

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Manusia merupakan individu sosial yang dalam kesehariannya tidak pernah lepas dari individu lain, dimana individu tersebut harus mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, baik dengan lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia (Gillin (Soekanto, 1982, hlm.61). Pengertian tersebut juga sependapat dengan yang dikemukakan oleh Wulansari (2009, hlm.34) bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan timbal balik antara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok, serta individu dengan kelompok.

Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai saat itu, mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial. Menurut Soekanto (1982, hlm. 55) walaupun orang-orang yang bertemu muka tersebut tidak saling berbicara atau tidak saling menukar tanda-tanda, interaksi sosial telah terjadi. Sebagai makhluk sosial, individu dituntut untuk mampu berinteraksi dengan lingkungannya dan mampu menampilkan diri sesuai dengan norma yang berlaku. Oleh karena itu setiap individu harus mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekitarnya. Menurut Daradjat (1982, hlm.14) penyesuaian diri menunjukkan bahwa makhluk hidup berusaha untuk menyesuaikan dirinya dengan alam tempat ia hidup, agar tetap hidup, penyesuaian diri ialah proses dinamika yang bertujuan untuk mengubah kelakuannya agar terjadi hubungan yang lebih sesuai antara dirinya dan lingkungannya.

Di zaman modern ini, interaksi sosial yang dilakukan oleh individu tidak terbatas dalam dunia nyata saja, namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dan berkembang membantu manusia untuk berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Perkembangan teknologi yang canggih dan pesat memudahkan individu untuk berinteraksi dengan individu lainnya, salah satunya melalui dunia maya atau internet. Internet atau *international network* merupakan rangkaian jaringan terbesar di dunia. Menurut Rohmatullah (2014) internet ialah sebuah jaringan komputer yang saling terhubung dan menggunakan standar sistem global bernama *Transmission Control. Protocol* atau *Internet Protocol Suite (TCP/ IP)* yang berperan sebagai *protocol* pertukaran paket yang pada akhirnya berguna untuk dinikmati oleh miliaran pengguna dari seluruh dunia. Menurut Sidharta (Rohmatullah, 2014) mengemukakan bahwa secara fisik internet adalah interkoneksi antar jaringan komputer namun secara umum internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Isi internet adalah sebuah informasi, bisa dibayangkan sebagai suatu database ataupun perpustakaan multimedia yang sangat lengkap. Bahkan internet dipandang sebagai dunia dalam bentuk lain (atau biasa kita sebut dunia maya) karena hampir semua aspek kehidupan di dunia nyata ada di internet seperti hiburan, bisnis, *game* dan lain-lain.

<http://Rohmatullahh.blogspot.com/2014/01/Pengertian-internetAdalah.html>.

Dalam internet terdapat berbagai pilihan program yang dapat diakses. Yang paling diminati oleh kalangan remaja saat ini adalah media *Game Online*, merupakan permainan yang dapat menghubungkan seseorang dengan orang lain melalui internet. *Game Online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* melalui internet. *Game* dengan fasilitas *online* via internet merupakan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa seperti *video game* atau *playstation*, karena para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain di seluruh kota atau negara melalui chatting. *Game Online* merupakan salah satu permainan yang sedang populer di kalangan siswa terutama siswa yang rentang usianya

13-17 tahun, atau siswa yang sedang duduk di bangku SMP dan SMA. Menurut Syamsu (2011, hlm.26) masa usia sekolah menengah bertepatan dengan masa remaja, masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya dan peranannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa.

Banyak siswa SMA yang sudah menjadi penggemar dari *Game Online*. Ini terlihat dari pengunjung rental *Game Online* yang didominasi oleh remaja, yang paling banyak ditemui adalah siswa dengan seragam SMP dan juga SMA memenuhi rental *Game Online* tersebut setelah jam pulang sekolah. Dengan semakin banyaknya peminat *Game Online* ini membuat banyak sekali *multiplayer games* (terutama di bidang *Game Online*) yang banyak dibangun di kota-kota besar seperti yang dibangun di kota Bandung.

