

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi pada zaman ini adalah sesuatu yang tidak terelakkan karena pada dasarnya manusia terus melakukan inovasi untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik dan dapat memudahkan dalam melakukan suatu pekerjaan. Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*). Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*).

Internet adalah salah satu dari penemuan manusia yang sekarang paling dibutuhkan hampir semua orang di dunia. Internet yang semula dirancang untuk sistem komunikasi militer telah berkembang menjadi penghubung banyak komputer ke dalam sebuah jaringan (Groothus, 1997). Dengan adanya internet, semua kegiatan yang dilakukan manusia, seperti belajar, bekerja, atau sekedar mencari hiburan dapat terpenuhi. Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*).

Masyarakat nyata adalah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui penginderaan. Secara nyata

kehidupan masyarakat manusia dapat disaksikan sebagaimana apa adanya. Sedangkan kehidupan masyarakat maya adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di indra melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas (Ibid, Hal. 27).

Ditemukannya teknologi informasi dan dikembangkan dalam skala massal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia dijuluki sebagai *the big village*, yaitu sebuah desa besar, dimana masyarakat yang saling kenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya.

Kehidupan dari masyarakat maya (*cyber community*) sekarang ini memiliki banyak jenis dan bentuk, dan *game* online termasuk di dalamnya. Banyak sekali *game online* yang menyediakan fitur 'komunitas online', sehingga menjadikan game online sebagai aktivitas sosial. Game-game semacam ini biasanya lebih diminati daripada single player games karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain.

Salah satu produk dari perkembangan internet itu sendiri adalah kemunculan *game online* yang sekarang menjadi sarana hiburan bagi banyak orang. *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adam & Rollings, 2010). Permainan *game online* lebih digemari dan populer karena permainan ini tidak hanya melibatkan satu atau dua orang saja sebagai pemainnya tetapi melibatkan banyak pemain (*MMO=Massive Multiplayer Online*). Permainan ini juga dapat dimainkan dengan orang yang berada di luar arenanya. Karena dihubungkan dengan jaringan internet, maka si pemain dapat bermain atau bertanding dengan yang berada di luar daerahnya. Di dalam permainan *game online*, pemain dapat juga melakukan percakapan atau yang biasa disebut dengan *chatting*.

Perkembangan teknologi ini menciptakan masyarakat global namun juga secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat. Sehingga tanpa disadari komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu masyarakat maya dan masyarakat nyata (Bungin, 2008:160). Namun karena keberadaannya yang sangat populer ini menimbulkan beberapa dampak bagi para pemakainya. Dampak tersebut bisa dari segi materi, dan sosialnya. Masyarakat pada zaman ini telah berada pada zona mabuk teknologi yaitu zona yang ditunjukkan oleh adanya hubungan yang rumit dan sering sekali bertentangan antara teknologi dan pencarian kita akan makna (Bungin, 2008).

Pecandu *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi mayoritasnya adalah remaja termasuk didalamnya ialah mahasiswa (Febriani, 2012). Hasil penelitian yang dilakukan Theresia (2012) mengenai kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia, dari total sampel sebanyak 106 orang, 72% diantaranya memenuhi indikator kecanduan *game online*. Hasil penelitian juga menunjukkan ada hubungan negatif yang bermakna antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa. Artinya semakin tinggi tingkat kecanduan mahasiswa terhadap *game online*, maka semakin rendah prestasi akademiknya. Kalangan remaja merupakan pangsa pasar dari *game online* yang memiliki jumlah cukup besar. Sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan bahwa pernah bermain *game online* (Jones, 2003).

Banyaknya peminat dari jenis permainan ini dapat disebabkan oleh semakin baiknya mutu dan kualitas *game online* yang ada sekarang ini, selain itu fitur-fitur yang diberikan dari *game online* sendiri membuat pemain (*player*) dari jenis permainan ini menjadi kecanduan dan memiliki hasrat untuk terus bermain dalam jangka waktu yang lama.

