

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi digital dan internet memberikan perubahan besar bagi masyarakat, khususnya generasi muda. Kondisi tersebut terlihat dari bergesernya pola komunikasi dan interaksi sosial, di mana kehidupan sosial di dunia nyata kini berpindah ke dunia digital (Nauvan et al., 2024). Kemajuan ini memungkinkan komunikasi tidak langsung melalui perangkat digital, yang pada masa sekarang telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dengan hadirnya internet yang menjadi sumber utama dalam mencari tahu segala informasi dengan menggantikan radio, surat kabar dan juga televisi yang dulu pernah menjadi salah satu sumber informasi sebelum masuknya era modernitas (Febrian et al., 2025). Perkembangan tersebut memberikan dampak positif juga negatif, dampak positifnya memberikan akses yang lebih luas bagi individu guna berkomunikasi, memperoleh informasi, dan menjalin hubungan sosial. Namun di sisi lain, situasi ini juga menimbulkan dampak negatifnya seperti meningkatnya penggunaan media digital yang berlebihan dan menurunnya interaksi langsung antarindividu (Nauvan et al., 2024). Bentuk interaksi digital yang banyak digunakan ada media sosial, *marketplace*, dan *game online*, yang berperan besar dalam membentuk pola komunikasi masyarakat modern.

Pergeseran ini menciptakan lingkungan sosial baru yang mempengaruhi cara individu, khususnya remaja, dalam membangun hubungan dan mengekspresikan identitas mereka (Nauvan et al., 2024). Penggunaan teknologi digital dan media sosial paling banyak dilakukan oleh kelompok remaja. Berlandaskan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2025), kelompok usia remaja yang termasuk dalam kategori Generasi Z (13-28 tahun) memiliki kontribusi sebesar 23,49% terhadap total pengguna internet di Indonesia. Tingginya penggunaan internet pada kelompok usia ini juga terlihat di berbagai daerah, salah satunya Jawa Timur, yang memperlihatkan bahwa remaja di wilayah tersebut adalah pengguna aktif ruang digital, khususnya dalam aktivitas hiburan seperti *game online* (Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2025). Keterlibatan intens ini terlihat menjadikan dunia digital sebagai ruang penting bagi pembentukan konsep diri dan pengakuan sosial di kalangan remaja (Rahman & An'Amta, 2024).

Meningkatnya intensitas remaja mengakses platform digital menimbulkan dampak psikologis, mulai dari interaksi positif seperti perluasan jejaring sosial hingga munculnya tekanan dan kecemasan sosial (Nauvan et al., 2024). Paparan berlebihan terhadap kehidupan dan pencapaian orang lain di ruang digital dapat memicu perasaan cemas dan ketidakpuasan terhadap diri sendiri (Almayniwati & Kurniawan, 2024). Keadaan ini menunjukkan bahwa dunia virtual tidak hanya menawarkan manfaat, tetapi juga membawa konsekuensi psikologis yang kompleks bagi kesejahteraan remaja. Salah satu ruang digital yang saat ini paling banyak digunakan oleh remaja adalah *game online*, yang dimanfaatkan sebagai media hiburan sekaligus sarana berhubungan dengan orang lain dan menampilkan identitas diri dalam lingkungan digital.

Remaja di Jawa Timur memiliki tingkat penggunaan internet yang tinggi, yang mencerminkan luasnya ketersediaan dan penerimaan teknologi digital. Sebagaimana dikemukakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2025), Jawa Timur menempati peringkat kedua jumlah pengguna internet terbanyak di Pulau Jawa tepat di bawah Jawa Barat dengan tingkat penetrasi sebesar 82,19%. Angka ini memperlihatkan bahwa Jawa Timur ialah salah satu wilayah dengan basis pengguna digital paling besar di Indonesia, sehingga relevan dipilih sebagai lokasi kajian terkait perilaku digital remaja. Kondisi tersebut juga tercermin dalam kondisi nyata yang terjadi di Jawa Timur. Kondisi tingginya keterlibatan remaja dalam *game online* di Jawa Timur diberitakan dalam berbagai media. Salah satunya memperlihatkan bahwa Pemerintah Kota Surabaya melalui Dinas Pendidikan berencana menjadikan Mobile Legends Bang Bang sebagai kegiatan ekstrakurikuler di sekolah (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2025). Selain itu, Suara Surabaya (2026) melaporkan adanya upaya pembinaan dan pengawasan aktivitas *esports* pada remaja, sementara Radio Republik Indonesia (2026) menyoroti kekhawatiran terhadap kecanduan *game online* yang berdampak pada kesehatan mental remaja di Jawa Timur. Gejala yang muncul dari fenomena ini

