

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang dilaksanakan saat ini banyak kali menghadapi problematika dan rintangan, diantaranya pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, Penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala massal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Perkembangan teknologi informasisaja tidak mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (cybercommunity). Masyarakat nyata adalah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, Sedangkan kehidupan masyarakat maya adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas.

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 tercemin dalam sikap dan tingkah laku. Remaja merupakan salah kelompok yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik. Perkembangan teknologi komunikasi tidak hanya berkuat pada daerah nyata atau realita saja, tetapi juga menjangkau dunia virtual atau dunia maya.

Di Indonesia dewasa ini, terlihat beberapa anak berusia sekitar 8-12 Tahun sampai umur 12-17 tahun bahkan orang dewasa juga duduk berjajar di depan komputer di suatu ruangan dengan tempat duduk yang sangat nyaman. Sesekali mereka berteriak senang, kaget, ataupun nada teriakan kecewa. Mereka sangat menikmati apa yang disajikan oleh komputer tersebut. Sebenarnya yang mereka teriakkan adalah saat mereka sedang asyik bermain game online dengan beberapa orang yang ada disekitarnya. Pada awalnya, game online yang lebih dulu dikenal adalah “Game Jaringan” dimana dalam hal ini beberapa Personal Computer dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Dengan game online, kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang di lokasi lain, bahkan hingga orang dibelahan bumi lain.

Dalam situs kominfo Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementrian Kominfo Septiana Tangkary mengatakan bahwa Indonesia termasuk pengguna internet yang cukup tinggi, sebagai pengguna internet terbanyak ke 8 di dunia. Menurut Survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) tentang jumlah pemakai internet, dan hasil survey menunjukkan bahwa pemakai internet di Indonesia terdapat 63 juta orang atau 24% dari jumlah penduduk indonesia. Dari jumlah pemakai internet 10% atau 6 jutaan dari mereka adalah pemain game online aktif, pemain game online aktif adalah sebutan bagi mereka yang hampir setiap hari bermain game online. Ada 15 jutaan dari mereka adalah pemain game online pasif dikategorikan pasif karena mereka jarang memainkan game online namun mereka pernah mengakses game online melalui

jejaring sosial. (Dalam *Ligagames.com*, Diakses 27 Februari 2017 dalam jurnal skripsi Tammy Nur Komala Jabbar 2014:1).

Maraknya game online membuat perilaku remaja kurang baik dimasyarakat, dan dilingkungan keluarga. Perilaku mereka banyak kearah perilaku negatif. Banyak yang mengakibatkan perilaku negatif salah satunya game online. Perilaku negatif adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan yang kurang baik/menyimpang dari ukuran umum. Sedangkan menurut Bruce J. Cohen, perilaku menyimpang sama halnya dengan perilaku negatif bisa didefinisikan sebagai setiap perilaku yang tidak berhasil menyesuaikan diri dengan kehendak-kehendak masyarakat atau kelompok tertentu dalam masyarakat. Adapun Ciri-ciri perilaku negatif dalam bermain game online yaitu Menghambur-hamburkan uang bermain game, rasa ingin tahu dengan sesuatu hal yang negatif, terjadinya perubahan-perubahan emosi, pikiran, dan lingkungan hidup, Sering mengalami tekanan mental dan mudah gelisah, tidak sabar, emosional. Faktor penyebab dari perilaku negatif ini ada dua yaitu faktor Internal dan faktor eksternal. Dari faktor internal yaitu Krisis identitas artinya Perubahan biologis dan sosiologis pada diri remaja memungkinkan terjadinya dua bentuk integrasi. Pertama, terbentuknya perasaan akan konsistensi dalam kehidupannya. Kedua, tercapainya identitas peran. Kenakalan remaja terjadi karena remaja gagal mencapai masa integrasi kedua. Sedangkan dari faktor eksternal yaitu kontrol diri yang lemah, Keluarga dan Perceraian orangtua, tidak adanya komunikasi antar anggota keluarga, atau perselisihan antar anggota keluarga bisa memicu perilaku negatif pada remaja. Pendidikan yang salah di keluarga pun seperti terlalu memanjakan anak, tidak memberikan pendidikan

agama, atau penolakan terhadap eksistensi anak, bisa menjadi penyebab terjadinya perilaku remaja, Teman sebaya yang kurang baik dan komunitas/lingkungan tempat tinggal yang kurang baik.

