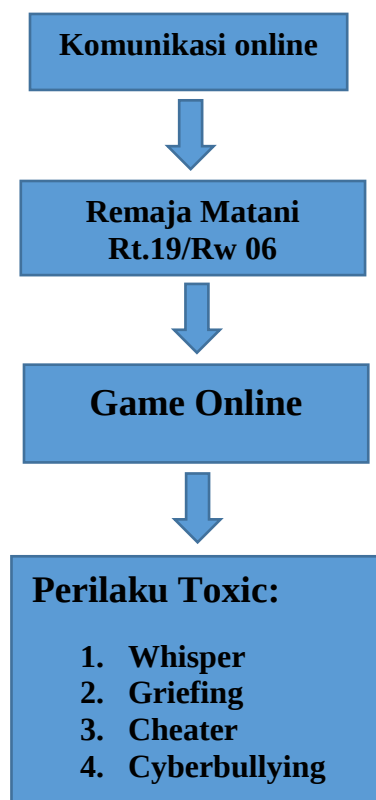
### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi mengenai Efek *game online freefire* terhadap perilaku *toxic disinhibition* dan sebagai referensi tambahan untuk tugas kuliah bagi para mahasiswa serta melengkapi referensi kepustakaan di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira, Kupang.

## 1.5 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini merupakan alur penalaran yang digunakan penulis sebagai upaya memahami alur penelitian ini. Kerangka pemikiran penelitian dapat dirunut, sebagai berikut: pertama, observasi awal dan penelusuran mengenai *game online freefire*, kedua, mengamati kecenderungan-kecenderungan remaja RT 19/ RW 06 Matani, Kota Kupang ketika sedang bermain *game online Freefire*, ketiga, berfokus pada implikasi *game online freefire* khususnya *toxic inhibition* dibantu dengan penjelasan mengenai komunikasi, keempat, mendeskripsikan secara jelas detail mengenai Efek *game online freefire* terhadap perilaku *toxic disinhibition* remaja RT 19/ RW 06 Matani, Kota Kupang.

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran



Sumber: abstraksi pribadi penulis (2021)

## 1.6 Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak dalam sebuah pemikiran yang kebenarannya dapat diterima secara umum, serta dapat berfungsi sebagai dasar atau obyek dari masalah yang diteliti. Asumsi pada penelitian ini adalah adanya Efek negatif *game online freefire* pada perilaku *toxic disinhibition* remaja RT 19/RW 06 Matani, Kota Kupang.

## 1.7 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian/masalah atau kesimpulan sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan, dengan kata lain suatu pendapat yang digunakan untuk mengetahui kenyataan yang sebenarnya dari suatu hal yang belum terbuka kebenarannya.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah efek *game online freefire* terhadap perilaku *toxic disinhibition* remaja RT 19/ RW 06 Matani, Kabupaten Kupang yaitu efek positif dan negative. Efek positifnya berupa hubungan semakin luas. Artinya tidak hanya dengan teman dekat tetapi teman yang berasal dari luar daerah. Sedangkan Efek negativenya berupa kecanduan, dimana seseorang atau para player memainkan game tersebut secara terus menerus hingga melupakan aktivitas sehari-hari dan cenderung mengabaikan orang-orang disekitarnya. Berikut beberapa perilaku toxic yang timbul dalam bermain game online freefire yaitu adanya permainan yang kurang baik, adanya perbedaan agama, adanya perilaku AFK yaitu perilaku seorang pemain yang meninggalkan permainan dengan sengaja ataupun tidak sengaja, perilaku Troll yaitu seorang player memainkan game dengan asal-asalan atau bermain tidak sesuai dengan tugasnya dan perilaku feeding yaitu sengaja membiarkan musuh membunuhnya tanpa ada perlawanan dari player tersebut, sehingga musuh mendapat point kill untuk memperkaya timnya.