SKRIPSI

ETNOGRAFI LIMA REMAJA PEMAIN *GAME MOBILE LEGENDS* (STUDI PADA AMING *COFFEE* JALAN HAJI ABBAS PONTIANAK SELATAN)

Program Studi Antropologi Sosial

Disusun Oleh:

Ikhwansyah Alkadri
NIM.E1121201063

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2024

ETNOGRAFI LIMA REMAJA PEMAIN *GAME MOBILE LEGENDS* (STUDI PADA AMING *COFFEE* JALAN HAJI ABBAS PONTIANAK SELATAN)

Untuk Memenuhi Persyaratan

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Program Studi Antropologi Sosial

Ikhwansyah Alkadri

NIM. E1121201063

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSISTAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

LEMBAR PERSETUJUAN

ETNOGRAFI LIMA REMAJA PEMAIN *GAME MOBILE LEGENDS* (STUDI PADA AMING *COFEE* JALAN HAJI ABBAS PONTIANAK SELATAN)

Tanggung Jawab Yuridis Pada:

Ikhwansyah Alkadri

NIM E1121201063

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Utama

Nurwijayanto, SH, M.Si
NIP. 196708182007011002

Tanggal: 09-12-24

Dosen Pembimbing Pendamping

Efriani, S.Ag., M. Ant
NIP. 198904042019032016

Tanggal: 29 NOV. 2024

LEMBAR PENGESAHAN

ETNOGRAFI LIMA REMAJA PEMAIN *GAME MOBILE LEGENDS* (STUDI PADA AMING *COFFEE* JALAN HAJI ABBAS PONTIANAK SELATAN)

Oleh:
Ikhwansyah Alkadri
NIM E1121201063

Dipertahankan di	: Pontianak
Pada Hari/Tanggal	: Selasa/ 17 Desember 2024
Waktu	: 08.00 WIB
Tempat	: Ruang Sidang R4

Tim Penguji

Dosen Pembimbing I

Nurwijayanto, SH, M.Si
NIP. 196708182007011002

Dosen Pembimbing II

Efriani, S.Ag., M. Ant
NIP. 198904042019032016

Dosen Penguji I

Prof.Dr.H. Arkanudin, M.Si
NIP. 196211031993031001

Dosen Penguji II

Ignasia Debbye Batuallo, S.Sos, M.Si
NIP. 199001122024212001

Disahkan Oleh:
Dekan FISIP Untan

Dr. Herlan, S.Sos, M.Si
NIP. 197205212006041001

ABSTRAK

Ikhwansyah Alkadri: Etnografi lima Remaja Pemain *Game Mobile Legends* (Studi Pada Aming *Coffee* Jalan Haji Abbas Pontianak Selatan**), Skripsi Program Studi Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak 2024.**

Ikhwansyah Alkadri
E1121201063@student.untan.ac.id

Penelitian ini membahas etnografi lima remaja pemain *game mobile legends* studi pada Aming *coffee* jalan Haji Abbas Pontianak selatan. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan lima remaja pemain *game mobile legends*, mendeskripsikan dampak gejala-gejala bermain *game online* pada lima remaja, menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan lima remaja kecanduan bermain *game online mobile legends.* Jenis penelitian yang digunakan dalam peneltian ini adalah kualitatif dengan pendekatan secara etnografi. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui observasi partisipatif, wawancara dan dokumentasi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kecanduan *game* yang dicetuskan oleh tokoh yang bernama Mark Griffiths. Teori kecanduan *game* yang menjelaskan bahwa ada beberapa komponen gejala-gejala yang mengakibatkan pemain *game* mengalami kecanduan yaitu seperti komponen gejala *salience, tolerance, withdrawal, conflict, mood modification,* dan *relapse.* Hasil penelitian ini menunjukan bahwa bermain *game online* atau *game mobile legends* berlebihan dapat menyebabkan beberapa masalah, seperti kurangnya kepedulian terhadap kegiatan sosial, kehilangan kendali atas waktu, stabilitas finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan penting lainnya. Faktor-faktor yang menyebabkan pemain kecanduan bermain *game online* yaitu faktor lingkungan teman sebaya, kurang pengawasan dari orang tua, kurangnya kegiatan sehingga munculnya rasa bosan, timbulnya rasa stres dan depresi, timbulnya rasa penasaran dan kurangnya *self control* atau kurangnya pengendalian diri.

