

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era perkembangan dunia e-sport pada saat ini masih banyak pertentangan pendapat di masyarakat yang masih menganggap permainan mobile legends sebelah mata. Anggapan masyarakat berkenaan bahwa ini hanya permainan *mobile* yang hanya perlu dimainkan menggunakan jari, padahal dalam permainan ini dituntut kesiapan pemain dalam berbagai aspek seperti kondisi fisik, mental, pengambilan keputusan yang cepat dan tepat dan juga kesabaran dimana hal tersebut sudah menjadi tuntutan para pemain olahraga mainstream pada saat ini seperti halnya sepak bola. Sekarang banyak orang membicarakan sesuatu yang bukan sekedar game. Ada istilah-istilah tertentu yang telah digunakan saat ini untuk menggambarkan fenomena tersebut Sudah familiar dengan istilah-istilah yang berhubungan dengan game, sekarang sudah familiar dengan istilah “eSports”, atau diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah Electronic Sports (Dex Glenniza: 2018).

Kematangan emosi dan kesiapan mental pada olahraga esport sangatlah penting dan juga dapat memancing serta memainkan emosi lawan. Sudah menjadi hal yang biasa dalam *scene e-sports* dengan tujuan mengganggu strategi dan objektif lawan, merusak konsentrasi lawan dan merusak pola permainan dari lawan. Bimbingan kelompok adalah layanan dalam bimbingan dan konseling yang menawarkan dukungan bimbingan kepada individu atau siswa melalui kegiatan kelompok, menurut Narti (2014:17). Untuk membahas apa saja yang berharga untuk mengembangkan atau mengatasi suatu masalah bagi orang dan siswa yang tergabung dalam kelompok, perlu memahami dinamika kelompok dan kegiatan pengabdian. Sedangkan Moedjiono

dalam penelitian Putri dan Nursalim (2016:4) menyatakan bahwa teknik diskusi adalah proses visual dua orang atau lebih yang berinteraksi secara lisan dan saling berhadapan, bertatap muka mengenai maksud atau tujuan tertentu melalui pertukaran informasi, diskusi kelompok adalah suatu proses melakukan hal itu.

Bimbingan kelompok teknik diskusi yang digunakan untuk membantu anggota komunitas UINSAR E-Sport Tulungagung mengembangkan kecerdasan emosionalnya akan berdampak pada kecerdasan emosional peserta atau subjek penelitian. Peneliti telah melakukan penggalian data awal berupa wawancara informal ke anggota-anggota komunitas dari banyaknya problematika yang terjadi dapat diketahui bahwa permasalahan kematangan emosi merupakan suatu keharusan dalam pengoptimalan potensi pemain dan meminimalisir celah yang dapat dimanfaatkan oleh lawan serta menjaga keharmonisan hubungan antar anggota. Karena kebanyakan masalah lain seperti kecanduan main game, konflik antar anggota, dan lain-lain dapat diatasi oleh individu ataupun internal komunitas.

Kapasitas untuk manajemen emosi yang memadai membutuhkan disiplin diri, kemandirian, konsekuensi diri, dan tingkat penerimaan diri yang tinggi. Pengendalian diri adalah kemampuan untuk menahan kecenderungan emosional dan memahami bagaimana menyalurkan emosi ke arah tindakan konstruktif. Ketika seseorang mandiri, mereka tidak bergantung pada siapa pun. Perasaan konsekuensi adalah pengetahuan seseorang tentang kewajibannya untuk melaksanakan pilihan dan keberanian untuk menerima tanggung jawab atas hasil dari tindakan tersebut. Penerimaan diri adalah kapasitas untuk menerima keadaan diri sendiri, termasuk kekurangan dan kelebihan, serta kesejahteraan fisik dan psikologis seseorang (Albin, 1996)

Sedangkan mobile legends adalah salah satu *game online* yang bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang sangat populer di kalangan penggemar *game online* dan biasa disebut dengan ML. UINSAR E-Sport adalah suatu komunitas binaan dari *developer game mobile legends* atau yang biasa disebut MSL (*Moonton Student Leader*). Komunitas ini dikhususkan untuk menaungi pemain dari mahasiswa dan mahasiswi dari UIN Tulungagung, dalam komunitas ini para pemain bisa mengasah bakat dalam bermain mobile legend seperti mengikuti tournament yang sering diadakan, belajar *teamwork*, bersosialisasi dengan pemain lainnya, meningkatkan mentalitas dan jiwa kompetitif dalam bermain.

