

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata mengantar perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya teknologi komunikasi yang dapat memudahkan masyarakat untuk dapat menerima berbagai arus informasi.

Majunya teknologi komunikasi berimplikasi terhadap kemajuan media sehingga masyarakat dapat lebih mudah menyampaikan informasi tanpa terhalang tempat dan waktu. Adapun media komunikasi terdiri dari media cetak, media elektronik, dan internet. Kemajuan tersebut tentunya dapat mempengaruhi tidak hanya kecerdasan intelektual seseorang tetapi juga kecerdasan emosional.

Menurut Ratnasari et al (2020) kecerdasan emosional merupakan kemampuan seseorang dalam memonitoring perasaan dan emosinya baik pada dirinya sendiri maupun pada orang lain, seterusnya kecerdasan emosional mampu membedakan dua hal itu dan kemudian menggunakan informasi itu untuk membimbing pikiran dan tindakan selanjutnya. Kecerdasan emosional memiliki 5 aspek dasar, yaitu: mengenali emosi, mengelola emosi, motivasi diri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan (Goleman, 2009).

Kecerdasan emosional merupakan sikap moral yang terbentuk melalui proses pengalaman sepanjang hidup serta bisa mengakar dan menjadi watak pada pribadi seseorang (Andriyanto, 2016). Kecerdasan emosional penting dimiliki oleh setiap individu. Karena jika setiap individu memiliki kecerdasan emosional yang baik maka akan mampu menghadapi arus perkembangan teknologi dengan bijak.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yaitu dengan hadirnya internet. Internet merupakan suatu jaringan komputer yang terdiri dari berbagai perangkat komputer yang terhubung melalui protokol dengan tujuan memberikan informasi serta internet juga menyediakan sumber-sumber yang dapat diakses oleh setiap individu di seluruh dunia (Putri, 2020).

Internet juga tidak hanya digunakan seseorang dalam mencari informasi tetapi internet juga digunakan sebagai sarana hiburan salah satunya yaitu gim daring. Gim daring merupakan sebuah permainan yang berbasis *virtual* atau menggunakan perangkat elektronik dan membutuhkan jaringan internet dalam memainkannya (Rosa et al., 2021).

Berdasarkan data dari Statista bahwa menurut survei tentang gim daring yang dilakukan oleh Rakuten Insight pada April 2022, ditemukan 85% responden Indonesia berusia antara 16 dan 24 tahun menyatakan bahwa mereka biasanya bermain gim daring *free-to-play* dan 46 persen responden Indonesia menyatakan bahwa mereka bermain gim daring setiap hari (Nurhayati, 2022).

Banyak sekali permainan gim daring yang tersebar di dunia, salah satunya adalah permainan gim daring Mobile Legends. Menurut data dari katadata.co.id permainan Mobile Legends berada di urutan ke 3 gim paling disukai di Indonesia dengan pengunduh terbanyak di Playstore maupun Applestore yaitu telah mencapai 100 juta lebih unduhan (Aninsi, 2021).

Gim daring Mobile Legends merupakan gim *free to play* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dimainkan dengan cara bekerja sama dalam satu tim untuk menghancurkan semua bangunan inti lawan sehingga pemain bisa memenangkan permainan. Kunci untuk berhasil memainkan permainan ini tidak hanya keahlian bermain yang baik, tetapi juga kemampuan untuk mengenali, memahami, dan mengelola emosi. Oleh karena itu, kecerdasan emosional menjadi faktor yang sangat penting dalam permainan Mobile Legends.

Kemudian, permainan Mobile Legends juga dapat dimenangkan jika pemain memiliki strategi yang tepat. Untuk dapat membuat strategi yang tepat, masing-masing anggota tim harus saling melakukan interaksi dengan berkomunikasi yang baik antar pemain agar strategi dapat berjalan lancar. Jika interaksi yang terjadi di dalam tim itu buruk maka dapat memicu emosi dan perilaku negatif seperti melakukan *flaming*, *griefing*, *cheating*, *scamming* dan *cyberbullying* (Saarinen, 2017). Perilaku negatif inilah merupakan bentuk dari *toxic behavior*.

Seseorang yang memiliki kecerdasan emosional yang baik maka kehidupannya akan berjalan dengan mudah. Dalam menghadapi berbagai masalah

pun mereka akan tenang dan dapat menyelesaikannya dengan lancar. Dengan adanya kecerdasan emosional inilah yang membentuk kepribadian seseorang agar terhindar dari *toxic behavior* saat bermain gim daring.