Kata Kunci: *Game* online, Gejala, Kecanduan, Remaja

ABSTARCT

This research discusses the ethnography of five teenage mobile legends game players, a study at Aming coffee on Haji Abbas street, South Pontianak. The purpose of this research is to describe five teenagers who play mobile legends games, describe the impact of the symptoms of playing online games on five teenagers, analyze the factors that cause five teenagers to be addicted to playing mobile legends online games. The type of research used in this research is qualitative with an ethnographic approach. Data collection used in this research is through participatory observation, interviews and documentation. The theory used in this research is the theory of game addiction coined by a figure named Mark Griffiths. Game addiction theory explains that there are several components of symptoms that cause game players to experience addiction, such as the components of symptoms of salience, tolerance, withdrawal, conflict, mood modification, and relapse. The results of this study show that playing online games or excessive mobile legends games can cause several problems, such as lack of concern for social activities, loss of control over time, financial stability, health, and other important life functions. The factors that cause players to be addicted to playing online games are peer environmental factors, lack of supervision from parents, lack of activities so that boredom arises, stress and depression, curiosity and lack of self-control or lack of self-control.

Keywords: Addiction, Online Games, Symptoms, Teenagers

RINGKASAN PENELITIAN

Skripsi ini berjudul "Etnografi lima Remaja Pemain *Game Mobile Legends* (Studi Pada Aming *Coffee* Jalan Haji Abbas Pontianak Selatan). Alasan judul penelitian ini dipilih karena *game mobile legends* merupakan salah satu *game* yang sangat populer di kalangan remaja saat ini, sehingga banyak remaja yang menghabiskan waktu untuk bermain *game mobile legends* bersama teman-teman di tempat nongkrong salah satunya yaitu Aming *Coffee* di jalan Haji Abbas Pontianak Selatan hingga pada penelitian ini sangat penting untuk memahami atau mengetahui apa saja gejala-gejala dan faktor pendorong dari kecanduan bermain *game online* atau bermain *game mobile legends.*

Penelitian ini di latar belakangi karena semakin meningkatnya peminat *game online* salah satunya *game mobile legends* tersebut membuat banyak pemain tidak bisa mengontrol dirinya ketika sedang bermain *game mobile legends* sehingga munculnya gejala-gejala dan membuat remaja tersebut kecanduan. Aming *Coffee* di jalan Haji Abbas Pontianak Selatan merupakan tempat yang dimana biasa remaja berkumpul untuk memainkan *game online* yaitu *game mobile legends* dikarenakan tempat tersebut wifi yang digunakan pada saat bermain sangat lancar sehingga membuat remaja tersebut betah berlama-lama nongkrong dengan teman-temannya. Ada juga dalam antropologi, permainan *game online* atau *game mobile legends* itu merupakan kajian *cyber space* ruang maya atau ruang digital yang juga memunculkan fenomena sosial dan pengaruh pada perilaku psikologi yang dimana

kajian *cyber space* yang melibatkan tentang bagaimana *game online* memengaruhi perilaku dan psikologi bagi pemain.

Dalam penelitian ini menggunakan teori kecanduan *game*, dikemukakan oleh tokoh yang bernama Mark Griffiths. Griffiths menyatakan bahwa berlebihan dalam bermain *game online* dapat menyebabkan beberapa masalah, seperti kurangnya kepedulian terhadap kegiatan sosial, kehilangan kendali atas waktu, serta penurunan prestasi akademis, relasi sosial, stabilitas finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan penting lainnya.

