

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perubahan dan perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini hampir mempengaruhi seluruh negara di dunia, termasuk juga Indonesia, negara yang sedang berkembang. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), survei lembaga riset menunjukkan hasil bahwa populasi *netter* Indonesia mencapai 84 juta orang pada 2014 dan jumlah ini meningkat menjadi 88 juta orang pada 2015, hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informatika dan informasi yang terjadi di Indonesia sangat pesat, dan melebihi negara-negara lain. Hal ini menunjukkan bahwa saat ini dunia informasi seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Teknologi membuat penyampaian informasi menjadi sangat praktis, sangat dekat dan tanpa jarak. Berdasarkan sejarahnya, teknologi awalnya diciptakan manusia untuk mempermudah setiap kegiatan manusia yang lahir dari ide-ide bagaimana agar teknologi itu dapat diterapkan untuk mempermudah kehidupan. Kini perkembangan teknologi yang sangat pesat dengan perkembangan zaman menyebabkan adanya peralihan fungsi dari teknologi itu sendiri, dan juga memunculkan dampak yang cukup signifikan.

Game online merupakan suatu produk dari perkembangan teknologi, yang secara singkat adalah suatu permainan yang dapat dimainkan dengan jaringan koneksi internet. Permainan digital ini memungkinkan penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut diwaktu yang sama dimanapun seseorang itu berada meskipun dalam jarak yang jauh baik antar kota hingga antar negara. Suasana di dalam *game online* dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata. *Game* atau permainan yang seharusnya menjadi media untuk bermain dan menyegarkan pikiran dan sarana hiburan sebagai kebutuhan psikologis manusia, justru menjadi hal yang menjerumuskan ketika penggunaannya tidak lagi pada nilai guna. *Game online* yang populer dimainkan juga beragam, dikalangan remaja biasanya *game* yang sering dimainkan yaitu *game action* atau pertualangan seperti *game-game*

FPS (*First Person Shooter*) atau tembak-tembakan dan game RPG (*Role Playing Game*) atau game petualangan yang didalamnya seseorang dapat menjadi petualang dan menjalankan misi-misi yang ada di dalam *game* tersebut. Sedangkan dikalangan dewasa, *game* yang biasa diminati yaitu seperti permainan kartu *poker*, *blackjack*, dan lain sebagainya, dan bahkan terkadang ada juga yang suka memainkan permainan judi *online*. *Game online* sebagai ruang virtual tidak nyata membuat penggunanya bebas melakukan hal-hal yang diinginkan, bahkan hal-hal yang buruk, seperti misalnya berjudi, ataupun melakukan kekerasan dan menghabiskan waktu untuk bermain. Hal ini membuat *game online* menjadi suatu bahasan yang menarik untuk dibahas.

Kondisi saat ini yang terjadi di Indonesia terutama di kota-kota besar seperti Kota Bandung yang menjadi lokasi pada penelitian ini, peneliti menemukan banyak warung internet (warnet) yang menyediakan fasilitas untuk bermain game online dengan tarif beragam yang biasanya dihitung berdasarkan lamanya bermain (jam). Perkembangan warnet di Indonesia ini seakan lebih memperkenalkan dan menciptakan *game online* sebagai suatu hiburan dan juga tren permainan saat ini, yang bersifat adiktif dan juga menggeser kepopuleran permainan-permainan tradisional. Orang-orang yang bermain *game online* atau yang biasa disebut *gamers* yang biasa bermain *game online* di warnet biasanya merupakan kalangan muda mulai dari anak-anak pada tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga mahasiswa-mahasiswa yang sudah berada pada dunia perkuliahan, bahkan ada juga yang sudah bekerja. Sering juga dijumpai warnet *game online* yang buka 24 jam dalam sehari, hal ini seakan memfasilitasi para *gamers* untuk bermain selama yang mereka inginkan. Berdasarkan pengamatan peneliti, dalam sehari mereka biasanya bermain *game* dalam waktu yang lama diwarnet, hal tersebut tentunya juga berdampak pada pengeluaran uang yang boros untuk biaya warnet dan lain sebagainya, selain itu hal tersebut juga membuat mereka kurang bersosialisasi dengan lingkungan pergaulan lain, selain diwarnet tempat mereka bermain *game online*, hingga bolos atau meninggalkan kewajibannya sebagai pelajar. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap gaya hidup mereka. Dampak-dampak yang peneliti contohnya diatas tentu belum mencakup seluruhnya tetapi hal tersebut

dapat menjadi gambaran, seberapa jauh *game online* dapat mempengaruhi kehidupan sosial seseorang.

