

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri 4.0 masuknya teknologi pada dunia tidak dapat dipungkiri karena terus berkembang setiap hari. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan.

Game online adalah salah satu penggunaan teknologi terancang di internet; karena peningkatan modern dalam realitas virtual, sekarang ada banyak jenis *Game online*. *Game online* berkisar dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. *Game online*, tentu saja, cukup umum. Setelah melakukan tugas-tugas yang melelahkan, bermain *Game online* adalah cara alternatif untuk mengisi waktu dan menghilangkan kebosanan. Memang, bermain adalah salah satu cara yang baik bagi seseorang untuk mengisi waktu ketika sedang bosan. *Game online* tidak butuh waktu lama untuk menjadi sangat populer di Indonesia, terutama dalam enam tahun terakhir.¹

Game online tidak hanya populer di kota-kota besar tetapi juga telah menyebar ke daerah-daerah terpencil, terlihat dari banyaknya kios-kios yang menyediakan akses internet gratis atau dengan biaya Rp. 2000 per jam. Tidak ada batasan perangkat yang dapat digunakan untuk mengakses *Game online* karena dapat dimainkan di komputer, laptop, handphone, dan gadget lainnya selama terhubung dengan jaringan internet. Berbagai macam *Game online* ternama dimainkan di Indonesia, seperti PUBG, Free Fire, AOV, COC, RO, DOTA, Linerage2 Revolution, Space Commander, SUP Multiplayer Racing, dll.

Game online selalu mengalami perubahan misalnya dalam tiga tahun terakhir ini, *Clash Of Clans (COC)* menjadi game yang sangat terpopuler. Setelah *Game online COC*, *Game online Mobile legends* saat ini menjadi salah satu *Game online* terbaru yang paling terpopuler. Jenis fitur yang ditawarkan oleh aplikasi *Game online* membuat *Game online* banyak digemari oleh semua kalangan. *Game online* sangat mengambil perhatian remaja sehingga membawa pengaruh yang sangat besar. Dulu remaja

¹ Wawan Kokotiasa Riska & Budiyono, "Dampak *Game online* Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja," *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 1, no. 1 (2021): 2, <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>.

lebih sering bermain kelereng, layang-layang, gasing, yoyo dan permainan tradisional lainnya. Berbeda dengan sekarang ini remaja lebih senang bermain *Game online* sehingga tidak tertarik lagi dengan permainan tradisional tersebut.

Menurut Detria Kecanduan *Game online* dapat disebabkan oleh sumber internal dan eksternal. 1) Keinginan kuat siswa untuk mendapatkan skor tinggi dalam *Game online*, karena game ini dibuat sedemikian rupa sehingga pemain tertarik dan ingin mencapai skor tinggi, merupakan alasan internal yang menyebabkan kecanduan *Game online*. Kebosanan siswa di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mereka untuk menetapkan prioritas untuk melaksanakan tugas penting lainnya, kurangnya pengendalian diri, dan ketidakmampuan mereka untuk meramalkan efek negatif dari bermain *Game online* yang berlebihan merupakan faktor penyebab kecanduan mereka terhadap online. permainan.

Berikut ini adalah contoh pengaruh luar yang dapat menyebabkan kecanduan *Game online*: 1) Lingkungan yang tidak terkendali karena banyak teman bermain 2) Siswa memilih alternatif untuk bermain *Game online* sebagai hiburan yang menyenangkan karena kurangnya hubungan sosial yang baik, 3) Akibat tingginya ekspektasi orang tua terhadap anaknya untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seperti kelas atau les, kebutuhan dasar anak seperti menghabiskan waktu bersama keluarga dan bermain bersama akan terabaikan.²

Banyak faktor yang mendorong remaja untuk bermain *Game online* sehingga menjadi ketergantungan bermain *Game online*. Salah satu penyebab yang mendorong remaja menjadi ketergantungan bermain *Game online* adalah faktor keluarga remaja merasa bosan dirumah dan stress sehingga remaja menyalurkan rasa penat dan jenuh itu dengan bermain *Game online*. Remaja merasa senang jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya terutama orang tuanya. Untuk menarik perhatian tersebut maka remaja berperilaku yang tidak disukai orang tuanya. Karena dengan begitu orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

Faktor pertemanan juga bisa mendorong remaja menjadi ketergantungan bermain *Game online*, karena setiap bersama temannya yang terlalu sibuk bermain *Game online*, membuat