Penelitian ini mengguanakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi dari James Spradley. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah lima remaja pemain *game mobile legends* di Aming *Coffee* Abbas Pontianak Selatan. Ada juga ciri-ciri subjek peneliti yang di tentukan yaitu remaja pada penelitian ini adalah fase remaja akhir yang berusia 18 sampai 24 dan remaja yang belum menikah sebagaimana yang di jelaskan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN). Ada juga objek dalam penelitian ini adalah remaja yang kecanduan bermain *game online* sebagaimana dijelaskan pada gejala-gejala kecanduan *game* pada teori Mark Griffths sehingga pada teori tersebut menjelaskan gejala atau tanda-tanda remaja tersebut mengalami kecanduan bermain *game online* atau bermain *game mobile legends.*

Hasil dari penelitian ini menjelaskan awal mula lima remaja mengenal *game mobile legends* seperti mengenal *game* karena teman dekat nya ataupun penasaran akan untuk mencoba memainkan hingga pada akhirnya mereka ketergantungan

akibat keseringan memainkan *game mobile legends* dan alasan mereka memilih lokasi Aming *Coffee* sebagai tempat untuk mereka bermain *game* seperti jaringan *wifi* digunakan sangat lancar dan kondisi tempat yang nyaman sehingga lima remaja tersebut betah berlama-lama untuk nongkrong di Aming sambil memainkan *game online* atau *game mobile legends* dengan teman-temannya. Penelitian ini mendeskripsikan dampak gejala bermain *game online* pada lima remaja menggunakan teori kecanduan *game* yang dicetuskan oleh tokoh yang bernama Mark Griffiths, hingga menganalisis faktor-faktor menyebabkan lima remaja kecanduan bermain *game online mobile legends.*

Dalam penelitian ini juga ada temuan hal yang baru pada skripsi ini yang belum di ungkapkan sebelumnya oleh para penulis karena adanya faktor kondisi suasana lokasi tempat yang membuat lima remaja tersebut betah berlama-lama nongkrong di Aming *coffee* sambil memainkan *game mobile legends*. Suasana tempat atau kondisi tempat juga menentukan seseorang akan betah berlama-lama untuk nongkrong bersama teman-temannya di Aming *coffee,* yang dimana suasana tempat seperti di lokasi Aming banyak anak muda seumuran mereka rata-rata nongkrong di Aming *coffee* sambil memainkan *game,* sehingga membuat mereka menyesuaikan lokasi tempat yang cocok bagi mereka untuk bermain bersama dan berkumpul dengan teman nya. Selain itu minuman-minuman yang tersedia di Aming *Coffee* juga tergolong murah, serta *wifi* yang digunakan pada saat bermain sangat mendukung hal tersebut juga menjadikan remaja menjadi betah untuk nongkrong sambil memainkan *game online.*

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ikhwansyah Alkadri
Nomor Induk Mahasiswa	: E1121201063
Program Studi	: Antropologi Sosial

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pontianak, 17 Desember 2024

Yang membuat pernyataan



Ikhwansyah Alkadri

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Dan tetaplah kamu sabar, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar"

(QS. Al: Anfal: 46)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua penulis Bapak Syarif Hermansyah dan Ibu saya Farni yang sangat cintai dan penulis banggakan yang telah banyak mengorbankan tenaga nya dari awal penulis masuk kuliah hingga sekarang penulis dapat menyelesaikan Pendidikan di Universitas Tanjungpura Pontianak di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, mereka juga telah banyak memberi dukungan motivasi membantu dan memberikan apa saja kekurangan penulis pada selama dimasa perkuliahan. Semoga dengan selesainya penulisan skripsi ini bisa membuat kedua orang tua penulis bangga bahwa anak pertama nya dapat menyelesaikan tugas akhirnya.
2. Adiku Syarif Yusuf Nawwarsyah yang juga telah mendukung dan membantu selama penulis melakukan Pendidikan dibangku perkuliahan dan hingga sekarang penulis dapat menyelesaikan tugas akhir, semoga dengan selesainya tugas penulis ini bisa membuat adik saya bangga.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat dan Karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan Skripsi ini yang berjudul **"Etnografi Lima Remaja Pemain *Game Mobile Legends* (Studi Pada Aming *Coffee* Jalan Haji Abbas Pontianak Selatan"** Adapun tujuan disusun nya Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. Ucapan terima kasih juga tidak lupa penulis haturkan kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak, Dr. Herlan, S.Sos, M.Si. yang telah menyediakan fasilitas perpustakaan dan infrastruktur pendukung lainnya yang diperlukan dalam penelitian dan pemebelajaran serta arahan yang telah diberikan selama ini.
2. Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak, Dr. Syarifah Ema Rahmaniah, B.A, M.Ed. atas dukungan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan studi ini.
3. Kordinator Program Studi Antropologi Sosial, Dr. Pabali Musa, M. Ag. yang telah memberi persetujuan judul skripsi, membantu dalam menentukan dosen pembimbing, dan mempermudah dalam menyelesaikan urusan administrasi selama perkuliahan