tidak semata soal kecanduan *game online*, di balik keterlibatan dalam bermain *game online* tersebut muncul tekanan yang lebih spesifik, budaya *push rank* di kalangan pemain Mobile Legends menjadikan peringkat (*rank*) sebagai simbol status sosial tersendiri di dalam komunitas, sehingga proses menaikkan *rank* kerap disertai tekanan sosial yang kuat (Jawa Pos Trenggalek, 2025). Tekanan ini bukan sekadar kelelahan bermain, melainkan bentuk kecemasan yang terkait dengan bagaimana pemain dinilai oleh rekan tim maupun komunitasnya, di mana kemenangan beruntun memicu *euforia* dan validasi sosial, sementara kekalahan atau penurunan *rank* dapat memicu tekanan emosional pada remaja (Kompasiana, 2025). Kondisi ini memperlihatkan bahwa *game online* bukan lagi sekadar media hiburan, melainkan telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sosial remaja.

Dari berbagai jenis *game online* yang berkembang saat ini, Mobile Legends Bang Bang (MLBB) menjadi contoh *game online* yang paling populer dan memiliki komunitas besar di Indonesia. Menurut dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2025), aktivitas hiburan menjadi salah satu tujuan utama masyarakat mengakses internet, dengan persentase mencapai 78,5%. Pada kelompok Gen Z sebagai representasi remaja, *game online* termasuk salah satu jenis konten hiburan digital yang diakses dengan persentase sebesar 12,68%, meskipun masih berada di bawah konsumsi video pendek dan media sosial (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2025). Hasil tersebut selaras dengan temuan Mustikawati et al. (2025) yang memperlihatkan bahwa remaja ialah kelompok pengguna terbesar dalam aktivitas *game online*. Dalam *game online*, Mobile Legends Bang Bang menjadi contoh game dengan popularitas paling tinggi, menempati urutan pertama dengan tingkat akses 48,99%. Dominasi ini bukan semata-mata guna hiburan, tetapi juga menjadikan MLBB sebagai salah satu pilar utama dalam dunia e-sport Indonesia yang kompetitif, sehingga menjadikan lingkungan game tersebut sebagai kondisi sosial dan budaya yang menonjol di kalangan kaum muda (Sitorus et al., 2024). Dinamika ini terlihat jelas pada MLBB, yang memiliki berbagai fitur sosial seperti *Voice Chat*, *Auto Chat*, dan *Manual Chat* (Ananda et al., 2022). Sistem *rank*, komunitas, pembelian *skin* karakter, pembentukan tim dalam bentuk grup,

mempercantik profil, serta berbagai event kolaboratif, yang mentransformasi game ini dari sekadar hiburan menjadi sebuah ruang sosial digital yang kompleks (Krismawan, 2023). Melalui fitur-fitur ini, selain mengejar kemenangan, para pemain juga membangun hubungan, melakukan komunikasi, dan bersaing guna memperoleh pengakuan status sosial di dalam game (Febrian et al., 2025).

Namun, tingginya keterlibatan pemain dalam berbagai fitur sosial dan kompetitif MLBB tersebut memunculkan kekhawatiran tersendiri pada sebagian pemain, sebuah fenomena psikologis yang dikenal sebagai *Fear of Missing Out* (FoMO). Pemain sering merasa takut ketinggalan event terbatas yang hanya berlangsung dalam waktu singkat, khawatir *rank*-nya tertinggal dibandingkan teman satu grup, serta cemas apabila tidak sempat memiliki *skin* atau item edisi terbatas yang sedang ramai dibicarakan komunitas (Febrian et al., 2025). Kondisi tersebut mencerminkan adanya kebutuhan individu untuk memperoleh keterhubungan sosial (*relatedness*), yang merupakan salah satu faktor utama dalam munculnya FoMO (Przybylski et al., 2013). Dikemukakan Przybylski et al. (2013), FoMO secara konseptual dimaknai sebagai rasa takut tertinggal atau kecemasan yang dialami individu ketika merasa orang lain sedang menjalani pengalaman berharga tanpa kehadirannya. Dalam konteks pemain MLBB, kekhawatiran ini tampak ketika pemain merasa harus selalu mengikuti event terbatas, pembaruan hero, maupun aktivitas rekan setim agar tidak dianggap tertinggal, sehingga mereka terdorong untuk tetap terlibat dalam permainan meskipun terkadang tidak menikmatinya (Febrian et al., 2025). *Fear of Missing Out* tidak hanya muncul dalam konteks media sosial, tetapi juga berkembang dalam aktivitas *game online* yang memiliki karakteristik interaktif dan sosial (Adinda et al., 2026). Dampak FoMO dapat berupa penurunan kesehatan mental, seperti meningkatnya rasa cemas, depresi, serta ketidakpuasan terhadap diri sendiri, serta kecenderungan guna mengabaikan tugas dan tanggung jawab (Febrian et al., 2025).

