

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan jaman pada saat ini telah merubah kehidupan masyarakat dari berbagai aspek kehidupan masyarakat, salah satunya yaitu pada bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi kini telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, mulai dari kalangan anak muda hingga kalangan orangtua. Pada jaman sekarang ini bila seorang remaja awam dalam hal teknologi, maka akan dianggap sebagai seorang remaja yang tidak mengikuti perkembangan jaman.

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa ini para remaja akan banyak terpengaruh dari hal yang dilihat, dan didengarnya. Remaja yang tidak dapat beradaptasi akan melakukan perilaku yang menyimpang seperti, menjadi arogan, kasar, dan berbagai perilaku menyimpang lainnya.

Inovasi dan penemuan dari yang sederhana hingga yang kompleks. Setidaknya ada dua teknologi informasi yang berkembang pesat dalam perkembangan teknologi informasi, khususnya di bidang komunikasi. Satu bisa berupa telepon seluler atau telepon seluler, yang lain adalah komputer dengan jaringan internet, yaitu dapat digunakan untuk menghubungkan orang tanpa batasan jarak atau waktu (2015: 7).

Perkembangan fenomena internet dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan besar dalam media komputerisasi. Saat ini salah satu media

yang sangat berpengaruh terhadap terbentuknya kelompok masyarakat yang saling berinteraksi adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan yang memungkinkan penggunanya untuk bermain dengan pengguna lain dalam waktu yang bersamaan menggunakan jaringan Internet. Permainan ini telah berkembang dengan sangat pesat dan terbagai menjadi berbagai macam genre game. Seperti game FPS (*First person shooter*) contohnya seperti *PUBG*, *Free fire*, *Pointblank*. *Game MMORPG* seperti *GTA*, *Perfect world*, *Genshin impact*.

Pesatnya perkembangan internet menghasilkan berbagai inovasi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Salah satu aspek yang terdampak yaitu hiburan/entertainment. Game merupakan salah satu aspek hiburan yang dihasilkan dari perkembangan internet dan saat ini digemari oleh semua kalangan masyarakat.

*Game* merupakan permainan yang menggunakan media elektronik berupa multimedia yang dibuat semenarik mungkin untuk mendatangkan kepuasan batin bagi pemainnya. *Game* berubah menjadi budaya masyarakat saat ini dan menjadi salah satu kegiatan kita sehari-hari. Budaya bermain *game* sudah menjadi gaya hidup yang sangat digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak sekolah dasar, baik di pedesaan maupun perkotaan.

Pada dasarnya game terbagi menjadi dua yaitu game offline dan online. Game offline adalah game atau permainan yang dimainkan di komputer ataupun handphone. Game offline sendiri dapat dimainkan tanpa menggunakan koneksi internet. Game offline tidak dapat memungkinkan penggunanya untuk dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya secara langsung di waktu yang bersamaan. Berbeda dengan game online. Game online merupakan suatu game atau permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang sekaligus secara bersamaan.

Game online dalam memainkannya dibutuhkan koneksi internet yang dapat menghubungkan para penggunanya agar dapat berinteraksi secara langsung. Game online juga terbagi menjadi beberapa genre yaitu sebagai berikut:

1. Action

Dalam game ini biasanya pemain dituntut untuk mengandalkan ketangkasan serta kelincahannya. Sub genre dari permainan ini yaitu shooter games, fighting games dan juga survival games

2. Adventure

Dalam game ini pemain disuguhkan cerita seolah-olah pemain sedang berada di dalam dunia tersebut. Dalam game ini pemain bebas untuk memainkan karakternya dan juga bebas dalam mengambil keputusan dalam game tersebut. Sub genre game ini yaitu graphic adventures, real time adventure

3. Action Adventure

Genre ini merupakan gabungan dari genre action dan adventure. Dalam game ini biasanya player diharuskan untuk berpikir karena dalam petualangannya pemain akan mendapatkan banyak misteri untuk dipecahkan. Sub genre game ini yaitu survival horror dan puzzle adventures

