

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan inovasi di bidang teknologi informasi dan komunikasi telah membuka suatu babak baru bagi peradaban manusia. John Palfrey dan Urs Gaser dalam buku berjudul *Born Digital: Understanding The First Generation of Digital Natives*, menjelaskan bahwa keberhasilan yang sangat memukau ini dimulai sejak dasawarsa 1970-an. Saat itu ialah untuk yang pertama kalinya fasilitas telepon berhasil diintegrasikan dengan internet sebagai media komunikasi. Keberhasilan tersebut kemudian memicu munculnya *Usenet Groups* pada awal 1980-an dan *e-mail* pada akhir 1980-an, dilanjutkan *world wide web* untuk pertama kali pada 1991 dan aneka macam *search engines*, *portals*, dan situs-situs *e-commerce* pada akhir dasawarsa 1990-an, dan lahirnya aneka *blogs* dan jejaring sosial memasuki dasawarsa 2000-an.¹

Peradaban yang diberi nama era digital ini bahkan semakin merasuk dan merampok ketertarikan semua orang semenjak para ahli mampu memadukan kemampuan persebaran informasi dan komunikasi dengan menggunakan fasilitas canggih yang bernama teknologi *bit*. Teknologi *bit* sendiri adalah suatu unsur terkecil DNA informasi yang tidak berwarna, tidak memiliki ukuran atau berat dan mampu bergerak dengan kecepatan cahaya berupa *digit* yang secara sederhana bisa dimaknai sebagai bilangan 1 atau 0. Salah satu ciri penting *bit* ialah sifatnya yang mudah berbaur atau bercampur serta dapat digunakan dan dipakai kembali baik secara bersama-sama maupun terpisah. Sebagai contoh, percampuran antara audio atau bunyi, video atau gambar, dan data yang menghasilkan sesuatu yang kita kenal sebagai multimedia, tidak lain adalah perbauran sedemikian rupa antara ribuan bahkan mungkin jutaan *bits*.² Oleh

¹ Himpunan Psikologi Indonesia, *Psikologi dan Teknologi Informasi. Seri Sumbangan Pemikiran Psikologi Untuk Bangsa 2*, ed. J. Seno Aditya Utama, dkk (Jakarta: Himpsi, 2016), hlm. iii.

² *Ibid.*, hlm iv.

karena itu berkat kemampuan *bit*, akses informasi ataupun komunikasi antarsesama menjadi semakin mudah dan bernuansa.

Di dalam era digital, selain akses informasi dan komunikasi antarsesama, terdapat pula banyak hal menarik yang ditawarkan maupun yang disediakan. Salah satunya, yang sekarang ini paling banyak menarik perhatian serta minat orang, ialah *game online*.³ Menurut keterangan yang diberikan Jelle Kooistra, pasar *game* global sendiri pada tahun 2019 diperkirakan akan menghasilkan pendapatan kurang lebih \$150 miliar.⁴ Pertumbuhan yang pesat ini sesungguhnya tidak lepas dari penambahan jumlah pemain yang semakin banyak di seluruh dunia, khususnya yang berasal dari negara-negara seperti di Asia Tenggara (Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, Thailand, dan Vietnam). Para pemain (*gamers*) dari negara-negara yang ada di Asia Tenggara menunjukkan suatu perkembangan yang signifikan. Faktanya, berdasarkan catatan Jorik Weustink, sebagian besar yakni 82% dari populasi *online* yang ada di perkotaan Asia Tenggara adalah *gamer* dengan preferensinya pada seluler atau ponsel (*game mobile*).⁵ Entah itu perempuan atau laki-laki di Asia Tenggara yang bermain *game mobile*, jumlahnya tidak berbanding jauh, yakni 77% untuk wanita dan 83% dari laki-laki.⁶ Dengan demikian, pantaslah Asia Tenggara mencatat pendapatan *game* sebesar \$4,4 miliar pada tahun 2019, dan yang berasal dari sektor seluler atau *game mobile* menyumbang \$3,1 miliar-lebih dari 70% pasar.⁷

Ada beragam jenis *game online* dalam industri pasar *mobile game*. Beberapa di antaranya sudah sangat terkenal, misalnya *PUBG*, *Free Fire*, *Mobile*

³ Perkembangan model *game* yang bisa dimainkan secara *online* atau daring, menurut Liga Game sebagaimana dikutip Kompasiana (2020), muncul pada tahun 2001 dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. Nugrananda Janttaka dan Wahyu Juniarta, “Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4:2 (2020), hlm. 133.