Dari yang sudah diketahui diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh dari kematangan emosi terhadap kehidupan *in-game* dan *out-game* sangatlah signifikan, tidak hanya ingin game hal ini juga sangat berpengaruh terhadap aspek out game seperti halnya hubungan pertemanan antara anggota tim, *trust issue* atau adanya rasa saling tidak percaya antara anggota tim, bahkan secara tidak langsung akan berdampak terhadap keluarga dan juga kerabat pada pemain yang memiliki manajemen kematangan emosi yang buruk. Dari hal di atas peneliti mencoba menerapkan teori bimbingan kelompok teknik diskusi sebagai langkah *problem solving* secara praktis dalam permasalahan ini.

Hasil data riset yang diperkuat dengan studi pendahuluan penelitian yang dilakukan melalui wawancara informal dengan pengurus komunitas dan beberapa anggota ketika sedang berkumpul di basecamp UINSAR E-Sports, dimana para pengurus dan anggota juga merasakan bahwa banyak anggota yang lemah dari beberapa atau sebagian besar aspek kematangan emosi, perilaku yang sering muncul seperti tidak menerima kekalahan, sering berkata kotor, menyalahkan anggota lain dalam tim bahkan sampai tidak mau satu tim dengan anggota yang disalahkan di lain

waktu, sering mengumpat, sering membicarakan dibelakang dan lain sebagainya. Hal ini menjadi modal awal peneliti untuk mengangkat aspek kematangan emosi.

Berdasarkan pemaparan diatas kematangan emosi setiap pemain sangatlah diperlukan, karena selain dituntut mahir untuk menggunakan suatu karakter tertentu dalam game pemain biasanya memanafatnya celah dari mentalitas lawan seperti berteriak, bahkan sampai mengucapkan kata-kata kotor untuk menjatuhkan mentalitas lawan. Kematangan emosi yang baik dari tiap pemain akan membuat strategi dalam tim berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan dengan lebih mudah, menerima kemenangan ataupun kekalahan dengan *fair-play* dan tetap menjaga tali silaturahmi dengan tim lawan tanpa berlarut-larut karena ejekan, teriakan, ataupun usaha menjatuhkan mental lawan lainnya. Maka dari hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Untuk Meningkatkan Kematangan Emosi Pemain Mobile Legend pada UINSAR E-Sport” dengan harapan dapat memberikan implementasi positif untuk para pemain baik dari segi *in-game* maupun *out-game*.

Urgensi atau kepentingan dari penelitian ini adalah permasalahan yang peneliti rasa sulit diatasi oleh individu maupun *internal* komunitas karena berkenaan dengan permasalahan hambatan pengembangan diri berupa kematangan emosi. Jadi diperlukan hadirnya sosok konselor atau tenaga *professional* untuk mengatasi permasalahan ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah layanan bimbingan kelompok teknik diskusi efektif untuk meningkatkan kematangan emosi pemain mobile legends pada komunitas UINSAR E-sport Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik diskusi untuk meningkatkan kematangan emosi pemain mobile legends pada komunitas UINSAR E-Sport Tulungagung.

D. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan oleh panitia dan manajemen E-Sport UINSAR sebagai sumber informasi, referensi, dan bahan untuk dipertimbangkan untuk implementasi dalam mengatasi masalah yang sebanding.

2. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu anggota dari komunitas tersebut ketika ada problematika pada komunitas yang terselesaikan secara tidak langsung akan membawa manfaat karena dimungkinkan adanya peningkatan kualitas psikis dari tiap pemain.

b. Bagi Komunitas UINSAR E-Sport

Dapat digunakan sebagai masukan dalam mengatasi permasalahan serupa dan peningkatan kematangan emosi.

c. Bagi Masyarakat

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan informasi maupun referensi sehingga masyarakat dapat memahami penyebab ketidak matangan emosi para pemain *game* khususnya pada mobile legends untuk dibimbing dan dapat menjadi emosi yang lebih matang.

d. Bagi Dunia Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan referensi untuk penelitian selanjutnya.