² Erna Hayati Siti Nisrina, Muhammad Yunus, “Pembinaan Perilaku Sosial,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah 1*, no. 1 (2016): 195.

remaja merasa tertarik juga dengan permainan *Game online*. Remaja bermain *Game online* karena takut di *bully* oleh teman-temannya, dan juga ingin terlihat kekinian seperti teman-temannya. *Game* sendiri mempunyai daya tarik yang membuat remaja menjadi kecanduan, karena dalam sebuah permainan *Game online* terdapat berbagai macam fitur seperti karakter, senjata, dan lainnya yang menarik perhatian remaja. Selalu ada tantangan dan area baru untuk dijelajahi. Hal ini yang membuat remaja rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *Game online*.

Manusia menunjukkan perilaku tertentu karena mereka adalah makhluk sosial, politik, dan individu yang dapat mempengaruhi satu sama lain melalui keadaan eksternal. *Kebiasaan* sosial tertentu muncul sebagai konsekuensi dari pengalaman yang saling memperkuat ini, yang membentuk pola interaksi perilaku setiap orang. Setiap kali seseorang berinteraksi dengan orang lain, perilaku sosial mereka akan terlihat. Dalam setting ini, orang tersebut akan membentuk pola reaksi tertentu yang cenderung stabil dan konsisten sehingga dapat ditampilkan dalam berbagai konteks sosial.³

Perubahan perilaku sosial dapat disebabkan oleh faktor eksternal, seperti pengaruh bermain *Game online*. Karena bermain *Game online* melemahkan ikatan antara remaja dan orang tua mereka, hal itu dapat berdampak pada perilaku sosial remaja. *Game online* juga dapat menghalangi komunikasi antara anak-anak dan orang tua, terutama untuk laki-laki. Hal ini menjelaskan mengapa ikatan kekeluargaan sering terkikis, terutama antara orang tua dan anak. orang tua yang berusaha untuk menahan dan mengatur keinginan anak-anak mereka. Namun, anak itu sendiri tidak ingin opsi permainannya dibatasi. Pertarungan antara kepentingan orang tua dan anak ini pun berdampak pada bagaimana perilaku anak, yang lebih berani menantang orang tuanya untuk mendapatkan apa yang diinginkannya..

Remaja yang kecanduan *Game online* menghabiskan lebih banyak waktu di ponselnya dan cenderung tidak berkomunikasi dengan teman sebayanya, yang mengakibatkan perubahan perilaku. Remaja yang bermain *Game online* menjadi kurang sadar akan lingkungannya dan mengembangkan sikap individualitas, di mana mereka tidak peduli dengan kesejahteraan orang lain di sekitarnya. Karena mereka sepenuhnya fokus pada

³ Shokhibul Mighfar, "SOCIAL EXCHANGE THEORY: Telaah Konsep George C. Homans Tentang Teori Pertukaran Sosial" 9, no. 2 (2015): 261.

permainan ini, ikatan mereka dengan teman, keluarga, dan orang lain menjadi goyah. Mereka terputus dari persahabatan karena mereka berinteraksi secara eksklusif dalam game. Sulit bagi orang untuk mengekspresikan diri ketika mereka berada di dunia nyata karena mereka terbiasa hanya berhubungan dengan satu cara dengan telepon, yang membuat mereka tertutup. 4

Pada tingkat tertentu remaja yang menjadi pecandu game online akan menjadi lebih tertutup dengan dunia luar. Mereka tidak menyadari bahwa bermain game dapat mengganggu mental pada diri mereka. Bahkan tidak sedikit dari mereka yang mengalami peningkatan emosi sehingga menyebabkan mereka menjadi temprament, tidak hanya itu mereka juga terkadang melampiaskan atau meluapkan emosinya akibat kalah bermain game dengan tidak benar, dan kebanyakan dari mereka yang merupakan pecandu game secara fisik mereka seperti kelelahan, letih, lesu dan kurang adanya semangat. Hal ini biasanya terjadi pada tingkatan yang sudah sangat parah dimana remaja menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk bermain game daripada interaksi dengan lingkungan.5