⁴ Jelle Kooistra, “Mobile Gaming Industry”, dalam *Newzoo*, <https://newzoo.com/insight/articles/newzooz-trends-to-watch-in-2019/>, diakses pada 11 Agustus 2021.

⁵ Jorik Weustink, “Gaming in Southeast Asia: The Playing, Spending & Viewing Behavior of a Fast-Growing Game Markets”, dalam *Newzoo*, <https://newzoo.com/insights/articles/southeast-asia-games-market-esports-game-streaming-spending-playing-engagement/>, diakses pada 11 Agustus 2021.

⁶ *Ibid.*

⁷ *Ibid.*

Legends: Bang-Bang, League of Legends (LoL), Clash Royale, dan Plants Vs Zombie. Masing-masing *game* tersebut memiliki catatan-catatannya tersendiri yang jika ditelusuri secara keseluruhan agaknya akan memakan waktu lama serta menjadikan karya ilmiah ini sangat luas. Oleh karena itu menimbang keterbatasan yang ada, penulis hanya akan memfokuskan diri pada pembahasan tentang *game online Mobile Legends* saja.

Mobile Legends adalah sebuah permainan berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena* atau Arena Pertarungan Daring Multipemain) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak usaha dari perusahaan Bytedance yang berbasis di China.⁸ *Game* ini menitikberatkan pada permainan *action real time* yang merupakan turunan dari genre strategi. Dalam genre ini, pemain hanya mengontrol seorang karakter atau jagoan yang memiliki atribut dan kemampuan yang unik dari karakter lainnya, dan hanya memiliki sebuah tujuan untuk memenangkan permainan, yaitu menghancurkan semua bangunan inti dari tim lawan. Dalam rangka mencapai tujuan permainan ini juga, tentunya jagoan yang dipilih tidaklah sendiri. MOBA sangat berorientasi pada kerja sama tim. Oleh karena itu, MOBA dapat digolongkan sebagai permainan yang mudah dipahami, tetapi sulit untuk dikuasai. Mekanismenya yang kompleks disertai dengan variasi kemampuan bermain lawan ataupun kawan, terus memberi tantangan baru yang tiada habisnya.⁹ Berikut model peta pertarungan *game online Mobile Legends*¹⁰:

⁸ “Mobile Legends: Bang Bang” [t.p.], dalam https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang, diakses pada 11 Agustus 2021.

⁹ Satya Kevino, “Apa Itu MOBA?”, dalam *Esportnesia*, <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/>, diakses pada 13 Agustus 2021.

¹⁰ David Tomi Anggara, “Simak Penjelasan Map dan Lane Terbaru Mobile Legend: Jungle, Roaming, Gold, Exp, dan Mid Lane”, dalam <https://kabarlumajang.pikiran-rakyat.com/ipitek/pr-42781656/simak-penjelasan-map-dan-lane-terbaru-mobile-legend-jungle-roaming-gold-exp-dan-mid-lane>, diakses pada 13 Agustus 2021.



Sejak diluncurkan pada tahun 2016, *game online Mobile Legends* langsung mendapat sambutan yang positif baik di Indonesia maupun di seluruh dunia; menarik perhatian berbagai kalangan mulai dari anak kecil, remaja, sampai dewasa.¹¹ Hal ini disebabkan karena permainannya yang dapat dimainkan dengan nyaman, di mana saja, tanpa harus duduk di depan PC, dan dapat dimainkan secara gratis baik menggunakan *Android* maupun *IOS*¹². Oleh karena itu, tak heran bila MLBB (*Mobile Legends Bang Bang*) berhasil menjadi game populer di lebih dari 200 negara dengan ratusan juta pengguna.¹³

