

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Manusia sebagai makhluk sosial yang senantiasa ingin berhubungan antara individu dengan individu lain. Dia ingin mempelajari dirinya sendiri dan lingkungannya. Rasa ingin tahu memerlukan komunikasi. Jika seseorang menghindari berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari, mereka akan terisolasi dari masyarakat. (Fatricia, 2019 hlm. 1). Sejak lahir, manusia membutuhkan pergaulan, yang membutuhkan komunikasi dua arah, yang menghasilkan tindakan timbal balik atau saling mempengaruhi atas respons yang diterima oleh setiap orang. Akibatnya individu dalam sebuah masyarakat akan menunjukkan perilaku sosial berupa perasaan, sikap keyakinan dan tindakan atau rasa.

Perilaku antisosial dapat dilakukan oleh siapa saja, apa pun usianya. (Johari, 2021 hlm.2). Menurut Durand (2006), Perilaku antisosial ditandai dengan sejarah ketidakmampuan untuk mematuhi standar sosial. Ditambah menurut Bushman & Baumster jenis perilaku antisosial meliputi penyalahgunaan ruang publik, mengabaikan kesejahteraan dan keselamatan pribadi maupun masyarakat (Maharani & Ampuni, 2020 hlm. 54). Mereka melakukan hal-hal yang tidak diterima oleh kebanyakan orang, dan mereka cenderung tidak bertanggung jawab dan pembohong. Data dari Badan Pusat Statistik menunjukkan angka kejadian perilaku antisosial di Indonesia terdapat 193.155 kasus (Simanullang & Daulay, 2012 hlm. 1). Contoh antisosial mulai dari hal-hal kecil seperti mengolok-olok atau mengejek hingga hal-hal besar seperti pemerasan, perkelahian, pencurian, dan perampokan.

*Game online* adalah salah satu hiburan internet yang disukai oleh banyak orang, termasuk orang dewasa. Mungkin dahulu kita perlu memanggil beberapa teman di sekitar kita untuk bermain permainan tradisional. Namun dengan berkembangnya teknologi yang menyesuaikan dengan zaman bahkan futuristik ini mendukung dengan berkembangnya game pula yang menjadi inovatif dan praktis

Ridho Fadlilah, 2023

*PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL (STUDI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

karena hanya dengan modal laptop atau *handphone* dan internet, individu dapat memainkan game kapan saja dan di mana saja.

*Game online* dapat memberikan dampak positif bagi penggunanya karena tujuan dibuatnya *game* yaitu hiburan dan pembelajaran (Afidatama, 2020 hlm. 2). Tetapi ketika harapan yang tidak sesuai dengan kenyataan akan mengarah pada suatu permasalahan. Ketika pengguna tidak bisa mengontrol diri maka game online memiliki dampak negatif seperti susah berkonsentrasi dan bersosialisasi (Fauziah, 2013 hlm. 13).

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya, seseorang tidak dapat hidup sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Saat *game online* mudah diakses ditambah dengan adanya fitur menarik yaitu *voice* dan *chat* terkadang membuat seseorang menjadi antisosial (Pradipta dll., 2012 hlm. 78). *Game online* sama seperti dunia maya yang bisa memperburuk hubungan sosialnya dan tidak memikirkan apa yang ada di lingkungan sekitarnya terutama remaja. Remaja lebih cenderung untuk kecanduan bermain *game* karena masih mencari jati dirinya (Yuh, 2018 hlm. 130).

