

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam jenis tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan berpendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya untuk sekedar hiburan semata.

Tentunya perkembangan teknologi akan membawa perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat sekarang. Khususnya masyarakat dengan budaya ketimuran saat ini seperti Indonesia. Akibatnya, segala informasi yang bernilai positif dan negatif. Dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat. Salah satu produk teknologi yang terus berkembang dan dengan mudah diakses adalah *game online*.

Game online adalah sebagai salah satu jenis hiburan terbaru dan sangat digemari oleh anak-anak dan remaja. Keberadaan *game online* ini adalah sebagai salah satu teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan yang memiliki manfaat dan sudah tidak asing lagi. *Game online* adalah permainan yang terhubung secara langsung dengan banyak orang. Banyak cara manusia untuk mendapatkan kesenangan salah satunya adalah dengan *game online*, keragaman dari kesenangan yang dipilih akan berbeda antara individu yang satu dengan yang lain.

Keberadaan *game online* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan. *Game online* memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh para pemain di dunia nyata. *Game online* pun di anggap sebagai sesuatu yang membuat para pemain jadi kecanduan. Karena para *gamers* 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.

Maraknya *game online* di Indonesia membuat fenomena baru di kalangan penggemar *game* dari yang hidupnya kacau, hingga anak sekolah atau anak kuliah yang tidak lulus. Bermain *game* mempunyai dua sisi yaitu negatif dan positif. *Game online* ini berbahaya karena ketergantungan pada aktivitas pemain *game*. Banyak anak yang menyisihkan uang jajan mereka demi bisa bermain *game online*. Ketergantungan pada aktivitas *gamers* pada *game* akan mengurangi aktivitas yang seharusnya dijalani oleh perkembangan anak untuk bermain dengan kawan mereka.

Remaja yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game* akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Masa remaja merupakan masa di mana seorang individu mengalami peralihan dari satu tahap ke tahap berikutnya, yaitu menuju pada masa kedewasaan. Remaja dalam perkembangan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku. Masa remaja penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi.

Situasi seperti yang seperti ini memiliki masalah terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian akan tercermin dari sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media elektronik, seperti radio, televisi, dan internet mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif.

Maraknya *game online* saat ini menjadi bahasan cukup penting bagi sebahagian orang tua yang memiliki anak terutama anak remaja karena anak remaja ini mempunyai emosinya tidak stabil atau sering berubah-ubah . Maraknya *game* di komputer yang mengandung berbagai bentuk kekerasan menimbulkan keresahan bagi para orangtua. Kekhawatiran orang tua dengan maraknya *game online* yaitu para orang tua kuatir gairah belajar anaknya menurun, dan juga apa yang diperintah orang tua di keluarga tidak diperdulikan si anak akibat pengaruh *game online*.

Peranan keluarga dalam hal ini sangat penting untuk menggambarkan seperangkat perilaku antar pribadi, sifat, kegiatan yang berhubungan dengan pribadi dalam posisi dan situasi tertentu. Peranan keluarga didasari oleh harapan dan pola perilaku dari keluarga, kelompok dan masyarakat. Berbagai peranan orang tua yang terdapat di dalam keluarga adalah ayah sebagai kepala keluarga dari ibu sebagai pengasuh dan pendidik anak-anaknya, pelindung dan sebagai salah satu kelompok dari peranan sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya. Untuk mendidik anak, keluarga sangat berperan penting

untuk melaksanakan peranan psikosial sesuai dengan tingkat perkembangannya baik fisik, mental, sosial, dan spiritual.

Dilihat dari semakin berkembangnya *game online* di kalangan masyarakat terutama remaja . Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**Masalah-masalah *Game Online* Dikalangan Remaja (Studi Kasus: perilaku Remaja di Kelurahan Bandar Selamat Kecamatan Medan Tembung).**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Faktor-faktor penyebab remaja bermain *game online*.
2. Masalah-masalah apa saja yang dialami oleh remaja yang bermain *game online* di Kelurahan Bandar Selamat Kecamatan medan tembung.
3. Dampak *game online* terhadap remaja .
4. Bentuk pengawasan apa yang dilakukan orang tua pada anak yang bermain *game online*
5. Sikap orang tua kepada anaknya yang bermain *game online*

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar masalah yang ada tidak berkembang luas dan untuk mempermudah penelitian ini, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah Masalah-masalah *Game Online* Dikalangan Remaja di Kelurahan Bandar Selamat, Kecamatan Medan Tembung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang di kemukakan di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Masalah-masalah apa sajakah yang dialami oleh remaja yang bermain *game online* di Kelurahan Bandar Selamat Kecamatan Medan Tembung?
2. Faktor-faktor apa sajakah yang menyebabkan anak bermain game online?
3. Apa dampak *game online* terhadap kepribadian anak ?
4. Pengawasan apa sajakah yang dilakukan orang tua terhadap anaknya yang bermain *game online* di kelurahan Bandar Selamat, kecamatan Medan Tembung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui masalah-masalah apa sajakah yang dialami remaja yang bermain *game online* di Kelurahan Bandar Selamat Kecamatan Medan Tembung
2. Untuk mengetahui faktor-faktor apa sajakah yang menyebabkan p remaja bermain *game online*.
3. Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap remaja.
4. Untuk mengetahui bagaimana cara orang tua melakukan pengawasan kepada anak terhadap maraknya *game online* di kelurahan Bandar Selamat, kecamatan Medan Tembung.

F. Manfaat penelitian

Setiap penelitian yang dilaksanakan akan memberi manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Sebagai tambahan informasi yang dapat menambah wawasan dan mengembangkan wawasan peneliti terutama tentang hal yang berhubungan dengan masalah-masalah akibat maraknya *game online* di kalangan remaja .
2. Sebagai bahan pertimbangan untuk mengantisipasi adanya masalah maraknya *game online* terhadap remaja di dalam menghadapi kehidupan modern saat ini.
3. Menambah informasi mengenai masalah-masalah yang ditimbulkan salah satu inovasi teknologi yaitu *game online*.
4. Diharapkan dapat membantu menambah suatu bahan wacana untuk referensi sebagai sebuah acuan peneliti yang akan datang.



THE
Character Building
UNIVERSITY