

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa kita lihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang muncul. *Game center* itu sendiri tidak seperti halnya 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.

Maraknya beredar game online di Indonesia membuat fenomena baru di kalangan penggemar game. Dari yang hidupnya kacau hingga anak sekolah atau kuliah yang tidak lulus. Bermain game memang mempunyai dua sisi, negatif dan positif. Dari segi positif bisa melatih pola berpikir, reflek, dan mungkin juga dijadikan ajang untuk mendapatkan uang dengan mengikuti pertandingan atau menjual item dan karakter di game. Memang terbukti dari sebuah penelitian bahwa bermain game bisa membuat anak-anak menjadi lebih cerdas bila dibandingkan yang tidak, walau penelitian ini masih berbau kontroversi dan belum bisa dipertanggung jawabkan. Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *Game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Game online dapat memberikan suatu kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh para gamer di dunia nyata. Dan dari sinilah, interaksi pada para gamer tumbuh, dimana muncul suatu ikatan emosional maya yang cukup kuat. Entah itu terwujud dalam bentuk yang dapat bernilai positif atau negatif. Manusia sebagai makhluk sosial di zaman modern. Dengan seiring berjalannya jaman yang semakin maju dimana teknologi dituntut untuk dapat memenuhi kebutuhan manusia secara fisik ataupun psikis (mental). Teknologi yang digunakan untuk menanggulangi kontradiksi dalam tatanan sosial justru akan menimbulkan kontradiksi baru di belakangnya. Manusia modern adalah orang yang gemar mencari sesuatu sendiri, mempunyai kebutuhan untuk berprestasi dan gemar mencari sesuatu yang berbeda dari orang lain. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

Persoalan yang kemudian muncul adalah bagaimana dampak yang ditimbulkan dari media *game online* terhadap perilaku kaum remaja. Siswa remaja sebagai salah satu pengguna game online belum mampu memilah aktivitas game online yang bermanfaat, dan cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas game online tertentu. Terlebih lagi perusahaan-perusahaan yang terkait dengan dunia game online dan pemasaran selalu menjadikan kaum muda sebagai “tambang emas” demi keuntungan belaka. Oleh karena itu tidak mengherankan jika selama ini bahaya mengancam dari game online terhadap kebiasaan dan perilaku kaum remaja, di

mana remaja merupakan sorotan utama untuk dikaji baik oleh pemerintah maupun lingkungan akademis.

Pada saat ini nampaknya telah terjadi kecenderungan pengguna game online yang kerap mengenyampingkan nilai-nilai moral dan etika. Padahal dalam tatanan sosial, etika sangat diperlukan guna menghindari terjadinya pergesekan yang berujung kepada konflik. Dalam kehidupan dan generasi inilah keberadaan tatanan norma dengan perangkat nilai moral luhur goyah, tergeser dan atau tergusur (Djahiri, 2006:13). Untuk itu diperlukan membangun sumber daya manusia yang berkarakter sebagai upaya pembangunan dari segi internal suatu bangsa dengan istilah lain membangun sumber daya manusia yang berkepribadian lurus-kuat-tinggi (Budimansyah, 2004:150). Lurus dan kuat menyangkut masalah moral, sedangkan tinggi menyangkut masalah professional.

Jika masyarakat umum menyatakan bahwa membangun sumber daya manusia hanya menyangkut aspek profesionalisme atau keterampilan saja, merupakan suatu kekeliruan yang sangat besar, sebab mutu sumber daya manusia pertama-tama ditentukan oleh karakter atau kepribadiannya yakni karakter atau kepribadian yang bermoral dan bermotivasi tinggi. Tiadanya unsur ini menyebabkan manusia Indonesia terombang ambing, lemah karsa, mudah diarahkan pada hal-hal yang bengkok, (Soewardi, 2005 : 138).

Seperti halnya yang terjadi di kampung halaman penulis (Desa Batukarang Kecamatan Payung Kabupaten Karo). Remaja jadi memiliki pola hidup yang konsumtif, dimana remaja selalu memiliki keinginan untuk bermain game online lebih lama lagi. Bahkan ada sebagian remaja yang tidak memperdulikan hal-hal lain seperti lupa makan, lupa waktu belajar, berbohong kepada orang tua untuk

dapat bermain game online, bolos sekolah, menjadi pribadi yang pendiam dan lain sebagainya apabila si remaja sudah bermain game online tersebut.