Game Online saat ini sangat mudah dijumpai. Faktanya *game online* lebih banyak digemari oleh anak dengan kisaran umur 12 - 15 tahun, mereka melakukan permainan ini dikarenakan mereka dipersuasi oleh teman. Warnet (warung internet) menjadi tempat pilihan bagi remaja untuk bermain *game online*

jika ada remaja yang tidak mempunyai komputer sendiri untuk memainkannya, padahal dulunya warnet hanyalah tempat untuk pengetikan atau sekedar *browsing* internet. Dan tidak hanya kalangan remaja saja yang bermain *game online*, tetapi kalangan anak-anak, mahasiswa/pemuda, bahkan orang yang sudah bekerja pun juga bermain *game online*. Dengan warnet sendiri yang sekarang relatif banyak jumlahnya dan tarifnya untuk 1 jam hanya Rp 3.000, sudah dapat menarik anak remaja untuk bermain *game online* di tempat warnet tersebut, serta keberadaan warnet 24 jam turut menambah keuntungan karena tidak sedikit para pemain *game online* yang bermain pada malam terutama pada malam minggu.

Ditambah lokasi warnet-warnet yang terjangkau dan terletak di beberapa tempat memudahkan para remaja untuk mengakses *game online*. Dan bila melihat jenis/genre *game online* yang dimainkan oleh para remaja ini juga bervariasi, dari *MMORPG* (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), *MMORTS* (*Massive Multiplayer Online Real Time Strategy*), sampai *MMOFPS* (*Massive Multiplayer Online First Person Shooter*). *Game-game online* ini juga terus berkembang dan bahkan menampilkan wajah baru dan grafis yang tentunya menarik bagi para pemain untuk memainkannya meski *game* tersebut berada pada jenis/genre yang sama dengan *game* sebelumnya yang sudah lebih dahulu populer.

Selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif.

Salah satu dampak *game online* yang buruk adalah menimbulkan efek kecanduan. Dampak kecanduan dari *game online* sangat mudah terlihat pada remaja yang pada usianya masih mencari jati dirinya. Menurut hasil wawancara dengan pemilik warnet, seorang seorang pemain *game online* dapat menghabiskan waktu sehari semalam di warnet hanya untuk bermain *game online* (Dwiastuti,

2005:4). Melihat kasus di atas, seseorang dapat lupa pada waktu seiring bermain *game online* dan bahkan melupakan tanggung jawab. Ditambah keberadaan *game online* yang merambah ke dalam platform Android seperti *Mobile Legend*, *Dance On Mobile*, dan *Vainglory*, membuat *game online* menjadi sarana hiburan yang memiliki jangkauan luas dan tidak lagi terikat hanya dalam komputer.

Ditambah lagi banyaknya remaja yang bermain *game online* di warnet tentunya tidaklah gratis, bila efek kecanduan sudah di dalam diri pemain akan menyebabkan hal-hal yang tidak diinginkan, seperti pemalakan, berbohong, dll. Dan bila melihat dari usia pemain *game online* pada masa sekarang, kebanyakan pemainnya berada pada usia masa remaja. Fakta ini membuat peneliti ingin melakukan penelitian terhadap perilaku sosial remaja yang bermain *game online* untuk menganalisis perilaku mereka setelah menjadi pemain *game online*.

Kecamatan Sukasari dipilih sebagai lokasi penelitian diperoleh setelah memikirkan berbagai alasan untuk menguatkan lokasi tersebut. Alasan tersebut salah satunya karena banyaknya warnet yang menjadi sasaran penelitian, warnet-warnet tersebut memiliki beberapa remaja yang bermain disana baik dari kalangan SMP maupun SMA. Selain itu, di dekat lokasi warnet tersebut terdapat sekolah SMP atau SMA yang memungkinkan para siswa bermain di warnet tersebut sepulang sekolah. Dengan dua alasan ini akhirnya peneliti melakukan penelitian di kecamatan Sukasari.