4. Dosen Pembimbing Utama dan Selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA), Nurwijayanto, SH, M.Si. yang telah memberi bimbingan, arahan, motivasi, kepercayaan, dan kritikan saran yang membangun kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Dosen Pembimbing Pendamping, Efriani, S. Ag, M.Ant. atas segala bantuan, saran, dukungan dan motiviasi yang sangat berarti bagi penyelesaian penelitian ini.
6. Dosen Penguji Utama, Prof. Dr. H. Arkanudin, M.Si. atas kritik, saran, dan masukan konstruktif yang diberikan berikan selama proses ujian.
7. Dosen Penguji Pendamping, Ignasia Debbye Batuallo, S. Sos, M. Si. atas segala masukan dan dukungan yang sangat membantu dalam penyempurnaan penelitian ini.
8. Kepada seluruh bapak/ibu dosen Antropologi Sosial yang telah banyak berkontribusi dalam membagikan ilmu maupun pengalaman yang bermanfaat selama perkuliahan.
9. Staff tata usaha dan Akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura yang telah membantu penulis dalam mengurus administrasi.
10. Kelima Informan, Firmansyah, Syahrian Hidayat, Muhammad Ikhfanto, Jetmiko dan Reza Aryanto, yang sudah membantu dalam penulisan skripsi dengan meluangkan waktu untuk melakukan wawancara dan dokumentasi yang diperlukan hingga terselesaikannya skripsi ini.

11. Kawan-kawan seperjuangan Antropologi 2020, atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang selalu kita bagikan selama menempuh studi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu. Penulis sangat berharap penulisan Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua orang yang membacanya. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dari Skripsi ini. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan Skripsi ini.

Pontianak, 17 Desember 2024
Penulis

Ikhwansyah Alkadri
Nim E1121201063

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....
ABSTRAK ..... **v**
RINGKASAN PENELITIAN ..... **vii**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **x**
MOTO DAN PERSEMBAHAN ..... **xi**
KATA PENGANTAR ..... **xii**
DAFTAR ISI ..... **xv**
DAFTAR TABEL ..... **xviii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xix**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xx**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang Penelitian **1**
1.2. Identifikasi Masalah **4**
1.3. Fokus Penelitian **4**
1.4. Rumusan Masalah **5**
1.5. Tujuan Penelitian **5**
1.6. Manfaat Penelitian **5**
1.6.1. Manfaat Teoritis **5**
1.6.2. Manfaat Praktis **6**
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **7**
2.1. Definisi Konsep **7**
2.1.1. Konsep Remaja **7**
2.1.2. Konsep kecanduan Internet **9**
2.1.3. Konsep *Game Online* **11**
2.1.4. Konsep *Game Mobile Legends* **13**
2.2. Teori Kecanduan *Game* (Mark Griffiths) **14**

