

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada *era globalisasi* seperti saat ini jauh lebih canggih yang membuat sistem komunikasi ini berkembang dengan cepat. Pada zaman sekarang kehidupan manusia ini diwarnai dengan adanya teknologi yang semakin berkembang sehingga membuat manusia dengan cepat untuk mendapatkan suatu kemudahan dalam berkomunikasi dengan jarak jauh. Perkembangan teknologi informasi ini juga dapat memudahkan manusia untuk beraktifitas dalam mencari berbagai informasi dari internet yang sedang beredar dan sedang marak di dunia maya.

Teknologi merupakan suatu sarana atau sistem yang dapat berfungsi untuk memberikan suatu kenyamanan dan kemudahan dalam berkomunikasi sesama manusia. Teknologi juga dapat mengubah suatu bentuk masyarakat yang dimana dulunya masyarakat masih dalam tahapan tradisional atau sederhana telah menjadi masyarakat yang peka atas teknologi dan komunikasi. Pada masa ini dunia sudah sangat terpengaruh terhadap perkembangan informasi, transformasi, serta cepat dalam mempengaruhi manusia sehingga dunia sekarang dijuluki dengan *Era Globalisasi* yang membuat manusia bisa saling berkomunikasi dengan jarak jauh. Perkembangan teknologi ini tidak hanya berkembang di kota-kota besar saja melainkan di kota-kota kecil juga sudah mulai berkembang bahkan di pedesaan juga sudah berkembang teknologi seperti saat ini. Adanya internet ini dapat memudahkan kita untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan jarak jauh

kemudian menggunakan internet seperti ini yang membuat kita mudah berinteraksi dan berkomunikasi dengan berbagai macam jejaring sosial yaitu seperti *Facebook, Instagram, Twitter, Whatsapp, Messenger, Telegram, Line* dan bahkan *game online*.

Pada lima tahun belakangan ini jejaring sosial yang lagi marak dan juga sering digunakan oleh manusia yaitu *Instagram, Facebook, Telegram, Whatsapp* dan juga ada *game online*. *Game online* merupakan suatu jenis *game* yang dapat diakses menggunakan jaringan internet dan dapat melibatkan banyak pemain sekaligus bisa berinteraksi antara satu pemain dengan pemain lainnya dalam waktu.

Game online yang pertama kali dikenal merupakan *game* simulasi perang atau pertempuran yang bertujuan untuk latihan militer yang akhirnya disebarluaskan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game* yang lainnya berkembang, begitu juga dengan fungsi *game* sendiri yang berawal dari menghibur hingga ke ranah sosialisasi antara pemain *game online* (Ulfa, 2017: 43). Sebuah artikel cerita remaja Indonesia tentang *game online* ini dapat mengajarkan sesuatu yang baru bagi remaja bahkan jika digunakan dengan frekuensi yang sering akan berdampak negatif kepada remaja tersebut dikarenakan didalam *game* tersebut tidak semua adegan yang diperlihatkan ramah untuk remaja itu sendiri. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif (Ulfa, 2017: 43). Bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif baik secara social psikis, dan fisik. Remaja yang bermain *game online* secara aktif akan menyita

waktunya untuk berkomunikasi dengan keluarga maupun dalam lingkup pergaulannya. Dampak secara psikis dapat dilihat dari anak yang terus bermain *game* akan sulit fokus dalam belajar maupun kegiatan sehari-hari dan secara fisik terkena paparan cahaya radiasi komputer secara terus menerus dapat merusak saraf mata dan otak (Mahardika, 2016: 204).

Salah satu proses maraknya perkembangan *game online* ini dengan adanya suatu komunitas-komunitas *game online* yang dapat memfasilitasi para *gamer* untuk dapat menuangkan segala pengalaman disaat bermain *game online* tersebut. Komunitas-komunitas ini akan dijadikan sebuah komunitas multikultural yang dapat dijadikan gaya hidup dan bisa mempererat tali silaturahmi antar *gamers*. *Game online* seperti ini bisa membuat pemain menjadi lupa dengan waktu yang biasanya pemain *game online* ini hanya untuk menyenangkan dan menghilangkan rasa kejenuhan manusia baik dari kegiatannya yang sehari-hari. Saat bermain *game online*, kita akan merasa senang seolah dapat menghilangkan rasa jenuh tetapi efek jangka panjangnya berupa suatu kecanduan dalam bermain *game online* tersebut. Jika bermainnya berjam-jam bahkan kesehariannya penuh dengan memainkan *game online* maka kecanduan itu dapat menimbulkan suatu perilaku manusia yang tidak baik bahkan juga bisa merusak mata dan juga saraf manusia. Perilaku yang dimunculkan dari efek kecanduan *game online* tersebut tidak hanya terlihat dari bentuk fisik tetapi juga dari sisi psikologisnya yang tidak stabil dan susah mengontrol emosi, jadi perasaan inilah yang mempengaruhi kehidupan manusia yang sudah kecanduan dalam bermain *game online* (Sididiqah, 2010: 36) . Adapun berbagai macam jenis *game online* yang sering

dimainkan oleh anak-anak, remaja maupun dewasa seperti, *Mobile Legend, Free Fire, PUBG Mobile, Hago, dan Lords Mobile* yang merupakan *game action*.