Kekhawatiran tertinggal tersebut diduga tidak muncul begitu saja, melainkan berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk membandingkan dirinya dengan orang lain, khususnya teman sepermainan, sebuah proses yang secara konseptual dikenal sebagai *social comparisson*. Fenomena ini tampak dari budaya

push rank di kalangan pemain Mobile Legends, di mana peringkat (*rank*) menjadi salah satu simbol status sosial tersendiri di dalam komunitas (Jawa Pos Trenggalek, 2025). Ketika pemain melihat *rank*, *skin*, atau pencapaian teman sepermainan yang lebih tinggi, ia cenderung menilai posisinya sendiri sebagai lebih rendah, sebagaimana dijabarkan oleh Festinger (1954), yang menjelaskan bahwa perbandingan sosial merupakan proses psikologis yang digunakan individu guna menilai dirinya dengan membandingkan karakteristik atau situasi pribadi terhadap orang lain. Proses inilah yang diduga menjadi salah satu faktor pemicu munculnya FoMO pada pemain MLBB. Aktivitas ini dapat memberikan konsekuensi positif maupun negatif; dapat menginspirasi kemajuan diri, namun di sisi lain dapat menimbulkan kecemasan dan ketidakpuasan terhadap diri sendiri jika seseorang merasa dirinya tidak mampu mengimbangi orang lain (Noza et al., 2025).

Proses perbandingan ini sering kali berlangsung secara spontan dan tidak disadari, terutama ketika individu terpapar pada informasi tentang kehidupan atau kesuksesan orang lain di lingkungan sosialnya, termasuk di ruang digital (Almayniwati & Kurniawan, 2024). Dalam *game online*, mekanismenya berbeda dan cenderung lebih kuat, fitur seperti *leaderboard*, skor individu, *achievement*, dan level permainan memungkinkan pemain melihat perbandingan performa secara langsung dan real-time dengan pemain lain (Esteves et al., 2021), sehingga proses *Social Comparison* menjadi lebih intens, partisipatif, dan berkelanjutan dibandingkan pada media sosial visual. Kondisi ini dapat menjadi faktor stresor yang memicu emosi negatif seperti frustrasi, ketidakpuasan diri, dan perasaan terisolasi ketika individu merasa lebih rendah dibandingkan pemain lain (Tsurayya & Yanna Primanita, 2025), yang kemudian berkembang menjadi FoMO ditandai dengan kecemasan guna tidak ketinggalan pengalaman atau pencapaian tertentu (Wati & Jatmika, 2025). Ketika seorang pemain terus-menerus membandingkan *rank* atau pencapaiannya dengan teman sepermainan dan menyimpulkan bahwa dirinya tertinggal, kecenderungan alamiahnya adalah berusaha "mengejar" ketertinggalan tersebut agar tidak kehilangan pengakuan sosial di dalam kelompok, dorongan inilah yang secara konseptual dikenal sebagai FoMO. *Social Comparison* secara logis mendahului dan berpotensi memicu munculnya FoMO, karena

kecemasan akan ketertinggalan pada dasarnya adalah konsekuensi emosional dari hasil perbandingan diri yang dirasa merugikan, bukan sebaliknya. FoMO membuat seseorang tetap menjaga keterhubungan dan terus memperhatikan aktivitas lingkungan sosial mereka, baik secara langsung maupun daring (Almayniwati & Kurniawan, 2024). Dampak FoMO dapat berupa penurunan kesehatan mental, seperti meningkatnya rasa cemas, depresi, serta ketidakpuasan terhadap diri sendiri, serta kecenderungan guna mengabaikan tugas dan tanggung jawab (Febrian et al., 2025).

