

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet, menurut penelitian yang dilakukan Mukodin pada tahun 2004 fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah 88% *email*, 84% *world wide web*, 79% *chatting*, 68% *downloading file*, 18% *usenet newsgroup* dan *game online* sebesar 16%. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*. *Game online* ini paling banyak digunakan oleh anak-anak. Karena dunia para remaja memang identik dengan bermain

Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan remaja baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial (Soetjningsih, 1998). Para remaja usia sekolah adalah usia berkelompok atau sering disebut sebagai usia penyesuaian diri (Church & Stone dalam Hurlock, 2008). Para remaja masa sekolah mengembangkan kemampuan melakukan permainan (*game*) dengan peraturan (Desmita, 2008).

Dulu para remaja hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama dengan remaja yang lain secara langsung seperti congklak dan petak umpet. Sedangkan permainan yang dibuat sendiri oleh remaja seperti bermain layang-layang. Tetapi sekarang para remaja tidak lagi mau bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti *game*

*online* tersebut. Baik di *handphone* maupun di komputer dengan menggunakan akses internet atau *game online*.

*Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. *Game Online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game Online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala.

Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir yang ditulis oleh Arjuna dalam jurnal yang berjudul “Dampak Perkembangan *Game Online* terhadap Pola Perilaku Remaja di Surakarta”. Permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Banyak sekali *game center* yang bermunculan. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi.

*Game* saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun *game* ditujukan untuk remaja, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*.

*Game Online* juga membawa perubahan yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Yang mendominasi memainkan *game online* adalah kalangan pelajar, mulai dari SMP dan SMA. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan, ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *Game Online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul

**“ Perubahan Perilaku Terhadap Lima Remaja Pemain *Game Online* kasus : Jalan. William Iskandar Kecamatan Medan Tembung di Kota Medan)”**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Ketertarikan remaja yang menyebabkan kecanduan bermain *game online*.
2. Pola interaksi remaja pengguna *game online* dengan keluarga.
3. Perubahan perilaku terhadap remaja pemain *Game Online*.

### 1.3. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apa yang menyebabkan remaja tertarik untuk bermain *game online*.
2. Bagaimana pola interaksi remaja pengguna *game online* dengan keluarga.
3. Bagaimana Perubahan Perilaku terhadap remaja Pemain *Game Online*.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui apa yang menyebabkan remaja tertarik menggunakan *game online*.
2. Untuk mengetahui bagaimana pola interaksi remaja pengguna *game online* dengan keluarga.
3. Untuk mengetahui bagaimana Perubahan Perilaku terhadap remaja pemain *Game Online* di kecamatan Medan Tembung.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah.

1. Secara Teoritis

Untuk mempertajam kemampuan penulis dalam penulisan karya ilmiah, menambah pengetahuan dan mengasah kemampuan berpikir terhadap fenomena dan masalah sosial secara lebih baik.

## 2. Secara Praktis

Untuk memberikan sumbangan yang positif terhadap kajian dan bacaan di lingkungan mahasiswa dan memberikan masukan dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya.