Game online Mobile Legends sendiri untuk konteks Indonesia sedang berada dalam posisi yang sangat bagus. Hal ini terlihat dari persebaran jumlah pemain aktif yang terus meningkat, diadakannya turnamen-turnamen resmi di level nasional maupun internasional, terbentuknya klub-klub *e-Sport* raksasa di

¹¹ “Sejarah Mobile Legend Yang Harus Diketahui” [t.p.], dalam <https://www.gametweeps.com/mobile-legends/sejarah-mobile-legend-yang-harus-diketahui/>, diakses pada 11 Agustus 2021

¹² Secara umum *Android* dan *IOS* dapat dipahami sebagai berikut, yakni: *Android* merupakan sistem buatan Google yang dirancang agar dapat cocok dengan berbagai jenis *smartphone*. Sedangkan, *IOS* merupakan sistem operasi yang eksklusif karena dirancang khusus bagi produk *iPhone* dari Apple Inc. “Gambaran umum *IOS* vs *Android* [t.p.]”, dalam <https://cubettech.com>an-overview-ios-to-android>, diakses pada 11 Agustus 2021.

¹³ “Sejarah Mobile Legend Yang Harus Diketahui” [t.p.], *loc. cit.*

Indonesia, serta terhubungnya *game* ini dengan banyak jejaring sosial lain seperti Youtube, Facebook, dan Instagram yang memungkinkan *player* melakukan siaran langsung, atau *memposting* video hasil pertarungannya sehingga bisa mendatangkan pendapatan bagi dirinya sendiri.

Bahkan lebih jauhnya lagi, dalam sebuah penelitian ilmiah yang dilakukan oleh Luh Dyah Purnami dan Anna Almayah Agus terhadap daya beli di dalam *game online Mobile Legends-App* di Indonesia, terungkap suatu kenyataan yang cukup mengejutkan, yakni penerimaan nilai seperti kepuasan yang diperoleh dari *game online Mobile Legends* yang menarik, serta ikatan emosional terhadap *game* yang dimainkan mampu menciptakan sikap loyalitas terhadap *game online Mobile Legends* di Indonesia.¹⁴ Artinya, semakin menarik dan menyenangkan *game online Mobile Legends* dapat membuat *gamer* betah, setia atau loyal terhadap *game* tersebut. Oleh karena itu, tak bisa dipungkiri bahwa posisi kokoh serta kekuatan pasar yang relatif menjanjikan dapat diperoleh *game online Mobile Legends* di tengah lingkungan masyarakat Indonesia.

Namun terlepas dari aspek hiburan serta prospek keuntungan bisnis di atas, *game online Mobile Legends* sebenarnya membawa suatu dampak negatif yang serius. Kehadiran *Mobile Legends* di tengah kehidupan masyarakat Indonesia, di sisi lain, mengakibatkan adanya beberapa ‘skandal’ psikis bagi sebagian pemain aktifnya. Untuk saat ini kajian data yang komprehensif tentang jumlah orang ‘sakit’ secara psikologis akibat dampak negatif dari *game online Mobile Legends* di Indonesia memang belum bisa dipastikan secara akurat. Namun hal ini tidak berarti bahwa fenomena tersebut tidak riil atau tidak perlu dicemaskan masyarakat di Indonesia. Alasannya karena berdasarkan penelitian ilmiah yang dilakukan oleh Jap, Tiatri, Jaya dan Suteja (2013), sebagaimana yang dikutip oleh Fahdiana Ristianti Prastika Putri, dkk dalam sebuah presentasi materi di Seminar Internasional dan Pelatihan Daring Universitas Negeri Surabaya, kasus kecanduan *game online* itu adalah nyata adanya, meski bukan hanya satu-satunya dari *game online Mobile Legends*. Secara umum menurut penelitian tersebut

¹⁴ Luh Dyah Purnami dan Anna Almayah Agus, "The Effect Of Perceived Value And Mobile Game Loyalty On In-App Purchase Intention In Indonesia (Case Study: Mobile Legend And Love Nikki)", *ASEAN Marketing Jurnal*, 12:1 (2020), hlm. 14-15.

terbukti bahwa kecanduan *game online* pada remaja Indonesia menuai presentasi sebesar 10,15%. Dengan kata lain, 1 dari 10 remaja Indonesia adalah orang dengan kecanduan *game online*. Peristiwa ini terjadi akibat semakin luas dan memprihatinkannya kecanduan *game online* pada remaja..¹⁵ Oleh karena itu, dalam karya ilmiah ini penulis berinisiatif untuk turut terlibat menyuarakan kewaspadaan terhadap bias gelombang teknologi baru dari *game online*, khususnya yang timbul dari *game online Mobile Legends* di Indonesia.