Penelitian Nurlianti & Eka Wardhana (2025) menunjukkan bahwa interaksi sosial di dalam permainan MLBB dapat memengaruhi kondisi psikologis pemain. Situasi tersebut menunjukkan bahwa lingkungan sosial dalam permainan memiliki peran terhadap munculnya berbagai respons psikologis pemain, termasuk *Fear of Missing Out* (FoMO), yang diduga berkaitan dengan kecenderungan pemain melakukan *Social Comparison*. Kebiasaan pemain remaja untuk menampilkan pencapaian dalam game seperti *rank*, *skin* langka, dan *win rate* yang tinggi di media sosial atau komunitas game telah menumbuhkan perilaku kompetitif dan keinginan kuat untuk mendapatkan pengakuan sosial (Rahman & An'Amta, 2024). Lingkungan kompetitif ini membuat pemain sering membandingkan kemampuan dengan pemain lain yang memiliki peringkat lebih tinggi, keterampilan lebih baik, atau memiliki lebih banyak teman, sehingga memunculkan perilaku *Social Comparison* yang kuat di dalam komunitas game (Tsurayya & Primanita, 2025). Sebagaimana dikemukakan Rahman & An'Amta (2024), interaksi dalam komunitas MLBB membentuk dinamika status sosial yang membuat pemain berusaha mempertahankan pengakuan dan posisi mereka di dalam kelompok. Perbandingan sosial tersebut mampu memunculkan tekanan psikologis pada saat remaja merasa tertinggal atau kurang unggul dibanding teman sebayanya yang memiliki pencapaian lebih tinggi atau item lebih eksklusif (Febrian et al., 2025).

Tekanan inilah yang kemudian dapat berkembang menjadi *Fear of Missing Out* (FoMO), terutama ketika pemain merasa harus selalu mengikuti event terbatas, update terbaru, atau bermain secara rutin agar tidak tertinggal dari teman satu komunitas. Sebagai gambaran nyata, pengembang MLBB secara rutin merilis event

bertema dengan hadiah *skin* gratis, token eksklusif, dan item edisi terbatas yang hanya tersedia dalam rentang waktu tertentu (PopGames, 2025). Batas waktu tersebut dapat membuat sebagian pemain merasa khawatir kehilangan kesempatan memperoleh item yang menjadi penanda status di dalam komunitas apabila tidak segera berpartisipasi, dan perasaan khawatir tertinggal kesempatan inilah yang merupakan salah satu karakteristik FoMO. Penelitian Febrian et al. (2025) menjelaskan bahwa FoMO di kalangan pemain MLBB muncul karena tekanan sosial guna tetap relevan dan tidak tertinggal dalam persaingan maupun aktivitas permainan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Duman & Ozkara (2021) yang memperlihatkan bahwa FoMO dalam *game online* berkaitan dengan keterlibatan pemain dan dorongan untuk terus berpartisipasi dalam permainan. Selain itu, Hartanto & Kasturiratna (2024) juga menemukan bahwa mekanisme dalam game seperti fitur dan sistem permainan dapat memperkuat kecenderungan pemain untuk terus terlibat, yang berkaitan dengan munculnya FoMO. Kondisi ini menjadi semakin relevan pada remaja, mengingat remaja ialah kelompok pengguna terbesar dalam *game online*, sehingga memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi dalam aktivitas permainan (Mustikawati et al., 2025). Tingginya keterlibatan tersebut dapat meningkatkan tekanan sosial untuk terus berpartisipasi, yang pada akhirnya berpotensi memunculkan FoMO.

Dalam lingkungan yang kompetitif seperti ini, kekalahan dalam permainan berpotensi memperkuat proses *Social Comparison*, karena pemain melihat performa atau *rank* pemain lain yang lebih tinggi sehingga memicu evaluasi diri secara negatif (Fang et al., 2023). Dalam game MOBA, seperti Honor of Kings maupun MLBB, kekalahan juga meningkatkan tekanan kompetitif dan menyebabkan pemain untuk mengejar tingkatan peringkat agar tidak tertinggal dari teman atau anggota tim (Xia et al., 2024). Dampak ini tidak hanya dirasakan dalam permainan, tetapi dapat terbawa ke kehidupan nyata, seperti meningkatnya kecemasan dan depresi, perubahan perilaku seperti agresi fisik, verbal dan rendahnya empati, munculnya perasaan tidak mampu, dan tekanan untuk mempertahankan eksistensi sosial dalam kelompok bermain (Mahalle & Zailani, 2025).