Hal tersebut menjadi permasalahan yang akan menjadi pembahasan pada penelitian ini, bagaimana *game online* yang merupakan sebuah produk dari perkembangan teknologi dengan tujuan sebagai sarana hiburan semata, justru disalahgunakan oleh para *gamers* yang dari kalangan muda sehingga menjadi kecanduan atau adiksi terhadap *game online* tersebut hingga melalaikan kewajiban mereka sebagai pelajar, hingga membentuk gaya hidup yang tak lepas dari pengaruh *game online* itu sendiri. Idealnya sebagai pelajar, sudah seharusnya mereka menjauhkan diri dari lingkungan pergaulan yang dapat membawa pengaruh negatif dan memenuhi tanggung jawab sebagai pelajar ataupun mahasiswa yaitu belajar dengan baik dan berusaha mencapai prestasi yang baik.

Dalam penelitian ini, penulis ingin lebih fokus untuk meneliti *gamers* yang sudah termasuk kategori kecanduan *game online*, karena pada *gamers* yang sudah termasuk kategori kecanduan akan terlihat gaya hidup yang berbeda, pengaruh-pengaruhnya terhadap kehidupannya baik itu positif maupun negatif dan hal ini tidak akan dijumpai apabila informan yang akan diteliti tidak termasuk kategori kecanduan *game online*, seperti misalnya yang hanya bermain sesekali untuk hiburan. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, pendekatan dan metode ini dipilih karena pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang lebih dapat menggambarkan situasi-situasi sosial lebih jelas, didukung dengan metode studi kasus, karena dengan metode studi kasus penelitian juga akan lebih fokus pada beberapa responden, dengan itu diharapkan akan dapat menggali informasi dengan lebih akurat yang cocok dengan penelitian pada skala atau ruang lingkup yang relatif kecil.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**HIPERREALITAS DUNIA MAYA DALAM GAYA HIDUP GAMERS GAME ONLINE** (Studi Kasus pada *Gamers* di Kecamatan Sukasari Kota Bandung).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana gaya hidup *gamers game online*?”. Untuk memberikan arah dalam penelitian maka dari itu rumusan masalah tersebut dibuat dalam beberapa pertanyaan penelitian yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana gaya hidup *gamers* yang bermain *game online*?
2. Apa motivasi *gamers* dalam bermain *game online*?
3. Apa faktor-faktor penyebab adiksi dalam bermain *game online*?
4. Apa saja dampak yang dirasakan dari bermain *game online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan di atas, penulisan skripsi ini disusun dengan tujuan sebagai berikut.

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan gaya hidup *gamers* yang bermain *game online*
2. Mendeskripsikan motivasi *gamers* yang bermain *game online*
3. Mendeskripsikan faktor-faktor penyebab adiksi *game online*
4. Mendeskripsikan dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan serta bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dalam keilmuan Sosiologi khususnya mengenai gaya hidup *gamers* yang sering kecanduan atau adiksi bermain *game online*. Dengan penelitian ini peneliti dapat memberikan gambaran nyata dari permasalahan yang ada disekitar kita agar dapat menjadi suatu bahasan yang perlu dipikirkan bersama untuk menanggulangnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Memperkaya ilmu peneliti dan dapat menjadi suatu solusi yang nyata dalam memecahkan masalah perkembangan teknologi saat ini.

- b. Memberikan sumbangsih pemikiran bagi setiap pembaca terutama *gamer* dan juga para orangtua agar dapat lebih memahami anaknya agar tidak terjerumus dalam adiksi bermain *game online*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Agar skripsi ini dapat dipahami dengan baik oleh berbagai pihak yang berkepentingan, maka skripsi ini disajikan ke dalam lima bab yang disusun berdasarkan struktur penulisan sebagai berikut:

- BAB I Pendahuluan. Pada bab ini penulis memaparkan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini diuraikan data-data yang berkaitan dengan penelitian yang dalam hal ini mengenai gaya hidup *gamers* yang adiksi bermain *game online*.
- BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini peneliti menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian yang meliputi desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, uji keabsahan data, dan analisis data.
- BAB IV Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisi pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian berdasarkan pengolahan data sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian.
- BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.