2.3. Penelitian Relevan 16
2.4. Kerangka Pemikiran 22
BAB III METODE PENELITIAN 23
3.1. Jenis Penelitian 23
3.2. Langkah-Langkah Penelitian 24
3.3. Subjek dan Objek Penelitian 26
3.3.1. Subjek Penelitian 26
3.3.2. Objek Penelitian 27
3.4. Teknik Pengumpulan Data 27
3.4.1. Observasi 28
3.4.2. Wawancara 28
3.4.3. Dokumentasi 30
3.5. Instrumen Alat Pengumpulan Data 30
3.5.1. Pedoman Wawancara Dan Alat Wawancara 30
3.5.2. Pedoman Observasi dan Alat Observasi 33
3.6. Teknik Analisis Data 33
3.7. Teknik Keabsahan Data 35
3.7.1. Triangulasi Sumber 35
3.7.2. Triangulasi Teknik 35
3.7.3. Triangulasi Waktu 36
3.8. Keterlibatan Langsung 36
BAB IV GAMBARAN LOKASI 37
4.1. Gambaran Umum Kecamatan Pontianak Selatan 37
4.1.1. Kondisi Geografis Kecamatan Pontianak Selatan 37
4.1.2. Demografi Kecamatan Pontianak Selatan 39
4.2. Gambaran Umum Aming *Coffee* *44*
4.2.1. Cabang Aming *Coffee* di Pontianak 46
4.2.2. Harga Menu Makanan Dan Minuman Aming *Coffee* Haji Abbas 47
4.3. Sejarah *game Mobile Legends* 52
4.3.1. Pengertian *Game Mobile Legends* 53
4.3.2. Gambaran *Game Mobile Legends* 54
4.3.3. Pengertian *Diamond* Dan *Skin* Di *Game Mobile Legends* 56

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN 60
5.1 Mendeskripsikan Lima Remaja Pemain *Game Mobile Legends* 60
5.1.1. Mendeskripsikan Inforrman Pertama Bernama Firmansyah 61
5.1.2. Mendeskripsikan Informan Kedua Bernama Syahrian Hidayat .. 66
5.1.3. Mendeskripsikan Informan Ketiga Bernama Muhammad Ikhfanto 71
5.1.4. Mendeskripsikan Informan Keempat Bernama Jetmiko 75
5.1.5. Mendeskripsikan Informan Kelima Bernama Reza Aryanto 79
5.2 Mendeskripsikan Dampak Gejala-Gejala Bermain *Game Online* Pada Lima Remaja 84
5.2.1. *Salience* 84
5.2.2. *Tolerance* 90
5.2.3. *Withdrawal Symptoms* 99
5.2.4. *Conflict* 104
5.2.5. *Mood Modification* 109
5.2.6. *Relapse* 115
5.3 Menganalisis Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Lima Remaja Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legends* 122
5.3.1. Faktor Lingkungan 128
5.3.2. Kurang Pengawasan Dari Orang Tua 129
5.3.3. Kurang Kegiatan Sehingga Muncul Rasa Bosan 130
5.3.4. Timbulnya Rasa Stres Atau Depresi 131
5.3.5. Timbulnya Rasa Penasaran 131
5.3.6. Kurangnya *Self Control* Atau Kurang Pengendalian Diri 134
BAB VI PENUTUP 136
6.1 Kesimpulan 136
6.2 Saran 138
6.2.1. Saran Akademis 138
6.2.2. Saran Praktis 139
6.3 Keterbatasan Penelitian 139
DAFTAR PUSTAKA 140

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian 26

Tabel 4. 1 Luas Wilayah Pontianak Selatan Menurut Kelurahan 2021 38
Tabel 4. 2 Penduduk Menurut Jenis Kelamin di Kecamatan Pontianak Selatan 2020..... 39
Tabel 4. 3 Penduduk Berdasarkan Status Pekerjaan, 2021 39
Tabel 4. 4 Penduduk Berdasarkan Status Pendidikan, 2021..... 41
Tabel 4. 5 Penduduk Kecamatan Pontianak Selatan Berdasarkan Agama, 2021 . 42
Tabel 4. 6 Penduduk Berdasarkan Umur, 2022 43
Tabel 4. 7 Daftar menu yang paling laku..... 48
Tabel 4. 8 Daftar menu minuman Boba..... 48
Tabel 4. 9 harga minuman *Coffee* 49
Tabel 4. 10 harga minuman *non Coffee* 49
Tabel 4. 11 Menu Aneka Roti..... 50
Tabel 4. 12 Menu Pisang Goreng..... 51
Tabel 4. 13 Menu makanan berat..... 52