Setiap anak memang membutuhkan hiburan seperti *game*. Menurut Fauzi (Ditapribadi, 2013, hlm.54) pengertian *game* adalah suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita. *Game* merupakan bagian dari kebutuhan sesuai dengan usianya. Lebih jauh diharapkan dari *Game Online* ini mampu memberikan masukan mengenai proses pembelajaran bagi diri pribadinya. Dengan adanya kebutuhan permainan bagi anak membuat kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kepentingan hiburan maupun kepentingan komersial memang luar biasa. Di kota-kota besar Indonesia banyak tempat atau rumah yang dijadikan rental internet atau warnet untuk bermain *Game Online*, bahkan rental internet tersebut dekat dengan sekolah yang pada dasarnya tempat menimba ilmu pengetahuan yang seharusnya jauh dari kepentingan hiburan maupun kepentingan komersial. Dengan adanya rental internet yang dekat dengan sekolah menyebabkan siswa lebih sering menghabiskan waktu belajar atau waktu bermainnya dengan bermain *Game Online* sehabis pulang sekolah. Dengan membayar harga yang relatif murah sampai pada harga yang mahal untuk membeli senjata *Game Online*, siswa dapat menghabiskan uangnya

hanya untuk bermain *Game Online* berjam-jam. Kemungkinan siswa yang bermain *Game Online* dapat menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *Game Online* dan tidak menghiraukan aktivitas lain, seperti makan, minum atau belajar. Menurut hasil wawancara dengan pemilik rental *Game Online*, seorang pemain *Game Online* atau siswa yang bermain *Game Online* bisa menghabiskan waktu sehari semalam di tempat rental *Game Online* hanya untuk bermain *Game Online* (Dwiastuti, 2005, hlm.4).

Game Online pun dapat menimbulkan ketergantungan pada pemainnya ketika penggemar *Game Online* kecanduan permainan tersebut karena tidak berhasil memecahkan *game* tersebut. *Game Online* tersebut akan membawa dampak negatif juga pada saat siswa kecanduan *Game Online*. Siswa dapat melupakan waktu belajarnya bahkan sampai menggunakan berbagai cara untuk mendapatkan uang dari orang tuanya agar dapat bermain *Game Online*. Semakin siswa menyukai *Game Online* tersebut maka akan semakin banyak siswa tersebut mengeluarkan uang untuk bermain, karena *Game Online* tidak ada yang gratis. Semua *Game Online* menggunakan uang karena sifatnya komersial, membuat siswa akan boros terhadap uang dan memanfaatkan uang untuk hal yang tidak penting, tidak untuk membeli buku pelajaran atau keperluan - keperluan lain yang berhubungan dengan sekolah. Dengan adanya *Game Online* akan membuat sebagian orang merasa untung karena dapat menghasilkan pendapatan dan akan membuat sebagian orang lainnya merasa rugi karena harus mengeluarkan uang untuk bermain *game* tersebut demi kesenangannya sendiri.

Game Online dirancang sedemikian rupa, konsep permainan yang menarik, gambar tiga dimensi, efek-efek yang luar biasa dan media chatting yang melengkapi *game* menjadikan siswa yang bermain *Game Online* enggan untuk meninggalkan permainan. Salah satu *Game Online* yang disenangi oleh siswa dan sedang populer di kalangan siswa terutama siswa SMA adalah *Point Blank*. Menurut Putugibagi (<http://putugibagi.com.2013/03/asal-mula-game-online-pb.html>, 2013) sejarah *Point Blank* berawal dari “PB” atau *Point blank*

sendiri yang dikembangkan oleh Zepetto asal Korea Selatan dan kemudian dipublikasikan oleh NCSoft. Saat ini *game* ini telah memiliki server di beberapa negara dunia seperti Thailand, Rusia dan juga ada di Indonesia. Untuk regional Indonesia, *Point Blank* dikelola oleh PT. Kreon. Mungkin berbeda pula perusahaan pengelola *Point Blank*, untuk setiap negara yang telah memiliki server masing-masing. Dalam *Point Blank* ini berkisah tentang persetujuan antara *Free Rabels* dan pemerintah yang disebut *Counter Terrorist Force (CT-Force)*. Persetujuan itu sendiri bermula dari semakin bertambahnya *imigran* yang tidak mendapatkan pekerjaan dan terusir dari masyarakat. Untuk bertahan hidup para *imigran* yang tidak mendapatkan pekerjaan itu akhirnya melakukan berbagai tindakan kriminal, seperti merampok, sampai perdagangan obat terlarang. Karena semakin banyak para *imigran* yang melakukan tindak kejahatan, akhirnya mereka membentuk sebuah kelompok yang disebut *Free Rabels*. Untuk memantau juga mengawasi, serta mencari keberadaan *teroris* pemerintah akhirnya memutuskan untuk membentuk organisasi yang disebut sebagai *Counter Terrorist Force (CT-Force)*.