Penelitian sebelumnya memperlihatkan adanya hubungan positif antara *Social Comparison* dan *Fear of Missing Out* (FoMO), meskipun sebagian terjadi di lingkungan media sosial, seperti Instagram dan Tiktok (Almayniwati & Kurniawan, 2024; Cahyani & Pangestuti, 2023). Selain itu, Oprita et al. (2023) meneliti komunitas penggemar K-Pop Padang dan menemukan hubungan positif signifikan antara *Social Comparison* dan FoMO. Penelitian tersebut menegaskan bahwa kecenderungan aktivitas membandingkan diri dengan orang lain berperan penting dalam memicu FOMO, meskipun konteksnya masih terbatas pada media sosial atau komunitas budaya tertentu. *Social Comparison* dan FoMO tidak hanya terjadi pada media sosial visual seperti Instagram dan TikTok, tetapi juga terjadi dalam konteks *game online*. Namun, mekanisme pemicunya berbeda. Pada media sosial, *Social Comparison* umumnya bersifat pasif, di mana pengguna melihat unggahan foto atau video orang lain secara tidak langsung (Reer et al., 2019). Sebaliknya, dalam *game online* menyediakan fitur perbandingan sosial seperti *leaderboard*, *ranking*, dan *achievement* yang memungkinkan pemain membandingkan performa secara langsung dengan pemain lain, sehingga memperkuat kecenderungan *Social Comparison* dan keterlibatan bermain secara *real-time* (Esteves et al., 2021). FoMO dalam *game online* juga berkaitan dengan adanya mekanisme *limited-time events*, *exclusive skins*, dan *season pass* yang sengaja dirancang pengembang untuk membuat pemain takut kehilangan kesempatan (Hartanto & Kasturiratna, 2024). Meskipun FoMO dan *Social Comparison* juga ditemukan di media sosial, intensitas dan mekanisme pemicunya dalam *game online* cenderung lebih kuat karena bersifat partisipatif, kompetitif, dan *real-time*.

Berlandaskan pada uraian tersebut, dapat diketahui bahwa *Social Comparison* dan *Fear of Missing Out* (FoMO) ialah dua variabel yang mempunyai hubungan dalam berbagai konteks penggunaan media digital. Meskipun kajian terkait *Social Comparison* dan FoMO dalam konteks media sosial dan *game online* sudah mulai berkembang, kajian yang secara spesifik menguji pengaruh antara kedua variabel dengan *game online*, khususnya MLBB masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, kajian ini diarahkan guna menganalisis pengaruh *Social Comparison*

terhadap *Fear of Missing Out* pada remaja pengguna game *Mobile Legends: Bang Bang* di Jawa Timur.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh *Social Comparison* terhadap *Fear of Missing Out* pada remaja pengguna game *Mobile Legends Bang Bang* di Jawa Timur?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh *Social Comparison* terhadap *Fear of Missing Out* pada remaja pengguna game *Mobile Legends Bang Bang* di Jawa Timur.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang psikologi sosial, khususnya mengenai pengaruh *Social Comparison* dan *Fear of Missing Out* (FoMO) pada konteks dunia digital dan *game online*. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya yang mengangkat variabel serupa dalam konteks yang berbeda.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak yang berkaitan dengan perilaku penggunaan *game online* pada remaja.

- a. Bagi remaja, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengelola waktu bermain game secara lebih terkontrol, misalnya dengan membatasi durasi bermain, mengatur jadwal bermain, serta mengurangi keterlibatan berlebihan pada fitur kompetitif seperti *rank* dan *event* terbatas yang berpotensi memicu *Fear of Missing Out* (FoMO).
- b. Bagi orang tua, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan pengawasan dan pendampingan, seperti menetapkan aturan waktu bermain, berdiskusi dengan anak terkait aktivitas dalam game, serta memantau keterlibatan anak dalam komunitas *game online*.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar dalam menyusun intervensi atau program, seperti psikoedukasi terkait penggunaan *game online* yang sehat, serta pengembangan penelitian lanjutan mengenai *Social Comparison* dan FoMO pada remaja