Berikut beberapa kasus yang terkuak, berdasarkan hasil penelitian ilmiah yang dilakukan oleh Irmayani dan Muhammad Anas, serta beberapa catatan dari penelitian ilmiah lain, atas dampak negatif *game online Mobile Legends* di Indonesia, yakni: kecanduan memainkan *game online Mobile Legends*, orang lebih mementingkan bermain *game* dan mengabaikan aktivitas lain, menganggap *game* sebagai pelarian yang bermakna karena dapat membuat diri bahagia, kurang akrab dengan teman, penuh konflik dalam *game*, sikap apatis, dan tidak memiliki keinginan untuk bergaul dengan masyarakat dalam dunia riil.¹⁶

Faktor-faktor yang melatarbelakangi kasus-kasus ini, terutama menurut penjabaran Irmayani dan Muhammad Anas, ialah persoalan kesepian yang tak mampu dihadapi sehingga orang cenderung melarikan diri pada *game*, kebosanan dalam kehidupan nyata, serta rendahnya harga diri dan 'efikasi diri' (keyakinan seseorang akan kemampuan diri untuk mencapai tujuan tertentu).¹⁷ Oleh karena itu, atas dasar tersebut akhirnya individu merasa tidak berarti di tengah kehidupan masyarakat nyata, terasing dari lingkungan pergaulan sehari-hari, dan memilih untuk lebih aktif di dalam *game online* yang dimainkannya.

Apalagi ketika ditambah dengan adanya pembentukan sikap loyal yang kuat dari seorang *gamer*, sebagaimana diungkapkan di dalam penelitian ilmiah

¹⁵ Fahdiana Ristianti Prastika Putri, dkk, "Dampak Kecanduan Game Online (Mobile Legends) Terhadap Kondisi Emosional Dan Perilaku Pada Remaja" (Materi yang disampaikan dalam Seminar Internasional dan Pelatihan Daring UNESA, Surabaya 24 April dan 01 Mei 2021), hlm. 140.

¹⁶ Beberapa masalah yang diangkat ini merupakan suatu kondisi yang terjadi di kalangan remaja dan anak-anak akibat bermain *game online Mobile Legends*. Irmayani dan Muhammad Anas, "Analyze The Student Behavior, Addicted to Mobile Legend Game Online (MOBA)", *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 6:2 (2020), hlm. 69-70.

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 73-74.

yang dilakukan oleh Luh Dyah Purnami dan Anna Almayah Agus, maka prihal loyalitas justru menjadi persoalan serius bagi ranah psikologis manusia yang ‘sakit’, yakni bisa memperparah keadaan pribadi-pribadi candu, apatis, emosional dan antisosial akibat *game online Mobile Legends*. Mereka yang sedang ‘sakit’ akan semakin sulit keluar dari perangkap kecanduan dan lain sebagainya sebab telah terkondisi dalam keadaan loyalitas terhadap *game online Mobile Legends*.

Menghadapi beragam permasalahan psikologis akibat dampak negatif *game online*, khususnya dari kasus *Mobile Legends* yang terjadi di Indonesia, tentu dibutuhkan suatu perangkat teoretis guna membuat suatu kajian yang memadai terhadap persoalan tersebut. Untuk itu dalam karya ilmiah ini, penulis akan menggunakan pendekatan psikologi Mazhab Ketiga, yakni psikologi humanistik Abraham Maslow sebagai pisau bedah dalam menanggapi problematika *game online Mobile Legends* di Indonesia.