Tabel 5. 1 Faktor pendorong kecanduan pada lima remaja 122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Peta Kecamatan Pontianak Selatan 37
Gambar 4. 2 Aming *Coffee* 44
Gambar 4. 3 Foto Presiden Jokowi berkunjung ke Aming *Coffee* 45
Gambar 4. 4 Menu makanan dan minuman 47
Gambar 4. 5 *Game Mobile Legends* 53
Gambar 4. 6 Peta *Game Mobile Legends* 54
Gambar 4. 7 Mode Permainan *Game Mobile Legends* 54
Gambar 4. 8 perbedaan harga *top up* langsung di *game* dengan harga di situs *web* 56
Gambar 4. 9 Foto perbedaan *hero* setelah menggunakan **skin** normal 57
Gambar 4. 10 *Skin elite* 57
Gambar 4. 11 Foto perbedaan *hero* setelah menggunakan *skin* spesial 58
Gambar 4. 12 Foto perbedaan *hero* setelah menggunakan *skin* Lightborn 58

Gambar 5. 1 Dokumentasi informan bernama Firmansyah 61
Gambar 5. 2 Dokumentasi informan bernama Syahrian Hidayat 66
Gambar 5. 3 Dokumentasi informan bernama Muhammad Ikhfanto 71
Gambar 5. 4 Dokumentasi informan bernama Jetmiko 75
Gambar 5. 5 Dokumentasi informan bernama Reza Aryanto 79
Gambar 5. 6 Urutan *Rank Game mobile legends* 82
Gambar 5. 7 Contoh misi *game mobile legends* 83
Gambar 5. 8 Menukar kupon untuk mengambil *box* berisi *skin* 83
Gambar 5. 9 Urutan *rank* atau peringkat di *game mobile legends* 92
Gambar 5. 10 Profil akun *game* informan kedua sh 95
Gambar 5. 11 Koleksi *skin* informan sh 106
Gambar 5. 12 Tampilan koleksi *skin* pada akun informan 132
Gambar 5. 13 Mmr *hero* yang tinggi akan masuk ke *leaderboard* 133
Gambar 5. 14 *Title hero* 134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas 144
Lampiran 2 Pedoman wawancara 145
Lampiran 3 Pedoman Observasi 146
Lampiran 4 Catatan Lapangan (*Log Book*) 151
Lampiran 5 verbatim 154
Lampiran 6 Dokumentasi Lapangan 162
Lampiran 7 Riwayat Hidup 164

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Fenemona *Esport* sekarang banyak diminati remaja saat ini. *Electronic Esport* (*Esport*) merupakan salah satu cabang olahraga (cabor) yang biasa di pertandingkan. *Esport* juga adalah olahraga digital yang terstruktur dengan pelatihan khusus yang sama seperti halnya yaitu atlet profesional sepakbola, bakset dan bulutangkis. Awal mula *espsort* berkembang dari sebuah turnamen atau perlombaan *game*. Lebih menariknya perlombaan *game* tersebut sudah ada sejak lama, yaitu pada tahun 1972, Indo *game* menjadi awal pertama masuknya perlombaan *game* berskala internasional di Indonesia menjadi *Event Organizer (EO) Word Cyber Games (WCG)* pada tahun 2002. Penetapan *Esport* menjadi cabor atau cabang olahraga yang telah di akui Lembaga Olimpiade Asia sejak 17 April 2017. Kurniawan, (2019).

