

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang masalah**

Game saat ini bukan barang asing lagi, game sudah dapat ditemui diberbagai tempat seperti, *game center* yang ada di berbagai sudut jalan, mall, bahkan di gang kampung. Tak jarang tempat itu dipenuhi anak-anak hingga remaja yang asyik memainkan *keyboard* dan *mouse* sambil memperhatikan layar terpaku dengan wajah tegang. Anda akan melihat kenyataan ini sebab fenomena yang ada benar-benar nyata. Hal ini dapat anda buktikan sendiri dengan adanya game center dimana-mana bak jamur yang tumbuh di musim hujan. Game atau permainan video elektronik tidak lagi di kenal di kota besar saja namun sudah meluas di kota-kota kecil (Al.Tridhonanto dan Beranda Agency, 2011: 2)

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan jaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain, permainan video game dengan menggunakan jaringan internet tersebut di kenal sebagai *game online* .

Menurut Rini (2011:115), *game online* adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan suatu bentuk *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media

visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya. Dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet.

Game *online* ini memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang dibarengi dengan keasikan bermain game. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan online seperti *Dota 2*, *Point Blank*, *Clash Of Clans*, *Mobile Legends*, dan *Arena Of Valor*.

*Game online* sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan *smart phone*, karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer ataupun *smart phone* itu sendiri, istilah game disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau *smart phone* seperti *android*. Industri *game* juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara – negara berkembang. *Game* mulai populer ke seluruh dunia mulai dengan populernya berbagai *game* di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Di Indonesia Menurut *Ligagame*, *game online* muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*.

Seiring perkembangan game, akan membawa pengaruh terhadap pengguna *game online*. Adapun pengaruh yang terjadi bagi para pengguna *game online* yakni semakin bergantung bahkan bisa jadi kecanduan game. Sebagian besar pengguna *game online* adalah generasi muda yang ada di sekolah baik di SMP maupun di SMA memiliki masa depan sehingga segala yang dilakukan

berorientasi ke depan dan berkeinginan untuk maju. Memiliki orientasi ke depan merupakan sikap yang positif jika didasarkan pada pikiran yang benar dan kuat, agar tidak terjerumus pada hal-hal yang justru destruktif. Memainkan *game online* sering kali menjadikan seseorang lupa waktu, jika hal ini terjadi pada anak yang masih duduk di bangku sekolah tentu akan sangat mengganggu terutama jam belajarnya. Sering kali kasus seperti ini orang tua di pojokan karena gagal dalam mengarahkan anaknya saat main *game online*. Di era moderen ini sebaiknya orang tua memiliki inisiatif untuk mengelola jadwal kegiatan putra putrinya agar terhindar efek kecanduan *game online* (Al.Tridhonanto dan Beranda Agency, 2011: 14).

Pada dasarnya manusia moderen dihadapkan pada perkembangan terkonologi yang terus berkembang. Kini tinggal bagaimana manusia itu menyikapinya terutama pola pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan lingkungan. Dari semua itu maka di perlukan kesiapan mental orang tua serta para pendidik untuk membimbing anak yang disebut generasi *gamers* agar secara efektif memanfaatkan *game online* untuk mendukung prestasi dan perkembangan jiwanya menjadi generasi masa depan yang terandalkan (Al.Tridhonanto dan Beranda Agency, 2011: 5).

Namun berdasarkan pengamatan secara wawancara dan observasi pada saat melaksanakan PPL-2 pada tanggal 12 Agustus 2016 di SMKN 1 Suwawa Kabupaten Bone Bolango terdapat 200 atau 15% siswa yang sering kecanduan bermain *game online* pada saat mata pelajaran berlangsung, pelajar yang keasyikan bermain *game online* sebagian menjadi malas akan kegiatan sekolah,

menjadi malas pergi ke sekolah, dan nilai-nilai pelajaranpun mengalami penurunan ini bisa di lihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah berlaku, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh *game online* yang mereka mainkan, karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya. Ini adalah fenomena yang sudah bukan lagi menjadi hal baru dikalangan siswa namun perlu untuk segera di sikapi lebih lanjut agar siswa sadar bahwa disekolah bukan tempat untuk bermain melainkan untuk belajar. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik akan melakukan penelitian disekolah tersebut dengan judul “Deskripsi Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Adiksi Game Online Pada Siswa SMKN 1 Suwawa Kabupaten Bone Bolango”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka dapat di identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah masih banyak siswa yang kecanduan bermain game online di sekolah maupun di luar sekolah antara lain :

- a. Terdapat siswa kecanduan bermain game pada saat mata pelajaran berlangsung.
- b. Terdapat siswa yang menjadi malas belajar dan malas mengikuti kegiatan di sekolah karena keasyikan bermain *game online*.
- c. Nilai mata pelajaran menjadi rendah dan malas pergi ke Sekolah

### **1.3 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi game online pada siswa kelas x teknik audio video SMKN 1 Suwawa Kabupaten Bone Bolango”

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor – faktor yang mempengaruhi adiksi game online pada siswa kelas x teknik audio video SMKN 1 Suwawa Kabupaten Bone Bolango.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

a. Manfaat teoritis

Agar menambah referensi bahan literatur khususnya tentang faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* pada siswa.

b. Manfaat praktis

dapat memberikan informasi kepada orang tua, guru, konselor tentang faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi *game online*.