Alasan mendasar penulis memilih psikologi humanistik Abraham Maslow ialah karena di dalam gagasan tersebut memuat model penjelasan yang menyentuh hingga akar permasalahan dari problematika *game online Mobile Legends* di Indonesia, yakni dengan berpusat pada pada sang manusia sendiri: mulai dari kebutuhan-kebutuhannya, tujuan-tujuannya, prestasi-prestasi dan keberhasilannya. Hal tersebut yang kemudian secara tegas membedakan psikologi humanistik dari kedua teori besar lainnya (Freudianisme dan Behaviorisme).¹⁸

Berdasarkan perspektif psikologi humanistik Abraham Maslow, berbagai fenomena psikologi yang *patologis*¹⁹, khususnya dari problematika perkembangan *game online Mobile Legends* di Indonesia, mestinya dipahami dan ditelusuri secara holistik; mulai dari penelusuran terhadap pemenuhan kebutuhan dasar manusia, tujuan-tujuannya, prestasi-prestasinya dan keberhasilannya. Maslow

¹⁸ F. G. Goble, *Mazhab Ketiga, Psikologi Humanistik Abraham Maslow* (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1987), hlm. 11-12.

¹⁹ Patologis adalah bentuk kata sifat dari patologi. Patologi sendiri didefinisikan sebagai ilmu tentang penyakit. Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi Kedua) (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), hlm. 736. Patologi sosial: ilmu tentang gejala-gejala sosial yang dianggap “sakit”, disebabkan oleh faktor-faktor sosial. Para sosiolog mendefinisikan patologi sosial sebagai tingkah laku yang bertentangan dengan norma kebaikan, stabilitas lokal, pola kesederhanaan, moral, hak milik, solidaritas kekeluargaan, hidup rukun bertetangga disiplin, kebaikan dan hukum formal. K. Kartono, *Patologi Sosial* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001), hlm. 1.

sendiri yakin bahwa memang banyak tingkah laku manusia berhubungan erat dengan hal-hal yang bersifat individualistis. Jika hal-hal tersebut bermasalah atau tak terpuaskan, individu akan mengalami suatu penyakit mental yang serius.²⁰

Adanya penyakit mental dalam bentuk apapun, berdasarkan penegasan Abraham Maslow di dalam teori “Psikologi Mazhab Ketiga”, membuat manusia semakin jauh dari aktualisasi diri. Alasan mendasarnya ialah: *pertama*, karena aktualisasi diri itu mengandaikan bahwa seseorang bebas dari aneka penyakit. *Kedua*, terpuaskan kebutuhan-kebutuhan dasarnya. *Ketiga*, menggunakan kapasitas-kapasitas diri secara positif. *Keempat*, dimotivasi oleh nilai-nilai tertentu yang diperjuangkannya ataupun dirindukannya atau disetiainya.²¹ Jadi, ketika syarat pertama aktualisasi diri saja sudah menyeleweng, maka berturut-turut syarat lain dari aktualisasi diri pun akan ikut terseret jatuh.

Untuk membawa manusia kembali pada jalan aktualisasi diri, maka penyembuhan atas penyakit mental harus ditempuh. Oleh karena itu, hemat penulis, merujuk pada faktor-faktor yang melatarbelakangi berbagai persoalan dalam *game online Mobile Legends*, terutama sebagaimana yang ditunjukkan oleh Irmayani dan Muhammad Anas, penyebab utamanya di sini ialah kebutuhan-kebutuhan individu yang tidak terpuaskan. Kebutuhan-kebutuhan yang tidak terpuaskan ini nampak dalam tanda-tanda persoalan ke-diri-an seperti kesepian yang tak mampu dihadapi sehingga cenderung melarikan diri pada *game*, kebosanan dalam kehidupan nyata, serta rendahnya harga diri dan efikasi diri.²²

²⁰ “Andaikata kesehatan mental dapat dirumuskan dan merupakan ciri seluruh bangsa, maka penyakit mental, entah itu neurosis atau psikosis atau apa saja, dapat dipandang sebagai kegagalan mencapai kesehatan mental. Jadi, penyakit mental merupakan penyakit defisiensi, ketidakmampuan individu mengenali serta memuaskan kebutuhan-kebutuhan”. F. G. Goble, *op.cit.*, hlm. 123.

²¹ *Ibid.*, 109-110.

