

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi pada era sekarang menunjukkan modernisasi dan arus globalisasi telah merasuki semua sendi-sendi kehidupan masyarakat dunia. Masyarakat yang buta dan tidak mau memenuhi tuntutan kemajuan modernisasi akan tertinggal oleh masyarakat lainnya. Mulai dari organisasi pemerintahan, pendidikan, dunia usaha, politik, perilaku individu hingga pada hal-hal yang bersifat privat sekalipun mengikuti *treend* perkembangan teknologi informasi. Tatanan perubahan ini pun dapat merubah sikap dan perilaku manusia dalam kehidupan sosial. Faktanya, manusia pada era moderen sekarang lebih senang berkomunikasi secara non-ferbal melalui alat komunikasi bila dibanding dengan komunikasi secara langsung.

Kemajuan tersebut juga kita mengenal dengan era tanpa batas, memperpendek rentang kendali antara waktu, jarak dan kecepatan dan ketepatan waktu hingga unsure pemenuhan kebutuhan manusia. Kapan saja, manusia berkomunikasi dan berhubungan sesuai dengan kemauannya. Jarak dan waktu tidak lagi menjadi penghalang. Artinya, aspek positif modernisasi informasi dan teknologi telah mengantarkan manusia dalam tatan hidup yang baru. Segala kepentingan dan keperluan manusia terpenuhi dengan baik melalui kemajuan tersebut. Namun disisi lain, kemajuan tersebut juga membawa dampak bagi

keberlangsungan hidup manusia itu sendiri. Salah satu masalah yang melingkupi perkembangan ini adalah kecanduan remaja terhadap game online.

Game Online menjadi *Trending* baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain game secara sendirian. Akan tetapi, memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi atau biasa disebut dengan multiplayer. Pada jaringan komputer yang berdekatan ( Lokal Area Network ), kini pemain Game sudah dapat bermain bersama dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan negara.

Berbagai game yang tersambung dengan jaringan internet ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar yang luar biasa banyak. Perkembangannya seiring dengan aplikasi *android* yang muda didapatkan melalui *handpone* seluler. Hal ini yang mempermudah para remaja untuk mengakses layanan tersebut dalam bermain game online. Game Online kini 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 saat ini seperti PUBG ( *Player Unknown's Battle Grounds* ), Free Fire, Mobile Legend, dan Arena Of Valor.

Keberadaan game online memberikan dampak terhadap remaja, baik dampak positif maupun dampak negatifnya. Diantara dampak positif bagi remaja yang bermain game online adalah terbangunnya hubungan dan ikatan sosial diantara remaja, mengasah otak, belajar mengambil keputusan di saat keadaan mendesak dan lain sebagainya. Namun, diantara dampak positif tersebut terdapat dampak negative yang sangat merugikan kalangan remaja jika para remaja sudah mengalami kecanduan terhadap game online. Remaja yang mengalami kecanduan bisa dilihat dari segi fisik maupun psikologi remaja itu sendiri. Sering mengalami sakit karena tenaganya terkuras untuk bermain game, frustrasi, sering marah, menyendiri, prestasi belajarnya menurun, tidak lagi peka terhadap kehidupan sekitar, sering membohongi orang tua untuk memenuhi pulsa data dan bahkan hingga mengarah pada hal-hal yang bersifat kriminal jika kebutuhannya tidak dipenuhi.

Atas dampak tersebut, Organisasi Kesehatan Dunia ( WHO ) resmi menetapkan kecanduan game atau game disorder sebagai penyakit gangguan mental. Berkaitan dengan kecanduan game, WHO memasukkannya ke daftar "*disorders due to addictive behavior*" atau penyakit yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan. Kecanduan game bisa disebut penyakit bila memenuhi tiga hal. *Pertama*, Seseorang tidak bisa mengendalikan kebiasaan bermain game. *Kedua*, Seseorang mulai memprioritaskan game diatas kegiatan lainnya. *Ketiga*, Seseorang terus bermain game meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat.