4. RPG

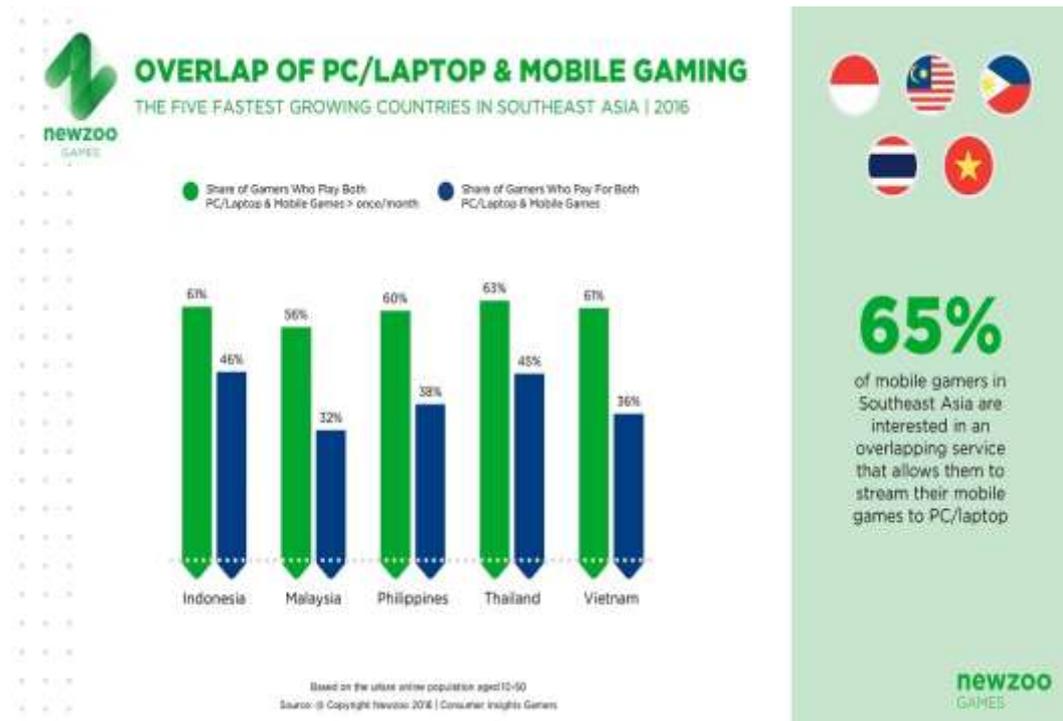
RPG adalah salah satu genre yang paling banyak diminati oleh kalangan pengguna game online. Game ini adalah game strategi yang pemainnya dituntut untuk berpikir panjang dalam menentukan pilihan pada game ini. sub genre dari game ini yaitu MMORPG, Action RPG, fantasy dan choice.

Saat demam *game online* menyebar, para *developer* sekaligus pencipta *game online* memberikan berbagai fitur-fitur yang menarik yang dapat menjadikan penggunanya rela untuk menghabiskan waktu yang cukup lama hanya untuk memainkan *game daring/online*. Para pengguna *game online* dapat merasakan interaksi sosial langsung seperti di kehidupan nyatanya. Contohnya seperti *game perfect world* ataupun *GTA* yang berbasis *Open world*, penggunanya dapat berbicara langsung menggunakan fitur chat ataupun suara dengan ratusan bahkan ribuan pengguna lainnya. Mereka juga dapat merasakan ramainya hiruk pikuk kota yang berisi ratusan bahkan ribuan *character game online* dari pengguna lain. Bahkan di dalam *game Perfect World* Indonesia besutan *Lytogame* ini penggunanya dapat menikah dengan pengguna lainnya dengan *character* dengan syarat pria harus membeli item *Limestone mark*, sedangkan pengguna wanitanya harus memiliki *Eternal silk*. Di dalam *game* ini juga dapat membuat *guild* atau kelompok yang berisikan maksimal 200 orang, setiap *guild* juga dapat memperebutkan wilayah dengan *event Teritorial War* yang dapat dilangsungkan pada hari Jumat-Minggu. Jika *guild* penilik wilayah kalah dalam *Teritorial War* akan kehilangan wilayahnya, tetapi pada minggu depannya *guild* tersebut dapat melakukan *Bid* wilayah dan merebutnya kembali jika menang. Jika *Guild* yang memiliki wilayah yang banyak akan mendapatkan *Gold* yang cukup banyak dan dapat di jual dengan mata uang asli. Dengan berbagai macam fitur tersebut pengguna *game online* pun terkadang lupa waktu dan menjadikannya pecandu *game daring/online*.