²² Menyangkut permasalahan ke-diri-an yang bisa memicu fenomena psikologi yang patologis bagi manusia; khususnya sikap kecanduan, apatis dan lain sebagainya akibat *game online Mobile Legends* ini, dalam sebuah penelitian ilmiah yang dilakukan oleh Hardiansyah Masya dan Dian Adi Candra, dinyatakan pula bahwa memang sebab utama yang sering dikeluhkan ialah pada hal-hal substansial yang tidak terpenuhi sehingga mengakibatkan ‘penyelewengan’ hidup pribadi manusia. Misalnya saja, sebagaimana yang diutarakan oleh Hardiansyah Masya dan Dian Adi Candra, para pencandu *game online* ialah orang dengan faktor kekurangan perhatian atau rasa kasih sayang dari pihak yang diharapkannya, sesekali juga karena depresi pada hal tertentu, dan kurang adanya kontrol terpadu dari pihak-pihak yang seharusnya. Atas dasar kekurangan ini tendesi seorang *gamer*, yang mungkin sebelumnya bermain *game online* hanya sekedar sebagai

Jadi, arahan Abraham Maslow untuk melihat kembali dan menjadi sadar akan hal-hal yang mesti terpenuhi atau terpuaskan adalah sesuatu yang tepat sasaran guna menangani dampak negatif dari perkembangan *game online Mobile Legends* di Indonesia, serta mengantar manusia kembali pada jalan aktualisasi diri.

Dengan demikian, bagi penulis, problematika perkembangan *game online Mobile Legends* di Indonesia merupakan suatu fenomena yang tak boleh disepelekan sebab membawa banyak persoalan serius. Penulis sendiri akan mengkaji problematika *game online Mobile Legends* di Indonesia tersebut serta berusaha merangkai tanggapan yang tepat sasaran atasnya dari perspektif psikologi humanistik Abraham Maslow. Oleh karena itu, judul untuk karya ilmiah ini ialah **PROBLEMATIKA PERKEMBANGAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI INDONESIA DAN TANGGAPAN ATASNYA DARI PERSPEKTIF PSIKOLOGI HUMANISTIK ABRAHAM MASLOW.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penulisan di atas, maka masalah utama yang hendak dibahas dalam karya tulis ini ialah bagaimana perspektif psikologi humanistik Abraham Maslow dalam menanggapi problematika perkembangan *game online Mobile Legends* di Indonesia? Adapun batas-batas kajian yang akan diteliti guna menyelesaikan karya ilmiah ini ialah:

- 1) Apa itu *Game Online Mobile Legends*?

bentuk pelampiasan, atau hanya untuk mengisi waktu kosong, kemudian bisa beralih pada keterjebakan dalam kasus kecanduan, sikap apatis, emosional, penuh konflik, dan enggan untuk bergaul dengan masyarakat. Hardiansyah Masya dan Dian Adi Candra, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016", *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3:2 (2016), hlm. 108-116. Penegasan serupa juga dapat ditemui dalam sebuah penelitian ilmiah lain yang dilakukan oleh Maria Agustina Lebho, dkk, terhadap perilaku kecanduan *game online* yang terjadi pada remaja. Di sana dinyatakan bahwa dari 465 remaja sebagai partisipan yang diteliti, dengan jumlah sampel terbanyak berasal dari provinsi NTT, tingkat intensitas kecanduan *game online* karena faktor kesepian serta kebutuhan untuk berafiliasi memiliki Nagelkarke R Square sebesar 40,7%. Artinya, kesepian dan kebutuhan berafiliasi memberikan estimasi sumbangan yang cukup kuat dan sisanya (59,3%) ditentukan oleh faktor lain, misalnya; motivasi untuk berprestasi, pengaruh teman sebaya, dan adanya konformitas di dalam kelompok. Maria Agustina Lebho, dkk, "Perilaku Kecanduan *Game Online* Ditinjau Dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja", *Jurnal of Health and Behavioral Science*, 2:2 (2020), hlm. 207.

- 2) Bagaimana problematika *Game Online Mobile Legends* di Indonesia?
- 3) Apa itu psikologi humanistik Abraham Maslow?
- 4) Bagaimana tanggapan psikologi humanistik Abraham Maslow terhadap problematika perkembangan *game online Mobile Legend* di Indonesia?