Menurut Fauzan et al., (2021) *toxic behavior* merupakan suatu perilaku negatif yang dilakukan oleh para pemain gim daring terhadap pemain lainnya. *Toxic behavior* telah menjadi masalah yang terus menerus ada pada industri gim daring kompetitif dan jenis permainan daring lainnya. Lingkungan permainan yang kompetitif, menjadikan pemain cenderung memiliki sifat emosional saat mengalami kekalahan atau saat ada hal yang berjalan tidak sesuai dengan rencana (Kantono et al., 2020).

Perilaku *toxic behavior* dalam bermain gim daring dapat menciptakan performa tim yang buruk karena permainan ini menurunkan rasio kemenangan tim hingga berada di bawah 50% (Fauzan et al., 2021). Biasanya seseorang yang melakukan *toxic behavior* adalah mereka yang lebih mahir dalam bermain gim daring sehingga mereka melakukan *toxic behavior* kepada pemain lain yang masih belum mahir.

Toxic behavior umumnya dapat terjadi pada remaja. Karena masa remaja merupakan suatu periode perkembangan yang penting, di mana pada masa tersebut merupakan periode peralihan dan perubahan. Menurut Santrock (2003) masa remaja (*adolescence*) adalah masa perkembangan transisi antara masa anak-anak menuju masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Berbagai perubahan yang terjadi pada remaja baik itu perubahan jasmani, kepribadian, intelektual, dan peranan di dalam keluarga maupun di lingkungan menuntut mereka untuk dapat menyesuaikan diri secara efektif.

Kondisi yang tidak seimbang tersebut akan mengakibatkan remaja mengalami kebingungan tentang seperti apa perilaku, sikap, nilai, aturan yang seharusnya dilakukan oleh dirinya atau yang disebut sebagai proses dalam pencarian jati diri, sehingga masa remaja menjadi masa penting dalam perkembangan individu.

Menurut Novianty (2016) pada dasarnya masa remaja ditandai dengan perkembangan emosi yang menunjukkan sifat yang sensitif dan reaktif serta emosi

yang negatif dan temperamental terhadap berbagai peristiwa atau situasi sosial seperti mudah tersinggung, marah, mudah murung, dan sedih. *Toxic behavior* yang terjadi pada remaja menimbulkan keadaan psikologis yang menunjukkan kecerdasan emosi yang rendah. Oleh karena itu, kecerdasan emosional sangat dibutuhkan bagi setiap remaja karena emosional menentukan apakah seseorang dapat atau tidak mengendalikan perilakunya, khususnya perilaku beracun atau *toxic behavior*.

Remaja yang memiliki kecerdasan emosional yang baik akan mampu menangani perasaannya dengan baik dan mampu secara efektif menghadapi perasaan orang lain. Selain itu, jika seseorang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi maka akan mampu berperilaku atau bertindak sesuai dengan aturan di dalam kehidupannya. Sehingga seseorang akan mampu menggunakan gim daring Mobile Legends sesuai dengan aturan dan terhindar dari *toxic behavior*.

Penelitian terkait pengaruh gim daring terhadap kecerdasan emosional sebelumnya pernah dilakukan. Penelitian Andriyanto (2016) menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil statistik uji-t yang dilakukan, diperoleh hasil yang menunjukkan multimedia gim memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa dengan nilai t hitung yaitu 5,599 lebih besar dari t tabel (2,093) dan memperoleh nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian Wiyono (2013) yang berjudul Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap Kecerdasan Emosional (EQ) Pada Siswa SMKN 1 Samarinda. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap kecerdasan emosional yang signifikan dengan $R=0.433$ dan $p=0.000$. Hal ini berarti, dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang seperti hadirnya gim daring Mobile Legends dapat berpengaruh secara signifikan terhadap kecerdasan emosional pelajar.

Berdasarkan penelitian Taradiba et al., (2023) dengan judul Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Perilaku Agresif Siswa di SMP Trampil Jakarta Timur ditemukan bahwa terdapat pengaruh kecerdasan emosional terhadap perilaku agresif. Jika dikaitkan dengan penelitian yang akan dilakukan, menurut Martdianty

(2020) perilaku agresif merupakan salah satu bentuk dari *toxic behavior* karena perilaku agresif adalah perilaku di mana seseorang tidak dapat mengontrol emosi sehingga dibutuhkan kecerdasan emosional yang dapat mengendalikan emosi pada dirinya.