Game online sangat disenangi oleh remaja sama halnya di kampung penulis di desa Jinabun, Remaja menganggap bahwa bermain game jauh lebih menarik dibanding aktifitas – aktifitas yang lain. Mereka merasa bahwa ada kepuasan yang tersendiri yang didapat ketika memenangkan suatu permainan, maka mereka akan memiliki keinginan untuk memainkan game selanjutnya yang levelnya lebih tinggi lagi. Remaja tersebut tidak memikirkan dampaknya bagi mereka yang bahwasannya perilaku mereka menjadi kurang baik seperti suka mencuri uang orang tua dan membohongi orang tua, bahkan ada remaja yang tidak memperdulikan hal-hal seperti lupa makan, lupa waktu belajar, bolos sekolah untuk dapat bermain game online dan dan lain sebagainya serta mengatakan membeli keperluan sekolah, karena jatah yang diberikan orang tua tidak cukup untuk bermain game online. Mereka juga sering menjadikan permainan game online sebagai ajang taruhan siapa yang menang dan siapa yang hebat dalam bermain game. Salah penyimpangan yang dilakukan oleh remaja akibat bermain game online antara lain berbohong, kebiasaan berbohong ini disebabkan karena remaja yang notabene masih peserta didik mendapatkan uang dari orang tuanya. Jika mereka mengatakan secara terus terang meminta uang untuk bermain game online tentu orang tua sulit untuk memberikannya. Dengan alasan itulah akhirnya banyak remaja memilih berbohong. Banyaknya waktu yang dihabiskan bermain game online dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja antara lain malas, kurangnya kepatuhan terhadap orangtua. Perubahan perilaku

pada remaja yang mengalami kecanduan game online mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua

Disamping 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. Dengan kondisi tersebut remaja bebas bermain game sepanjang harinya, sehingga mereka seakan tidak mempunyai tanggung jawab dan kewajiban sendiri. Game online ini sangat berpengaruh besar terhadap anak di Desa Jinabun tersebut seperti adanya perubahan hidup, tidak memiliki moral psikis, perilaku bahkan kurangnya kerohanian. Remaja yang seharusnya yang diharapkan menjadi generasi bangsa malah menjadi sebuah permasalahan bagi pemerintah. Karena banyak remaja yang saat ini hanya meluangkan waktunya untuk bermain game online yang berkembang kearah negatif.

Menurut Data yang diperoleh dari kampung peneliti yaitu terletak di Desa Jinabun Kecamatan Kutabuluh Kabupaten Karo mengatakan bahwa sampai saat ini ada lebih dari 25 juta pemain game online di Indonesia. Menurut hasil wawancara dari Desa tersebut bahwa lingkungan di desa ini salah satu lingkungan yang mendominasi warung internet 24 jam yang tidak pernah sepi pengunjungnya bahkan banyak sekali yang mengantri menunggu di depan warung internet hanya untuk bermain game online. kebanyakan pengunjungnya adalah anak-anak berusia dari 8 - 12 tahun, 12 - 20 tahun, bahkan orang dewasa juga ikut bermain game online. tetapi menurut hasil wawancara peneliti bahwa yang sering menggunakan game online setiap harinya adalah anak remaja yang berusia 12 sampai 17 tahun

yang diantaranya laki-laki 80 orang dan perempuan 70 orang dan semuanya berjumlah 150 orang di desa tersebut. Mereka juga mengatakan bahwa perilaku remaja berubah sejak mengenal internet khususnya aplikasi game online.

Melihat maraknya game online yang digemari remaja sebagai mana latar belakang tersebut di atas menarik untuk diteliti oleh karena itu peneliti mengangkat hal tersebut dengan judul **“Dampak Game Online Terhadap Perilaku Negatif Remaja Usia 12-17 Tahun Di Desa Jinabun Kecamatan Kutabuluh Kabupaten Karo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. kontrol diri remaja yang lemah dalam bermain game online
2. Keluarga dan Perceraian orangtua mengakibatkan anak lebih senang bermain game online
3. Tidak adanya komunikasi antar anggota keluarga
4. Terjadinya perselisihan antar anggota keluarga memicu perilaku negatif pada remaja.
5. Terlalu memanjakan anak mengakibatkan anak bebas bermain game online
6. Teman sebaya yang kurang baik mengakibatkan anak ikutan bermain game online
7. komunitas/lingkungan tempat tinggal yang kurang baik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan berbagai keterbatasan yang di alami baik dari segi pengetahuan dan pengalaman maka peneliti mengadakan pembatasan masalah yang akan diteliti. Adapun masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Faktor bermain game online terhadap perilaku negatif remaja usia 12-17 tahun Di Desa Jinabun Kecamatan Kutabuluh Kabupaten Karo”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat dampak game online terhadap perilaku negatif remaja?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah dampak game online terhadap perilaku negatif remaja.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini antara lain :

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