Semenjak adanya *Game Online Point Blank*, banyak siswa yang senang bermain *Game Online* tersebut. Rental internet dekat sekolah pun menjadi sasaran utama para siswa yang senang bermain *Game Online*. Berjam- jam siswa dapat menghabiskan waktu bermain *Game Online*. Uang yang dikeluarkan pun tidak sedikit, terkadang ada beberapa siswa yang rela tidak memakai uang jajan mereka untuk membeli makanan hanya untuk bermain *Game Online*. Adanya *Game Online* ini kemungkinan dapat mempengaruhi perilaku konsumtif siswa SMA. Menurut Lina dan Rosyid (Imawati dkk, 2013, hlm.49) perilaku konsumtif adalah suatu perilaku membeli yang tidak lagi didasarkan pada pertimbangan yang rasional melainkan karena adanya keinginan yang sudah mencapai taraf yang tidak rasional lagi. Adapun definisi perilaku konsumtif menurut Sumartono (Triyaningsih, 2011, hlm. 175) sebagai berikut :

Perilaku konsumtif yang ditandai oleh adanya kehidupan mewah dan berlebihan, penggunaan segala hal yang dianggap paling mahal yang memberikan kepuasan dan kenyamanan fisik sebesar-besarnya serta adanya pola hidup manusia yang dikendalikan dan didorong oleh semua keinginan untuk memenuhi hasrat kesenangan semata-mata.

Game Online ini mungkin dapat mempengaruhi perilaku siswa, terutama perilaku konsumtif. Kebiasaan menghabiskan uang pun mulai berdampak buruk kepada siswa, sehingga terjadi perilaku konsumtif pada siswa yang gemar bermain *Game Online*. Adanya rental internet yang dekat dengan sekolah akan memudahkan siswa dalam mengakses *Game Online*. Semakin siswa senang menghabiskan uang untuk bermain *Game Online* maka akan timbulah masalah perilaku konsumtif pada siswa, siswa akan lebih boros dalam mempergunakan waktu dan uangnya untuk hal yang kurang penting. Perilaku konsumtif mungkin akan berdampak langsung pada siswa ketika siswa tersebut kecanduan *Game Online*, siswa seharusnya tidak menggunakan waktu dan uangnya secara berlebihan apalagi hanya untuk bermain *Game Online*.

Perilaku konsumtif pada siswa akan menyebabkan perkembangan remaja yang kurang baik. Para remaja yang masih duduk di bangku SMA biasanya lebih banyak di luar rumah bersama dengan teman-teman sebaya sebagai kelompok. Pengaruh teman-teman sebaya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan, dan perilaku seringkali lebih besar daripada pengaruh keluarga. Disini remaja lebih menginginkan teman yang mempunyai minat dan nilai-nilai yang sama, seperti minat dalam bermain *Game Online*. Siswa yang cenderung menyukai *Game Online* akan lebih senang bermain dengan teman-temannya yang menyukai *Game Online* juga. Perilaku konsumtif juga akan membuat perkembangan pada siswa akan kurang baik, ketikan siswa tersebut tidak fokus belajar karena waktunya dihabiskan dengan bermain *Game Online* dan hal tersebut dapat menghambat perkembangan siswa tersebut dalam melaksanakan tugasnya sebagai siswa.

Masa remaja adalah suatu fase perkembangan yang dinamis dalam kehidupan seorang individu. Masa ini merupakan periode transisi dari masa anak ke masa dewasa yang ditandai dengan kecepatan pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, emosional serta sosial. Secara psikologis, masa ini merupakan kelanjutan dari masa-masa sebelumnya dan merupakan tahap kematangan mental dalam persiapan mencapai kedewasaan. Dari sudut sosiologis, masa remaja merupakan jembatan antara masa anak-anak yang penuh ketergantungan dengan masa dewasa yang penuh kebebasan sebagai anggota masyarakat dan bertanggung jawab. Masa remaja merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu, periode masa remaja itu kiranya dapat didefinisikan secara umum sebagai suatu periode dalam perkembangan yang dijalani seseorang yang terbentang semenjak berakhirnya masa kanak-kanaknya sampai datangnya awal masa dewasanya (Alberty (Nurihsan,2011, hlm.55). Remaja pada umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga seringkali untuk mencoba, berkhayal, merasa gelisah, dan berani melakukan pertentangan. Remaja terkadang berminat pada hal-hal yang baru dan pada hal-hal yang dapat membuat dirinya senang, *Game Online* merupakan salah satu hiburan para siswa SMA untuk dapat menghilangkan kepenatannya dalam belajar atau dalam masalah-masalah remaja yang dihadapinya. *Game Online* merupakan sarana untuk siswa SMA dalam menghadapi kesulitan-kesulitannya dalam menuntaskan tugas-tugas perkembangan remajanya.