Sejarah *esport* di Indonesia dimulai pada akhir 1990-an dan awal 2000-an dengan popularitas *game* seperti *game Dota* dan *Game Counter-Strike*. Pertandingan lokal atau turnamen kecil diwarnai oleh komunitas *gamer* yang semakin berkembang. Hingga 2008 berdirinya sebuah Organisasi yang bernama *Indonesian Electronic Sport Assoiation* (IESPA) tujuan organisasi ini untuk mengembangkan dan mengatur *esport* di Indonesia. *Game-game* seperti *Point Blank, Dota 2* dan *mobile legends* menjadi sangat populer bagi pemain *game* di Indonesia, seperti acara *esports Indonesia Games Championship* (*IGC*) dan *Asian*

Games 2018, membantu meningkatkan yang dapat membuat industri ditingkat nasional.

Ada juga beberapa *Esport* yang biasa diperlombakan yaitu yang pertama *Battle Royale* merupakan *game* berpetualang bertahan hidup seperti *PUBG Mobile, Free fire* dan *Apex legends.* Kedua yaitu MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) *game* ini terbagi menjadi 2 tim untuk bersaing untuk menghancurkan base lawan hingga memenangkan *game* tersebut seperti: LOL (*League of Legends*) MLBB (*Mobile Legends Bang Bang*), AOV (*Arena Of Valor*). Beberapa *game Esport* tersebut merupakan *game* yang banyak diminati remaja hingga diadakan kompetisi internasional Utama dkk, (2022). Sehingga *game mobile legends* sampai sekarang banyak di minati para remaja di zaman sekarang.

Dengan semakin meningkatnya peminat *game online* salah satunya *game mobile legends* tersebut membuat banyak pemain tidak bisa mengontrol dirinya ketika bermain *game* sehingga membuat pemainnya kecanduan. Seseorang dapat dikatakan kecanduan *game online* terdapat beberapa gejala yang dapat menganggu aktivitas sehari-hari yaitu : *salience*; merupakan kondisi yang dimana *game online* menjadi hal penting untuk selalu dipikirkan, *tolerance*; merupakan perilaku menambah waktu ketika pada saat bermain *game* terus menerus, *withdrawal*; munculnya rasa buruk jika tidak melakukan bermain *game online* dan *mood modification*; melarikan diri dari masalah dengan melakukan bermain *game online* Setiadie dan Diantina (2020). Hal tersebut menandai bahwa gejala-gejala akibat kecanduan *game online* memunculkan dampak negatif ketika seseorang pemain

tidak bisa mengontrol waktu lama bermain dan perilaku yang membuatnya emosi pada saat bermain *game* tersebut.

Dengan munculnya gejala akibat kecanduan tersebut memunculkan dampak negatif akibat bermain *game mobile legends* seperti kecanduan dengan menghabiskan banyak waktu serta jam tidur tidak teratur yang dapat memengaruhi kesehatan, seperti kesehatan pada mata akibat radiasi layar *smartphone* dan dampak dari para pemain tidak bisa mengontrol emosi karena sudah kecanduan bermain *mobile legends* ketika kalah dalam bermain yang mengakibatkan susah menahan emosi, ada juga kurangnya interaksi sosial ketika terlalu fokus pada permainan *game*, dan banyak para pemain *game* mengabaikan interaksi sosial di dunia nyata mengakibatkan kesepian serta kesulitan membangun interpersonal yang sehat. Dari kurangnya interaksi sosial tersebutlah berdampak negatif pada aspek emosional dan kesejateraan mental.