Remaja mengisolasi diri dari masyarakat dan menghindari interaksi sosial karena mereka menghabiskan waktu sosial mereka bermain game internet. Banyak remaja menganggap bermain video game seperti itu adalah kebutuhan sehari-hari. Mereka yang sudah ketergantungan dengan video game akan mengalami kesulitan untuk fokus dan berinteraksi dengan orang lain. Akibatnya, remaja kehilangan kesadaran lingkungan dan menjadi lebih tidak tahu apa-apa. Remaja terkadang kehilangan pandangan terhadap orang-orang terdekatnya sehingga menimbulkan sikap individualitas dimana mereka tidak peduli dengan kondisi orang lain disekitarnya. Karena terobsesi secara eksklusif dengan *Game online* ini, hubungan dengan teman, kerabat, dan keluarga menjadi goyah. Mereka terputus dari teman-temannya karena interaksi utama mereka dengan remaja lain adalah melalui *Game online*. Remaja merasa sulit untuk mengekspresikan diri mereka di dunia nyata karena mereka terbiasa hanya berkomunikasi dengan perangkat seluler dan karena *Game online* dibatasi.

⁴ Ariyanto, wawancara oleh penulis, 7 Oktober 2022.

⁵ Faqih Purnomosidi dan Adinda Alfia Mutiarasari, "KESEHATAN MENTAL PADA PECANDU GAME ONLINEDIDESAKWANGENGEMOLONG" *Jurnal Talenta Psikologi* 10, No 2, (2021) 57.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis ingin memfokuskan penelitiannya tentang dampak *Game online* terhadap perubahan perilaku sosial remaja, dan faktor yang mendorong remaja menjadi ketergantungan bermain *Game online*, dan hambatan serta solusi dalam mengatasi perilaku sosial remaja yang kurang baik.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berfungsi untuk memberikan batasan terpenting dari pembahasan-pembahasan di dalam penelitian. Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dampak bermain *Game online* terhadap perubahan perilaku sosial remaja.
2. Faktor yang mendorong remaja menjadi ketergantungan bermain *Game online*.
3. Hambatan serta solusi dalam mengatasi perilaku sosial remaja yang kurang baik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah dampak *Game online* terhadap perubahan perilaku sosial remaja di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus?
2. Apa saja faktor yang mendorong remaja menjadi ketergantungan bermain *Game online* di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus?
3. Apa saja hambatan dan solusi dalam mengatasi perilaku sosial yang kurang baik pada remaja di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui dampak *Game online* terhadap perubahan perilaku sosial remaja di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.
2. Untuk mengetahui faktor yang mendorong remaja menjadi ketergantungan bermain *Game online* di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

3. Untuk mengetahui hambatan dan solusi dalam mengatasi perilaku sosial yang kurang baik pada remaja di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan maka manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan gambaran terkait dampak dan resiko ketika kecanduan *Game online*. Maka manfaat penelitian ini adalah untuk menghimbau masyarakat terutama dikalangan remaja untuk menghindari *Game online*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti

Penelitian ini juga merupakan kesempatan bagi peneliti untuk belajar mengaplikasikan teori-teori yang telah peneliti dapatkan selama ini di masa perkuliahan.

- b. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik, dan memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pendidikan masyarakat.

- c. Bagi Remaja

Untuk membantu mereka melakukan aktivitas yang lebih konstruktif dan nantinya tidak merugikan diri sendiri atau orang lain, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang perubahan perilaku sosial yang dibawa oleh game dapat menjadi contoh dari hal ini. Dan faktor-faktor yang mendorong remaja menjadi kecanduan bermain *Game online*.

- d. Bagi Orang Tua dan Masyarakat Sekitar

Studi ini diharapkan dapat mengedukasi masyarakat, yang kemudian akan lebih siap untuk membatasi pemain *Game online* sambil lebih memperhatikan kepercayaan diri anak-anak.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bab I : Pendahuluan**
Dalam bab ini peneliti berusaha menjelaskan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.
- Bab II : Kajian Pustaka**
Dalam bab ini berisi deskripsi pustaka tentang *Game online*, Perilaku sosial, Remaja, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.
- Bab III: Metode Penelitian**
Dalam bab ini mencakup tentang metode penelitian diantaranya adalah: Jenis dan Pendekatan Penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data dan teknik analisis data.
- Bab IV : Hasil penelitian dan Pembahasan**
Dalam bab ini berisi analisis data tentang gambaran obyek penelitian, deskripsi data dan analisis data.
- Bab V : Penutup**
Dalam bab ini berisi tentang simpulan, saran dan penutup.