Alasan peneliti mengambil subjek penelitian SMK Karya Guna 2 Bekasi karena sebagaimana hasil pengamatan dan informasi yang diterima oleh peneliti pada beberapa siswa, peneliti menemukan bahwa siswa SMK Karya Guna 2 Bekasi banyak yang bermain gim daring Mobile Legends dan menunjukkan *toxic behavior* yaitu melakukan kekerasan secara verbal dengan melakukan pelecehan menggunakan kata-kata yang kasar.

Berdasarkan hasil riset Opensignal dengan skala 100 didapatkan kota Bekasi berada di urutan ke 16 dengan poin 66,4 pengalaman bermain gim daring terbaik (Kuncorojati, 2020). Kemudian menurut sekolah kita dari sekolah data kemendikbud ditemukan bahwa SMK Karya Guna 2 Bekasi merupakan sekolah dengan siswa terbanyak se-kecamatan Bekasi Timur dan Bekasi Timur merupakan kecamatan dengan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terbanyak di Kota Bekasi yaitu terdapat 21 sekolah. Sehingga, memungkinkan untuk memperoleh data yang cukup serta dapat melihat pengaruh dari kecerdasan emosional terhadap toxic behavior dalam bermain gim daring Mobile Legends.

Keterjangkauan lokasi penelitian juga menjadi alasan mengambil lokasi penelitian di SMK Karya Guna 2 Bekasi karena terdapat kemudahan akses untuk mengetahui dan meneliti lebih dalam lagi terkait permasalahan yang ingin diteliti dan meringankan dana yang dikeluarkan serta terdapat efisiensi waktu.

Sehubungan dengan uraian latar belakang di atas untuk dapat memecahkan suatu permasalahan yang diteliti maka digunakan cara atau metode yang sesuai dengan topik pembahasan. Dengan adanya metode tersebut akan menciptakan data-data yang dapat dipercaya kebenarannya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode survei dengan menjadikan responden sebagai sampel dan menggunakan kuesioner dalam pengambilan datanya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL PELAJAR SMK TERHADAP *TOXIC BEHAVIOR* DALAM BERMAIN GIM DARING MOBILE LEGENDS (STUDI PADA PELAJAR DI SMK KARYA GUNA 2 BEKASI)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Berdasarkan hasil survei dari statistika (Nurhayati, 2022) ditemukan bahwa pengguna gim daring sebesar 85% pada remaja berusia 16 sampai 24 tahun.
2. Berdasarkan hasil pra riset peneliti menemukan bahwa siswa SMK Karya Guna 2 Bekasi banyak yang bermain gim daring Mobile Legends dan menunjukkan *toxic behavior* yaitu melakukan kekerasan secara verbal dengan melakukan pelecehan menggunakan kata-kata yang kasar.
3. Saat ini kecerdasan emosional sangat dibutuhkan pada pelajar. Fenomenanya saat ini banyak pelajar yang melakukan *toxic behavior* pada gim daring yang banyak diunduh yaitu Mobile Legends.
4. Berdasarkan kajian literatur terdapat kekosongan topik/tema penelitian kecerdasan emosional terhadap *toxic behavior*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: “Apakah Terdapat Pengaruh Kecerdasan Emosional Pelajar SMK Terhadap *Toxic Behavior* Dalam Bermain Gim Daring Mobile Legends?”

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kecerdasan emosional pelajar SMK terhadap *toxic behavior* dalam bermain gim daring mobile legends.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Adapun kegunaan teoritis pada penelitian ini yaitu penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan dalam konteks kajian komunikasi pada mata kuliah komunikasi antar personal.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a. **Bagi Institusi SMK**
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi siswa yang bermain gim daring untuk dapat memiliki kecerdasan emosional yang baik sehingga tidak menimbulkan perilaku beracun atau *toxic behavior*.
- b. **Bagi Pengguna Gim Daring**
Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi bagi para pengguna gim daring agar dapat mengontrol dirinya dan memberi batas dalam bermain gim daring sehingga tidak menimbulkan efek-efek negatif.
- c. **Bagi Peneliti**
Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sarana pembelajaran dan meningkatkan daya berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan.
- d. **Bagi Industri Gim**
Penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan terhadap industri gim untuk dapat meminimalisir perilaku *toxic behavior* dalam bermain gim daring.