1.3 Tujuan Penulisan

Penulisan karya ilmiah ini disusun untuk memenuhi beberapa tujuan berikut:

- 1) Sebagai salah satu bentuk pemenuhan persyaratan akademis bagi penulis dalam memperoleh gelar Sarjana (S1) Filsafat di Sekolah Tinggi Filsafat Katolik (STFK) Ledalero.
- 2) Menjelaskan kepada pembaca mengenai problematika perkembangan *game online Mobile Legends* di Indonesia dan tanggapan atasnya dari perspektif psikologi humanistik Abraham Maslow. Tujuannya ialah agar orang Indonesia dapat disadarkan tentang gambaran keseriusan permasalahan *game online Mobile Legends* dan segera mewaspadaai akibat negatifnya, serta melakukan penanganan terpadu bagi mereka yang telah terjebak di dalam arus negatif perkembangan *game online Mobile Legends*.
- 3) Penulisan karya ilmiah ini juga secara khusus ditujukan bagi para *gamer* di seluruh Indonesia agar selalu memahami keadaan diri mereka sendiri sebelum ataupun sesudah terjun ke dalam dunia *game online*. Hal tersebut bertujuan agar para *gamers* tidak terjebak dalam dampak negatif *game online* yang dimainkan dan tetap pada cita-cita humanis seorang manusia.
- 4) Mengajak pembaca untuk melihat ke dalam diri, sejauh mana kepribadiannya dibentuk oleh terpenuhinya berbagai kebutuhan dasar baik secara fisiologis, afeksi, rasa aman, harga diri dan aktualisasi diri sebagai puncak kodrat manusia, sehingga pada akhirnya cita-cita humanis tetap dapat terealisasi bersamaan dengan perkembangan teknologi yang pesat.

- 5) Menjelaskan kepada pembaca tentang konsep psikologi humanistik Abraham Maslow sebagai salah satu alternatif analisis dalam menanggapi problematika perkembangan *game online Mobile Legends* di Indonesia.

1.4 Metode Penulisan

Metode yang digunakan penulis dalam mengerjakan karya ilmiah ini ialah studi kepustakaan. Data sekunder tentang gambaran perkembangan *game online Mobile Legends* di Indonesia, dikumpulkan dan dipelajari lewat informasi di situs resmi dan kredibel serta jurnal-jurnal ilmiah mengenai *game online* pada umumnya dan *game Mobile Legends* pada khususnya. Selain itu, penulis juga mengumpulkan buku-buku serta artikel-artikel dalam berbagai jurnal ilmiah yang membahas tentang mazhab psikologi, hierarki kebutuhan dasar, dan psikologi humanistik Abraham Maslow.

1.5 Sistematika Penulisan

Secara umum, karya ilmiah yang berjudul: “Problematika Perkembangan *Game Online Mobile Legends* di Indonesia dan Tanggapan Atasnya dari Perspektif Psikologi Humanistik Abraham Maslow”, akan dibahas dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I : berisikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penulisan karya ilmiah, rumusan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

Bab II : memuat uraian perihal pemahaman umum tentang *game online* secara keseluruhan, penjelasan rinci terkait *game online Mobile Legends* (Sejarah dan model permainan *game online Mobile Legends*), perkembangan *game online Mobile Legends* di Indonesia, dan permasalahan yang timbul dari perkembangan *game online Mobile Legends* di Indonesia.

Bab III: memuat uraian tentang profil Abraham Maslow, penjelasan ringkas tentang periode-periode psikologi sebelum Abraham Maslow, dan teori Mazhab Ketiga: Psikologi Humanistik Abraham Maslow.

Bab IV : memuat tanggapan atas problematika perkembangan *game online Mobile Legends* di Indonesia dari perspektif psikologi humanistik Abraham Maslow. Bab ini juga merupakan sintesis atas dua variabel kajian, yakni problematika perkembangan *game online Mobile Legends* yang terjadi di Indonesia dan tanggapan atasnya dari perspektif psikologi humanistik Abraham Maslow.

Bab V : berisikan bagian penutup yang memuat kesimpulan berupa usul saran penulis atas problematika perkembangan *game online Mobile Legends* yang ditanggapi dari perspektif psikologi humanistik Abraham Maslow.