Kehidupan masyarakat, terutama penggunanya, akan dipengaruhi secara langsung maupun tidak langsung oleh kemunculan game online, yang menghapus batas waktu dan ruang. Hal ini merupakan masalah yang dialami oleh masyarakat sehingga munculnya sifat antisosial. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Rahmawati dkk. (2015) menyatakan bahwa adanya pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku antisosial. Di Kabupaten Sambas, Zulfikri dkk. menyebutkan bahwa penelitian yang bertajuk “perilaku antisosial remaja pemain *game online*” bahwa perilaku bermain *game online* menyebabkan perilaku antisosial yang menyebabkan bermain game online hingga larut malam dan mengganggu keadaan tenang masyarakat (Zulfikri, Zakso & Supriadi, 2020 hlm. 8). Lalu penelitian yang dilakukan oleh Maharani dan Ampuni yaitu sebanyak 121 remaja laki-laki terdapat 29% dari mereka memiliki tingkat antisosial dari taraf sedang hingga tinggi (Maharani dan Ampuni 2020 hlm. 63). Kemudian hasil penelitian Nasution, Januri dan Shodikin (2022) terdapat temuan berupa berbicara kurang sopan dan santun, lupa waktu karena keasyikan bermain *game* sehingga berdampak pada berkehidupan sosial. Sama halnya dengan penelitian dari Ameliola dan Nugraha

(dalam Harfiyanto, Utomo & Budi, 2015 hlm. 2) menyatakan bahwa interaksi sosial lewat media gawai dapat menyebabkan interaksi sosial tersebut melemah. Adapun hasil penelitian berdasarkan studi oleh psikolog *American Medical Association* (dalam Pradipta dll., 2019 hlm. 72) menyatakan bahwa kehidupan sosial penggunaannya terganggu oleh *game online* yang mengganggu hubungan sosialnya dengan dunia nyata. Ditambah dari studi oleh Kapoh dampak dari bermain *game online* dari sisi kepribadian terlihat perubahan emosi yang tidak menentu kemudian dalam lingkungan keluarga, pribadi menjadi tertutup dan selalu menyendiri di kamar untuk menikmati waktu bermain *game online* (Kapoh G.F. 2015 hlm 13).

Penulis tertarik untuk memilih mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia sebagai sampel karena hasil penelitian dari Pinto Rahmat menunjukkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia melakukan tindakan agresi verbal ketika bermain *game online* seperti menghina, kata-kata yang mengandung SARA, dan merendahkan sehingga berdampak pada perubahan *mood* untuk bermain dan stres ringan (Fajar P.R., 2019 hlm. 72). Hal tersebut juga sesuai dengan ciri perilaku antisosial yang ditandai dengan ; (1) asosial, (2) agresif, dan (3) introvert. (Setiadi dan Kolip, 2011). Mahasiswa yang ingin menjadi bagian dari masyarakat dan dunia akademik harus siap dengan perkembangan teknologi saat ini supaya mereka dapat menggunakan media tersebut dengan baik. Ditambah Universitas Pendidikan Indonesia merupakan perguruan tinggi negeri berbasis pendidikan, yang akan mencetak lulusannya untuk menjadi pendidik yang berkompeten dan sudah menjadi hakikatnya bahwa tenaga pendidik menjadi suri tauladan dan memiliki peran penting dalam pengembangan karakter bagi siswa. Universitas Pendidikan Indonesia juga memiliki unit kegiatan mahasiswa *esport* yang bergerak dalam bidang *game online* yang artinya mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia memiliki antusiasme di dalamnya. Akibatnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana adiksi *game online* memengaruhi perilaku sosial mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Supaya penelitian ini mencapai tujuan dan mencapai tujuan yang diharapkan, penulis harus merumuskan masalah. Dengan menggunakan rumusan ini, penulis menjelaskan menjadi:

1. Bagaimana tingkat adiksi *game online* pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia?
2. Bagaimana perilaku sosial mahasiswa dilihat pada aspek perilaku individualitas dan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia?
3. Bagaimana pengaruh adiksi *game online* terhadap perilaku sosial mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran secara faktual dan aktual tentang masalah yang telah dikemukakan pada rumusan masalah mengenai seberapa besar pengaruh adiksi *game online* terhadap perilaku sosial pada mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia. Secara khusus penelitian ini bertujuan:

1. Menganalisis tingkat adiksi *game online* pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Menganalisis tingkat perilaku sosial mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia pada aspek perilaku individualis dan prokrastinasi akademik.
3. Menganalisis pengaruh adiksi *game online* terhadap perilaku sosial mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Peneliti mengharapkan dengan dilakukannya penelitian ini kelak akan memberikan sebuah manfaat untuk membantuk berkembangnya ilmu pengetahuan sosial khususnya dalam bidang ilmu sosiologi yang berhubungan dengan mata kuliah pengantar sosiologi dalam materi perilaku sosial dan tindakan sosial, mata kuliah psikologi sosial dalam materi psikoanalisis dan mata kuliah masyarakat digital. Khususnya mengenai “Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Perilaku Sosial (Studi Pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia)”.

