

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*, media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, game sangat berkembang pesat di dunia, seperti halnya perkembangan *game online* yang marak terjadi pada masa-masa sekarang ini (Lusiana Afrianto, 2004: 4).

Di Indonesia, *game online* mulai berkembang di pertengahan 90-an, saat game nexian beredar. Salah satu *game online* yang sangat disukai adalah Ragnarok. Menurut Alvanov, pemain dapat menciptakan karakter sesuai dengan keinginan, bahkan terkadang sifat pemain dapat tercermin dalam karakter yang diciptakanya (Alvanov dalam kompas, kamis 15 April 2010). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis

permainan *online* seperti *Counter Strike*, *Point Blank*, *Three Kingdom online*, *Dota Online* dan *Atlantica Online*. Kesempatan untuk bertemu pemain game (gamers) lain adalah salah satu daya tarik pada *game online*. Bila *game offline* yang hanya dapat dimainkan dengan jumlah pemain yang terbatas, dengan *game online* pemain dapat bermain dengan banyak pemain. Maraknya *game online* dapat dilihat dengan semakin banyak game centre yang muncul dengan menyediakan layanan *game online*. Banyak pelajar dan mahasiswa yang menghabiskan waktu di game centre untuk bermain game (Alvanov dalam Kompas, Kamis 15 April 2010).

Pengguna *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi mayoritas penggunanya adalah remaja. Banyak remaja yang berpartisipasi dalam permainan *game online*. Selain untuk mencari para pemenang juga sebagai tujuan mencari teman ataupun silaturahmi bagi para pecinta *game online*. Bermula dari bermain secara *online* bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain *game online* bersama di game centre. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia game dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan.

Kecanduan *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Cromie dalam Lee Kem menyebutkan ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki *self-esteem* yang rendah. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita. Pecandu cenderung menutupi masalah psikologis tersebut (<http://www.nacada.ksu.edu/clearinghouse/advisingissues/gameraddiction.htm> Pada tanggal 30 Januari 2012, Jam 08.30 WIB).

*Game online* menjadi hal yang sangat penting bagi para gamers yang sangat kecanduan, tidak ada hari tanpa bermain *game online* ucapan-ucapan ini yang sering peneliti dengar dari para pemain *game online*. Maka tidak heran bila peneliti melihat para pecandu *game online* menganggap game centre sebagai rumah bahkan tempat tinggalnya sendiri terlihat dengan kebiasan mereka dari makan, minum, mandi bahkan sampai tidur di game centre. Hal inilah yang menyebabkan para pemain *game online* lupa dengan tugas-tugasnya serta kewajiban-kewajiban yang harus mereka lakukan.

Munculnya berbagai macam permainan *game online*, sebagian besar berasal dari pihak pelajar, mahasiswa atau masyarakat karena pada umumnya yang belum mengetahui secara spesifik dampak dari permainan *game online*, karena yang mereka mengerti dan mereka lakukan dengan bermain *game online* adalah untuk sekedar hiburan dan menghilangkan kebosanan atas kegiatan-kegiatan yang telah dilaluinya sebelumnya. Tidak ada yang salah dengan kemajuan teknologi, karena kemajuan teknologi tidak lepas dari bagian pendidikan. Kondisi seperti inilah yang dikhawatirkan akan membawa satu implikasi psikologis bagi perkembangan mental pelajar maupun non-pelajar dalam menjalani fase perkembangan dewasa awal maupun dalam menjalankan peran sebagai penyandang status mahasiswa apabila terbiasa bermain ataupun kecanduan dengan adanya permainan *game online* tersebut. Banyak dari pihak pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat pada umumnya yang belum mengetahui secara spesifik faktor-faktor yang mendorong, serta dampak-dampak dari bermain *game online* tersebut sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian tentang permasalahan yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang kecanduan mahasiswa terhadap *game online* (studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain *game online* di Seturan, Sleman) khususnya pada mahasiswa (UNY, UGM, UPN, UII dan STIE YKPN) yang bisa menjadi satu rumusan ilmiah yang menggambarkan realitas sosial para pemain *game online* terkait dengan permainan yang digemarinya dan perkembangan mental sosial yang dijalannya.

## **B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai masalah, antara lain :

1. Perkembangan kemajuan teknologi menyebabkan penyebaran *game online* di Indonesia semakin luas.
2. Permainan *game online* begitu menggejala dan mempengaruhi kehidupan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat pada umumnya yang tersebar di seluruh dunia.
3. Permainan *game online* dampak dari kemajuan teknologi.
4. Permainan *game online* telah menyebar di Indonesia khususnya di kalangan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat pada umumnya di kota Yogyakarta.
5. Kecanduan *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata.
6. Mahasiswa apabila terbiasa bermain *game online* akan menimbulkan kecanduan dengan adanya permainan *game online* tersebut.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka masalah yang akan dibahas lebih lanjut dalam penelitian ini yaitu hanya dibatasi pada kecanduan mahasiswa terhadap *game online* (studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain *game online* di Seturan, Sleman), yang

dikhususkan bagi mahasiswa yang terdiri dari empat Universitas di Yogyakarta, yaitu UNY, UGM, UPN, UII, dan STIE YKPN.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Faktor apa saja yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *game online* di Seturan, Sleman?
2. Bagaimana dampak *game online* pada perilaku sosial mahasiswa di Seturan, Sleman.

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui faktor yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *game online* di Seturan, Sleman.
2. Untuk mengetahui dampak *game online* pada perilaku sosial mahasiswa di Seturan, Sleman.

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memperkaya khasanah dalam melakukan penelitian terhadap bidang yang sama dalam hal perkembangan *game online* sekarang ini.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kepustakaan pada bidang studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, khususnya mengenai kecanduan mahasiswa terhadap *game online* (studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain *game online* di Seturan, Sleman).
- c. Dapat menjadi referensi dan informasi untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan peneliti dalam menemukan suatu fenomena atau permasalahan yang terjadi di masyarakat serta untuk menguji kemampuan peneliti dalam menganalisis fenomena kecanduan mahasiswa bermain *game online* (studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain *game online* di Seturan Sleman) tersebut.

- b. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah koleksi bacaan dan informasi sehingga dapat digunakan untuk sebagai

sarana dalam menambah wawasan tentang kecanduan mahasiswa bermain *game online* (studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain *game online* di Seturan Sleman) yang lebih luas.

c. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *game online*, dan dampak-dampak yang muncul pada pecandu *game online*, sehingga faktor-faktor dan dampak-dampak tersebut dapat dijadikan gambaran agar semua masyarakat banyak dapat mengetahui dampak dari seorang pecandu *game online*, agar nantinya tidak akan merugikan baik diri sendiri maupun orang lain.