. Warung internet yang sebelumnya hanya ada satu dalam waktu singkat bertambah menjadi empat, dan setiap warnet memiliki minimal 15 kom (ruang bermain internet) yang dibuka bahkan kadang lebih dari 12 jam setiap harinya dan dengan sewa yang murah, sekitar dua ribu sampai tiga ribu rupiah per jam. Pengunjung warung internet ini mulai dari anak-anak, remaja bahkan dewasa. Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan pada dua lokasi warung internet di desa Batukarang ini, kebanyakan pengunjunya adalah remaja yang berusia 12 sampai 15 tahun. mereka datang ke warnet hanya untuk bermain game online.

Remaja menganggap bahwa bermain game jauh lebih menarik dibanding aktivitas-aktivitas yang lain. Ketika ditanya mereka merasa bahwa ada kepuasan yang tersendiri yang didapat ketika memenangkan suatu permainan. Dan ketika seorang remaja memenangkan suatu permainan, maka mereka akan memiliki keinginan untuk memainkan game selanjutnya yang levelnya lebih tinggi lagi. Inilah yang mengakibatkan remaja tidak pernah merasa puas ketika bermain game online tersebut. Perilaku remaja pun berubah ke arah yang negatif. Banyak remaja yang suka mencuri uang orang tua mereka dan membohongi orang tua mereka dengan mengatakan membeli keperluan sekolah, karena jatah yang diberi orang tua tidak cukup jika remaja tersebut ingin bermain game online, mereka juga sering menjadikan permainan game online sebagai ajang taruhan siapa yang lebih hebat bermain game.

Di samping itu banyak orang tua mereka yang lupa akan peranan dan tanggung jawab mereka sebagai orang tua sehingga kurang memberi perhatian dan kasih sayang kepada anak dikarenakan sibuk dengan pekerjaannya. Kondisi seperti inilah yang membuat remaja bebas memilih waktu untuk bermain, sehingga remaja tersebut seakan tidak mempunyai tanggung jawab dan kebanyakan remaja sudah tidak aktif lagi dalam mengikuti kegiatan kerohanian seperti PA (Pendalaman Alkitab) dan mengaji karena akibat dari bermain game online tersebut. Game online ini memang sangat berpengaruh kepada kehidupan anak remaja Desa Batukarang yang memberikan dampak besar, yang dapat dilihat dari perubahan hidup, moral, prilaku, psikis, rohani dan lain sebagainya.

Remaja yang seharusnya diharapkan menjadi generasi-generasi penerus bangsa, malah sebaliknya menjadi sebuah permasalahan bagi pemerintah. Karena banyak remaja yang saat ini hanya meluangkan waktunya untuk bermain dan perilakunya berkembang ke arah yang negatif.

Melihat bahwa persoalan maraknya *game online* yang digemari remaja sebagaimana latar belakang tersebut di atas menarik untuk diteliti, oleh karena itu peneliti mengangkat hal tersebut dengan judul “ **Dampak Permainan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Desa Batukarang Kecamatan Payung Kabupaten Karo**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kepatuhan remaja kepada orang tua di Desa Batukarang agak berkurang bermain game online.

2. Kecenderungan berbohong kepada orang tua demi mendapatkan uang untuk bermain internet dan diizinkan untuk ke luar rumah.
3. Remaja yang masih sekolah kurang disiplin untuk menggunakan jam belajar dirumah.
4. Remaja sering bolos sekolah hanya untuk bermain game online.
5. Remaja menjadikan game online untuk taruhan.
6. Remaja kurang aktif mengikuti kegiatan kerohanian.
7. Kurangnya perhatian orang tua akibat kesibukan bekerja.
8. Kepala desa dan tokoh masyarakat belum maksimal untuk mengarahkan/membimbing remaja.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan berbagai keterbatasan yang dialami baik dari segi pengetahuan dan pengalaman maka peneliti mengadakan pembatasan masalah yang akan diteliti. Adapun masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Dampak Permainan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Desa Batukarang Kecamatan Payung Kabupaten Karo”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Dampak apakah yang ditimbulkan oleh permainan *game online* terhadap perilaku remaja?
2. Bagaimana dampak permainan game online terhadap perilaku remaja?

E. Tujuan Penelitian.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Untuk mengetahui dampak permainan game online terhadap perilaku remaja.
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak permainan game online terhadap perilaku remaja.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara praktis diharapkan agar semua pihak dapat mengetahui dampak positif dan dampak negatif perkembangan teknologi khususnya game online, sehingga dapat mencegah hal-hal negatif yang muncul dan mengambil sisi baiknya.
2. Secara teoritis sebagai tambahan referensi bagi akademisi dan seluruh masyarakat agar dapat belajar dari hasil penelitian ini sehingga bisa membantu dan memecahkan masalah-masalah tentang remaja yang berkaitan dengan perkembangan IPTEK.