Adanya *Game Online* memang akan membawa hiburan bagi siswa, namun kemungkinan akan berdampak buruk pada siswa apabila tidak digunakan dengan seefektif mungkin. Masa remaja seorang siswa lebih banyak berada di luar rumah, mereka berusaha untuk melepaskan diri dari pengaruh orangtua. Hanya saja soal keuangan remaja atau siswa masih bergantung kepada orangtua. Sebagian remaja atau siswa memiliki kondisi keuangan yang stabil, ini memberikan peluang pada mereka untuk dapat membeli segala sesuatu yang diinginkannya. Untuk memperoleh dukungan sosial, siswa

terkadang menggunakan berbagai barang yang dianggap *trend* dan *modern* dengan harapan memperoleh penghargaan dari kelompoknya. siswa yang kecanduan *Game Online* akan lebih boros dan tidak dapat mempergunakan uang dan waktu dengan baik, siswa akan tidak dapat menabung untuk hal yang lebih penting, hanya dihabiskan untuk hiburan semata. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka timbul suatu keinginan penulis untuk meneliti pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di kalangan siswa SMA Negeri 23 Bandung, maka dari itu penulis mengangkat judul : “Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Komsumtif Siswa Pengguna Game Online (Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Penelitian pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung ini muncul karena adanya beberapa masalah, masalah penelitian tersebut diantaranya :

1. Seringnya siswa bermain *Game Online* yang menyebabkan siswa menjadi kecanduan *Game Online*.
2. Adanya warnet atau warung internet yang memudahkan siswa dalam mengakses *Game Online*.
3. Pengaruh dunia luar misalnya teman yang dapat menyebabkan siswa menjadi kecanduan dalam bermain *Game Online*.
4. Karena jenuh dan penatnya dalam belajar juga dalam menuntaskan tugas-tugas perkembangan remaja, siswa kemungkinan menjadi kecanduan *Game Online*.
5. Akibat dari kecanduan *Game Online* pada siswa, maka kemungkinan akan mempengaruhi perkembangan siswa, diantaranya perilaku konsumtif.
6. Menghabiskan uang secara berlebihan atau disebut perilaku konsumtif akan berdampak pada perkembangan siswa.

7. Seringnya siswa bermain *Game Online* maka akan banyak uang yang dikeluarkan untuk bermain *game*, yang berdampak perilaku konsumtif siswa.
8. Siswa terkadang tidak bisa mengatur uangnya untuk hal penting, lebih senang mengeluarkan uang untuk hiburan bermain *Game Online* dibandingkan membeli keperluan sekolah.
9. Siswa akan terus mengeluarkan uang yang banyak bahkan mungkin bisa menghalalkan segala cara untuk dapat bermain *Game Online*.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Seberapa besar tingkat kecanduan *Game Online* siswa SMA Negeri 23 Bandung ?
2. Seberapa besar pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung ?
3. Seberapa besar kadar kebermaknaan pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui tingkat kecanduan *Game Online* siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung.

- c. Untuk mengetahui seberapa besar kadar kebermaknaan pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini untuk menambah kontribusi pada kajian teori sosiologi tentang perilaku menyimpang, khususnya untuk dapat mengetahui dampak negatif dari kecanduan *Game Online* terhadap perilaku konsumtif.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini secara praktis dapat digunakan sebagai gambaran pada siswa yang bermain *Game Online* agar lebih memahami pengaruh perilaku konsumtif pada perkembangan siswa jika terus-terusan bermain *Game Online* secara berlebihan atau kecanduan *Game Online* yang akan berdampak perkembangannya.
- b. Memberikan kesadaran kepada siswa untuk terhindar dari kecanduan *Game Online* yang akan berakibat pada perilaku menyimpang yaitu perilaku konsumtif.
- c. Kepada Guru
Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada para guru agar dapat membimbing siswanya pada kegiatan yang lebih positif, misalnya dengan mengikuti ekstrakurikuler, agar siswa dapat terhindar dari kecanduan bermain *Game Online* yang berdampak terhadap perilaku konsumtif.
- d. Kepada Orangtua
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para orangtua tentang dampak kecanduan bermain *Game Online* terhadap perilaku konsumtif anak. Sehingga para orang tua memiliki wawasan yang memadai untuk memberikan arahan kepada anak dalam mengatur

waktunya, sehingga anak tidak mengalami kecanduan bermain *Game Online* yang berdampak terhadap perilaku konsumtif.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I berisi Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab II berisi kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian. Bab III berisi metode penelitian yang terdiri dari lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrument, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data. Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan. Bab V berisi kesimpulan dan saran.