#### **1.4.2 Manfaat Kebijakan**

Diharapkan dari hasil kajian penelitian ini dapat memberikan suatu manfaat bagi para orang tua serta pihak-pihak lainnya yang terkait (mahasiswa, masyarakat dan institusi) sebagai pengetahuan dan saran juga

rekomendasi dalam menerapkan kegiatan positif kepada mahasiswa supaya dapat mengurangi intensitas bermain *game online* sehingga diharapkan dapat menghasilkan jalan keluar untuk mengatasi permasalahan tersebut.

#### 1.4.3 Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Peneliti mengharapkan penelitian ini mampu memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai pengaruh adiksi *game online* terhadap perilaku sosial, sehingga mahasiswa dapat menghindari dampak-dampak negatif karena adiksi *game online*.

b. Bagi Masyarakat

Perubahan sosial dari game online walaupun memiliki manfaat namun di sisi lain terdapat dampak negatif bagi pengguna game online. Hal ini perlu dibuatnya program monitoring terutama orang tua yang memiliki anak yang mengalami adiksi dalam bermain *game online*.

c. Bagi Institusi

Studi ini membahas penyebab yang dapat memengaruhi perilaku sosial siswa yang terpengaruh oleh kecanduan *game online*. Dengan demikian, institusi perguruan tinggi dapat memberikan instruksi yang berkaitan dengan faktor-faktor tersebut, baik secara akademis maupun non-akademis.

d. Bagi Peneliti

Peneliti juga mengharapkan dengan adanya penelitian ini, peneliti sendiri mampu memahami lebih dalam pengaruh adiksi *game online* terhadap perilaku sosial, sehingga peneliti dapat membantu untuk menemukan solusi yang efektif terkait permasalahan yang muncul.

#### 1.4.4 Manfaat Isu dan Aksi Sosial

Pengaruh adiksi *game online* terhadap perilaku sosial studi pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia merupakan suatu hal yang penting untuk diteliti karena apabila tidak ditindaklanjuti maka berbagai problematik dari adiksi *game online* akan berpotensi terhadap ketidaktercapaiannya perilaku sosial mahasiswa dalam pribadi maupun sosialnya. Dengan demikian, dengan adanya penelitian ini peneliti mengharapkan dapat melahirkan suatu gerakan sosial yang

mendukung aktivitas positif untuk mahasiswa supaya dapat menanggulangi masalah-masalah tersebut.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Skripsi terdiri dari lima bab, yang diurutkan sebagai berikut:

1. Bab I. Latar belakang penelitian, masalah penelitian, tujuan dan keuntungan penelitian, dan struktur organisasi skripsi disertakan dalam pendahuluan.
2. Bab II. Kajian literatur mencakup teori-teori yang relevan dan mendukung masalah yang diteliti. Teori-teori ini diperoleh dari berbagai sumber, termasuk buku, jurnal, skripsi, artikel berita, dan sumber lainnya yang terkait dengan subjek.
3. Bab III. Metode penelitian, mencakup metodologi dan pendekatan penelitian, serta lokasi dan subjek penelitian, metode pengumpulan data, dan uji validitas data.
4. Bab IV Isi dan Pembahasan: Bab ini membahas dua topik utama: hasil penelitian dan pembahasan.
5. Bab V. Simpulan dan saran, bab ini merupakan kesimpulan dari pembahasan dan saran untuk semua yang terlibat dalam penelitian