Perkembangan *game* yang sebelumnya hanya dapat dimainkan secara *offline* kini dapat dimainkan secara online tanpa adanya tekanan waktu karena

hadirnya *game daring/online*. *Game online* saat ini telah berkembang sedemikian rupa seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi itu sendiri (Afrianto dalam Febriana, 2012:1). Perkembangan *game online* di Indonesia dimulai pada pertengahan tahun 1990-an saat *game Nexia* beredar. Saat itu, Ragnarok merupakan salah satu *game online* terpopuler di masyarakat luas. Pesatnya perkembangan *game online* telah melahirkan berbagai jenis *game online* lainnya seperti *Dota Online*, *Atlantica Online*, *Counter Strike*, *Point Blank*, dan *Three Kingdom Online*. Mengingat perkembangan *game online*, ada beberapa keunggulan dibandingkan *game offline*. Dalam *game online*, pemain dapat bermain dengan jumlah pemain yang tidak terbatas dan juga memiliki kesempatan untuk bertemu dengan pemain lain (*gamer*).

Maraknya perkembangan *game online* memunculkan banyaknya komunitas-komunitas *game online* yang tercipta. Hal tersebut dapat memfasilitasi para gamers dalam bertukar cerita serta pengalaman mereka selama bermain *game online*. Komunitas-komunitas ini yang menjadi ajang untuk saling berkomunikasi dan berdiskusi terkait *game online* yang mereka mainkan. Komunitas ini juga biasanya melaksanakan tournament-tournament tertentu dengan tujuan untuk bertemu langsung dengan player lainnya.



**Gambar 1 Perkembangan Pengguna Game Online di Asia Tenggara**  
Sumber: Newzoo Games tahun 2018

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa perkembangan *game online* di Indonesia sangatlah pesat dari tahun ke tahun. Gambar di atas menunjukkan bahwa Indonesia merupakan salah satu dari 5 negara di Asia Tenggara yang mengalami perkembangan pesat pada peningkatan jumlah pengguna *game online* itu sendiri. Dapat dilihat pada setiap tempat tongkrongan seperti Warung kopi, Kafe ataupun Warung internet yang menyediakan komputer untuk bermain *game* yang dipenuhi oleh remaja yang sedang bermain *game online* bersama teman teman sebayanya.

Menurut Young (Andaryani, 2013:208), kecanduan internet dapat menarik perhatian individu terhadap internet dan penggunaan yang tidak sehat serta mengganggu aktivitas lainnya. Kecanduan menghabiskan banyak waktu online. Mereka dapat menghabiskan 20-40 jam online dalam seminggu.

Bermain game online secara berlebihan menyebabkan kecanduan serta dapat memberi berbagai dampak psikologis. Kecanduan *game online* berkaitan erat dengan tingkat penyesuaian sosial pada remaja. Semakin tinggi tingkat kecanduan yang dimiliki seseorang maka individu tersebut akan semakin sulit melakukan adaptasi pada lingkungan. Aspek negatif dari kecanduan game online, antara lain peningkatan perilaku penuntutan, penurunan kepuasan hidup, gangguan perilaku, banyak masalah teman sebaya, dan masalah emosional (Andew, 2014: 21)

Konsep antropologi adalah studi tentang perilaku sosial individu, karena ada tiga kelompok masalah utama dalam hubungan antara budaya dan perilaku sosial individu. (1) Hubungan antara budaya dan karakteristik manusia, (2) Kelompok hubungan budaya Kepribadian kolektif (kepribadian) khas satu spesifik, (3) Kelompok hubungan budaya dengan kepribadian abnormal. (Kapoh, 2015: 6).

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perilaku menyimpang remaja pecandu *game online*?
2. Bagaimana bermain *game online* mempengaruhi perilaku remaja?
3. Bagaimana peran lingkungan sosial dalam proses pembentukan perilaku remaja?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi bentuk penyimpangan perilaku akibat bermain *game online* pada remaja.
2. Menggambarkan proses terpengaruhnya perilaku menyimpang remaja akibat bermain *game online*.
3. Untuk mengetahui peran lingkungan sosial dalam proses pembentukan perilaku remaja.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Menambah khasanah terkait proses terjadinya perilaku menyimpang yang terjadi pada remaja. Kajian ini juga diharapkan dapat membawa ide bagi dunia pendidikan dalam bentuk teori, khususnya terkait pentingnya *game online* dan pengendalian diri bagi mengontrol perilaku siswa. Selain itu, informasi yang dikumpulkan dari survei ini dapat memperluas informasi tentang *game online* dan pengaturan diri. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Dapat digunakan sebagai sumber informasi tentang dampak kecanduan permainan *online*. Melalui penelitian ini juga diharapkan dapat meminimalisir dan mengatasi dampak negatif dari kecanduan *game online*.