Game freefire merupakan sebuah *game online* yang cukup banyak diminati oleh anak-anak, remaja dan juga dewasa, bahkan perempuan juga banyak meminatinya untuk bermain *game online* ini oleh karena itu *game* ini sangat menarik untuk dimainkan dan *game* ini merupakan suatu *game* yang memicu perasaan pengguna dalam menggunakan *game* tersebut. Remaja perempuan yang sudah kecanduan dalam memainkan *game online freefire* pasti akan lupa dengan waktu dan aktifitas sehari-hari yang seharusnya dikerjakan. *Game online freefire* ini merupakan sebuah *game* perang yang bisa dimainkan dalam tiga mode yaitu mode *solo*, mode *duo*, dan mode *squad*. Pertama, mode *solo* yang dimana mode ini dimainkan oleh satu pemain dengan tujuan untuk membunuh musuh yang terdiri dari 49 pemain. Kedua, mode *duo* yang dimana mode ini beranggota 2 pemain sekaligus kemudian tujuan dari mode ini yaitu untuk membunuh satu persatu musuhnya hingga mati yang terdiri dari 48 pemain. Ketiga, mode *squad* yang dimana mode ini terdiri dari 4 pemain, pemain dalam satu tim ini bisa saling menyelamatkan atau menolong temannya yang sedang kesuahan atau menemukan kendala kembali dan bisa bermain lagi, musuh dalam mode ini terdiri dari 46 pemain kemudian salah satu dari pemain ini bisa bertahan hidup hingga akhir permainan maka bisa mendapatkan kemenangan. Salah satu kunci dari permainan ini adalah bertahan hidup sampai akhir *game*. Maka dari itu pemain dalam *game*

harus memiliki senjata atau pun peralatan perang lainnya (*Loating*) yang bisa untuk mendapatkan kemenangan (*booyah*).

Bermain *game online* yang berlebihan akan menyebabkan kecanduan serta dapat memberi berbagai dampak psikologis. Kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial pada remaja ini menunjukkan hubungan yang signifikan. Jika tingkat kecanduan *game online* ini tinggi maka ia akan kesulitan untuk melakukan penyesuaian sosial dan juga akan terasing dari lingkungan nyatanya. Adapun penelitian ini menunjukkan efek negatif pada kecanduan *game online* seperti meningkatnya *perilaku prosocial*, menurunnya *life satisfaction*, gangguan perilaku, banyak masalah pada teman sebaya, dan permasalahan emosi (Andrew, 2014: 21). Menurut (Chen dan Chang, 2008: 29) menemukan bahwa ada pengaruh negatif pada fungsi fisik dan mental karena penggunaan yang berlebihan, mereka yang terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game* berdampak buruk pada penglihatan dan penurunan berat badan, mengalami ilusi serta interaksi sosial yang kurang baik. Penelitian yang dilakukan (Anderson dan Bushman, 2001:51) mengatakan bahwa remaja yang aktif dalam bermain *game* akan menjadi bersifat lebih kasar dan agresif dikarenakan terpengaruh dari lingkungan *game online* yang secara terus menerus dimainkan dengan frekuensi tinggi.

Kecanduan merupakan salah satu tingkah laku yang sudah kebiasaan dengan keadaan secara fisik maupun psikologis dalam melakukan kegiatan dan juga memiliki rasa tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak dilakukan dalam sehari saja. Kecanduan *game online* merupakan sebuah bentuk kecanduan

yang disebabkan oleh ketergantungan pengguna dengan teknologi yang sudah mulai berkembang yang membuat manusia ketergantungan pada kebiasaan yang tidak bisa dilepas untuk bermain *game* tanpa memandang waktu dan tempat.

Kecanduan terhadap *game online* merupakan satu jenis kecanduan yang disebabkan pengguna yang terobsesi dengan kemajuan teknologi terutama di sektor *game* dan teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Kecanduan yang diakibatkan oleh teknologi internet disebut juga *game addiction* (berlebihan bermain *game*) (Soettjipto, 2007: 79). Penelitian yang dilakukan oleh (Kusumadewi, 2009: 51) berhubungan dengan frekuensi bermain *game online* dan lingkup sosial remaja yang disebut dengan *emotional sensivity* (ES) dan *emosional expresivity* (EE), artinya bahwa kecanduan yang dirasakan remaja terhadap *game online* maka interaksinya akan semakin rendah dalam menanggapi keterampilan sosialnya. Hal ini menunjukkan bahwa emosional remaja merupakan salah satu dampak yang dirasakan oleh remaja pencandu *game online*.