Game online mobile legends banyak diminati para kalangan remaja di Indonesia. Salah satunya di Kota Pontianak yang dimana banyak remaja bermain *game mobile legends*, para remaja biasanya suka menghabiskan bermain *game* di rumah ataupun di luar rumah seperti bermain di *Aming Coffee* merupakan tempat yang di mana biasa remaja berkumpul saat bermain *game online* yaitu *game mobile legends*. *Aming Coffee* juga biasanya terdapat remaja bermain hingga lupa mengenal waktu pada saat bermain *game mobile legends*, hal tersebut yang jika dilakukan setiap hari akan menimbulkan kecanduan bagi para pemain yang dapat mengakibatkan kesehatan fisik, kurangnya istirahat, yang disebabkan terlalu fokus pada bermain *game mobile legends.*

Bahwa dalam antropologi, permainan *game online* atau *game mobile legends* itu merupakan kajian *cyber space* ruang maya atau ruang digital yang juga memunculkan fenomena sosial dan pengaruh pada perilaku psikologi yang dimana kajian *cyber space* yang melibatkan tentang bagaimana *game online* memengaruhi perilaku dan psikologi bagi pemain. Hal ini juga mencakup aspek kecanduan, dampak emosional serta perubahan perilaku yang mungkin timbul akibat terlibat dalam bermain *game online*. Dengan demikian kajian ini di fokuskan pada para remaja yang kecanduan akibat bermain *game mobile legends*

1.2. Identifikasi Masalah

Merujuk pada penjelasan yang telah penulis uraikan pada latar belakang, maka masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini yaitu;

1) Mengetahui tentang sejarah *Esport* dan fenomenanya.
2) Dalam antropologi *game online* itu merupakan kajian *cyber space* yang dapat menimbulkan fenomena sosial.
3) *Game mobile legends* memberikan dampak negatif kecanduan kepada para remaja pengemarnya.
4) Bahwa remaja di Kota Pontianak khususnya mereka yang nongkrong di Aming *Coffee* Jalan Haji Abbas Pontianak Selatan memiliki kecendrungan kecanduan bermain *game mobile legends.*

1.3. Fokus Penelitian

Berdasarkan yang sudah dijelaskan identifikasi, penulis juga memfokuskan pada suatu masalah di penelitian ini serta memperlihatkan pada penjelasan yang ada didalam latar belakang dan identifikasi masalah yang sangat luas, oleh sebab itu

juga penulis juga akan memfokus pada membahas tentang "Gejala kecanduan bermain *game mobile legends* pada lima remaja di Aming *Coffee"*

1.4. Rumusan Masalah

Dengan sesuai latar belakang serta memfokuskan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah; "Bagaimana fenomena gejala kecanduan pada remaja pemain *mobile legends* di Aming *Coffee* jalan Haji Abbas Pontianak Selatan."

1.5.Tujuan Penelitian

Berdasarkan pernyataan penelitian tersebut diatas maka dirumuskan tujuan penelitian berikut:

1) Mendeskripsikan lima remaja pemain *game mobile legends* di Aming *Coffee.*
2) Mendeskripsikan dampak gejala-gejala bermain *game online* pada lima remaja
3) Menganalisis Faktor-faktor yang menyebabkan lima remaja kecanduan bermain *game online mobile legends.*

1.6.Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil pada penelitian ini tentang kecanduan *game online mobile legends* pada remaja di Kota Pontianak yang di analisis menggunakan prespektif Antropologi psikologi terutama *Internet Addiction* atau kecanduan *game* yang diharapkan memberikan sumbangan secara teoritis kepada pengembangan atau kajian manusia dan kepribadian terutama kajian-kajian terkait dengan Antropologi *cyber* atau antropologi *virtual.*

1.6.2. Manfaat Praktis

1) Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan peneliti dalam menemukan permasalahan terjadi pada remaja serta untuk menguji kemampuan peneliti dalam menganalisis gejala-gejala pada remaja terhadap kecanduan akibat bermain *game mobile legends* (studi pada Aming *Coffee* Kota Pontianak Selatan).

2) Bagi Remaja

Penelitian ini juga dapat diharapkan dapat memberi informasi tentang gejala-gejala kecanduan dan faktor-faktor yang membuat remaja menjadi kecanduan bermain *game online*, serta memunculkan dampak yang muncul pada pecandu *game online*, sehingga gejala-gejala dampak tersebut dapat dijadikan gamabaran agar dapat melakukan kegiatan yang lebih baik atau kegiatan positif supaya nantinya tidak akan merugikan diri sendiri maupun orang lain.