Fenomena kecanduan bermain Game Online yang digandrungi oleh para remaja menghadirkan masalah-masalah seperti kecenderungan gamers untuk tidak mau berinteraksi dengan lingkungan sosial dan perilaku yang tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya karena hanya berfokus pada dunianya sendiri. Seiring perkembangan game, tentunya membawa pengaruh terhadap pengguna game. Game Online memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh para pemain di dunia nyata. Game Online akan membuat para pemain jadi kecanduan, karena para pemain Game Online mampu duduk berlama-lama demi Game Online dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu mengganggu konsentrasinya dalam bermain Game Online tersebut, walaupun terwujud dalam bentuk yang dapat bernilai positif ataupun negatif.

Sesuai dengan hasil observasi awal, kondisi di atas juga tergambarakan lewat fenomena game online bagi kalangan remaja di Kelurahan Upai Kecamatan Kotamobagu Utara. Sebagian besar remaja menghabiskan waktu untuk bermain game online, baik bermain secara individu maupun kelompok. Kerumunan remaja bukan untuk melakukan hal-hal yang produktif, akan tetapi menyita waktu hingga pagi hari untuk bermain game. Data awal menunjukkan, jumlah anak usia remaja di kelurahan Upai berjumlah 118 orang, terdapat 15 orang yang terbiasa dengan game online. Dari data tersebut, sesuai dengan hasil observasi yang penulis lakukan melalui identifikasi perindividu menunjukkan ada 12 orang remaja yang

menurut penulis dapat dikategorikan sebagai remaja yang mengalami kecanduan terhadap game online.

Kondisi tersebut sangat memprihatinkan, oleh sebab itu keterlibatan dari berbagai pihak terutama orang tua sangat diperlukan dalam hal mengarahkan dan menjaga anak-anaknya agar tidak terjebak pada kecanduan game online oleh anak. Banyaknya remaja yang bermain game online di Kelurahan Upai karena kurang control dan pengawasan orang tua terhadap aktivitas keseharian remaja. Akibatnya, para remaja terkontaminasi dengan pengaruh game online yang berdampak tidak baik bagi perilaku mereka dalam kehidupan sosial. Kondisi seperti ini menggambarkan dalam pola hidup remaja yang tidak lagi berafiliasi antara teman sejawat, namun lebih pada komunitas gamernya. Loyalitas pada komunitas lebih tinggi bila dibandingkan dengan hubungan dan relasi sosial antara remaja maupun dengan masyarakat sekitar termasuk orang tua. Berangkat dari masalah tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Kelurahan Upai Kecamatan Kotamobagu Utara”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang pemikiran di atas maka dapat di rumuskan permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apa dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain Game Online terhadap perilaku sosial Remaja di Kelurahan Upai Kecamatan Kotamobagu Utara?
2. Faktor-Faktor apakah dalam permainan Game Online yang dapat mempengaruhi para Remaja di Kelurahan Upai Kecamatan Kotamobagu Utara ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menjelaskan dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain Game Online terhadap perilaku sosial Remaja di Kelurahan Upai Kecamatan Kotamobagu Utara.
2. Untuk Menjelaskan Faktor-Faktor apakah dalam permainan Game Online yang dapat mempengaruhi para Remaja di Kelurahan Upai Kecamatan Kotamobagu Utara.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan Tujuan Penelitian di atas maka Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan akan menambah wawasan bagi penelitian terapan, terutama dalam kaitannya dengan kecanduan bermain Game Online terhadap perilaku sosial Remaja di Kelurahan Upai Kecamatan Kotamobagu Utara.

b. Secara praktis

Sebagai masukan juga kepada orang tua dalam mengatasi kecanduan Game Online terhadap Remaja di Kelurahan Upai Kecamatan Kotamobagu Utara.