Perilaku kecanduan bermain *game online* ini tidak pantas untuk di contoh maupun ditiru oleh orang lain dimana perilaku kecanduan ini dapat menimbulkan kerugian karena banyak memiliki dampak negatif maupun dampak positif terhadap diri sendiri. Kecandian *game online* bisa memunculkan berbagai dampak negatif seperti dalam aspek sosial, kesehatan, psikologi, belajar dan keuangan (King & Delfabbro, 2018: 151). *Game online* akan berdampak positif apabila remaja pandai dalam memilah waktu untuk bermain *game* dan hanya dimanfaatkan untuk hiburan saja (Adams, 2013: 149), dimana rasa penat yang

diperoleh bisa dikurangi dari bermain *game* tersebut (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009: 149).

Febriandari, 2016: 2 Perempuan yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala beberapa gejala seperti *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*), *konflik* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan). Tujuh kriteria kecanduan *game online* ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang pemain *game online* yang ditetapkan pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan *game online*. Adapun faktor yang membuat perempuan bermain *game online* yaitu faktor rasa penasaran yang dimana faktor ini bisa membuat perempuan menjadi ketagihan atau kecanduan dalam bermain *game online* dan bisa membuat termotivasi untuk bermain *game online* dengan terus-menerus kemudian juga ada faktor untuk menghilangkan rasa kebosanan, rasa kejenuhan, rasa stress dan juga faktor pertemanan yang dimana faktor pertemanan ini sangat berpengaruh besar pada diri sendiri.

Berdasarkan fenomena penulis melihat dan tertarik untuk mengetahui permasalahan dari fenomena tersebut sebab penulis melihat bahwa fenomena ini

merupakan fenomena yang unik yang tidak ditemukan disetiap tempat bisa dikatakan bahwa fenomena perilaku kecanduan *game online* dikalangan remaja perempuan dikota binjai ini. Adapun alasan secara teoritik, kemajuan teknologi saat ini dan cara seorang meananggapi teknologi hari ini tidak hanya berpengaruh kepada kecerdasan dalam berinternet tetapi juga memunculkan streotip yang baru yang layaknya *game online* dominan di lakukan atau dimainkan oleh pihak laki-laki tetapi melihat maraknya remaja perempuan memasuki ranah tersebut terutama di *Game Online Freefire* selain perubahan streotipe pada perempuan untuk masuk keranah *game online* di kota Binjai ini merupakan sesuatu yang unik dikarenakan komunitas *Freefire* yang biasa beranggotakan laki-laki dominan di kota Binjai ini ditemukam komonitas yang berisikan pemain perempuan dan telah ikut dalam kompetisi *freefire* tersbut. Hal ini membuat penulis meneliti lebih lanjut terkait fenomena tersebut. Berdasarkan kenyataan fenomena tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Perilaku Kecanduan *Game Online Freefire* Pada Remaja Perempuan Di Kota Binjai”

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang penulis fokuskan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Apa penyebab kecanduan *game online freefire* pada remaja perempuan dikota Binjai ?
2. Bagaimana perilaku kecanduan *game online freefire* pada remaja perempuan di kota Binjai ?

3. Bagaimana dampak perilaku kecanduan *game online freefire* pada remajaperempuan di kota Binjai ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penyebab kecanduan *game online freefire* pada remajaperempuan dikota Binjai
2. Untuk menggambarkan perilaku kecanduan *game online freefire* padaremaja perempuan dikota Binjai
3. Untuk mengetahui dampak perilaku kecanduan *game online freefire* padaremaja perempuan dikota Binjai

1.4 Manfaat

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat sebesar-besarnya kepada pembaca, baik secara teoretis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

1. Penelitian ini berguna untuk menambah ilmu pengetahuan dan memperkaya ilmu bagi penulis mengenai Perilaku Kecanduan *Game Online freefire* Pada Remaja Perempuan Di Kota Binjai.
2. Penelitian ini mampu memberikan sumbangsih demi kemajuan Ilmu Pengetahuan Antropologi yang penulis tekuni terutama dalam kajian Antropologi Gender dan Seksualitas.
3. Penelitian ini dijadikan sebagai bahan rujukan untuk ilmu sosial yang

berkaitan dengan penelitian ini berguna untuk menambah ilmu pengetahuan dan memperkaya ilmu bagi penulis mengenai Perilaku Kecanduan *Game Online Freefire* Pada Remaja Perempuan Di Kota Binjai.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis yang berkaitan dengan penelitian ini dijadikan sebagai bahan rujukan untuk ilmu sosial yang berkaitan dengan penelitian ini berguna untuk menambah ilmu pengetahuan dan memperkaya ilmu bagi penulis mengenai Perilaku Kecanduan *Game Online Freefire* Pada Remaja Perempuan Di Kota Binjai.
2. Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca mengenai Perilaku Kecanduan *Game Online Freefire* Pada Remaja Perempuan Di Kota Binjai.
3. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih mendalam kepada penulis dan juga memberikan pengetahuan bagi masyarakat yang berkaitan dengan Perilaku Kecanduan *Game Online Freefire* Pada Remaja Perempuan Di Kota Binjai.