Berdasarkan latar belakang masalah ini, peneliti memutuskan untuk membuat penelitian yang berjudul **“FENOMENA KECANDUAN GAME ONLINE DALAM PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL REMAJA (Studi Kasus Pada Gamers Remaja di Kecamatan Sukasari Kota Bandung)”**.

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah tersebut akan dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana latar belakang dari pergaulan sebaya dan keluarga remaja pemain *game online* di kecamatan Sukasari?
2. Apa motivasi penghargaan, sosial, dan penghayatan dari remaja pemain *game online*?
3. Bagaimana orientasi yang terjadi dari para remaja pemain *game online* saat sedang bermain *game online*?
4. Seberapa besar pengaruh perubahan perilaku yang dirasakan oleh remaja pemain *game online* setelah bermain *game online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang sudah dipaparkan di atas.

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perubahan perilaku sosial remaja di kecamatan sukasari yang bermain *game online*.

1.3.2 Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Menganalisis latar belakang dari pergaulan sebaya dan keluarga remaja pemain *game online* di kecamatan Sukasari.
2. Menganalisis motivasi penghargaan, sosial, dan penghayatan dari remaja pemain *game online*.
3. Menganalisis orientasi yang terjadi dari para remaja pemain *game online* saat sedang bermain *game online*.
4. Menganalisis besar pengaruh perubahan perilaku yang dirasakan oleh remaja pemain *game online* setelah bermain *game online*.

1.4 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan akan memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang didapat dari penelitian ini yaitu hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi atau memberikan sumbangan pemikiran mengenai pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial remaja. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai *game online* dan menjadi bahan kajian lebih lanjut mengenai topik yang relevan.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial dari remaja. .
- b. Dapat menjadi informasi bagi pihak yang memberikan perhatian terhadap perkembangan perilaku sosial dari remaja.
- c. Dapat menjadi informasi bagi orang tua untuk mempertimbangkan cara atau metode yang tepat untuk mengintervensi dan mengatur perilaku sosial dari remaja.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penjelasan dari penelitian ini akan peneliti susun ke dalam lima bab yang terdiri dari:

Bab I Pendahuluan, bab ini berisi mengenai pemaparan peneliti mengenai masalah yang akan peneliti kaji. Di dalam bab ini terdapat beberapa sub bab yaitu latar belakang masalah, dalam sub bab ini mengkaji secara garis besar apa yang menjadi permasalahan dan alasan mengapa peneliti menjadikan permasalahan yang peneliti pilih layak dikaji. Rumusan masalah, pada sub bab ini membahas mengenai poin-poin permasalahan yang akan di kaji oleh peneliti. Tujuan penelitian, pada sub bab ini berisi mengenai maksud dari peneliti mengkaji suatu permasalahan. Manfaat penelitian, pada sub bab ini berisi mengenai kegunaan dari penelitian ini.

Bab II landasan teori, pada bab ini peneliti menjabarkan mengenai penjelasan dari konsep-konsep yang terkait dengan kajian penelitian yang bersumber dari berbagai sumber literatur yang peneliti anggap berkaitan dengan

permasalahan yang di kaji. Pada bab ini peneliti bagi kedalam beberapa sub bab, masing-masing sub bab membahas mengenai perkembangan *game online*, perilaku sosial remaja pemain *game online*, dan dampaknya dalam perilaku sosial dari remaja.

Bab III metode penelitian, bab ini memaparkan mengenai metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti, menentukan lokasi penelitian dan subjek penelitian, menentukan teknik pengumpulan data yang akan digunakan, menyusun instrumen penelitian yang peneliti gunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian dilapangan, dan cara menganalisis data.

Bab IV hasil penelitian, pada pada bab ini memaparkan bagai mana proses penelitian dan hasilnya sesuai dengan data yang diperoleh pada saat kegiatan penelitian berlangsung.

Bab V kesimpulan, bab ini berisi jawaban yang peneliti ambil sebagai jawaban dari poin-poin permasalahan berdasarkan hasil dari kegiatan penelitian yang sudah dilakukan.