

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah mengalami kemajuan pesat dalam beberapa dekade terakhir, salah satunya adalah kemunculan *game online*. *Game online* merupakan jenis permainan yang dimainkan melalui perangkat elektronik seperti komputer atau ponsel pintar dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai penghubung antar pemain. Seiring dengan perkembangan internet yang semakin cepat dan mudah diakses, permainan yang dulunya dilakukan secara langsung kini beralih ke format digital. Hal ini memungkinkan para pemain untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa batasan ruang dan waktu, menciptakan dunia virtual yang menarik bagi banyak kalangan (Kusumawardani, 2015).

Sejalan dengan kemajuan teknologi internet, akses terhadap *game online* menjadi semakin mudah bagi individu atau masyarakat di berbagai belahan dunia. *Game online* tidak lagi menjadi hiburan terbatas, tetapi telah menjadi salah satu tren global yang terus berkembang. Di Indonesia, pertumbuhan pengguna *game online* terus meningkat dengan pesat, di mana negara ini menjadi salah satu yang mengalami kenaikan jumlah pemain secara signifikan. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna *game online* di Indonesia mengalami kenaikan sebesar 33% setiap tahunnya. Sebagian besar pengguna *game online* berada pada rentang usia 15 hingga 26 tahun, yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini (Cahyo, 2019).

Kepopuleran *game online* juga semakin terlihat di berbagai kota besar di Indonesia seperti Depok, Jakarta, Medan, Surabaya, dan Yogyakarta. *Game online* tidak hanya diminati oleh anak-anak dan remaja, tetapi juga orang dewasa yang menjadikannya sebagai hiburan sehari-hari. Fenomena ini tidak hanya terbatas di kota-kota besar, tetapi juga mulai merambah hingga ke pelosok desa. Salah satu desa yang terpengaruh oleh fenomena ini adalah Desa Karangmekar, yang terletak

di Kecamatan Karangnunggal, Kabupaten Tasikmalaya. Di desa ini, *game online* telah dikenal luas dan dimainkan oleh berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa, mencerminkan bagaimana permainan ini diterima secara luas di kalangan masyarakat (Amalia, A. R. 2023).

Bagi sebagian pemain, bermain *game online* bukan sekadar hiburan, tetapi telah menjadi bagian dari rutinitas harian yang sulit untuk dilepaskan. Banyak pemain merasa bahwa *game online* memberikan mereka kenyamanan serta sarana untuk mengatasi stres yang muncul dari aktivitas sehari-hari, seperti pekerjaan atau sekolah. Fitur-fitur dalam *game online*, seperti misi, tantangan, serta *reward*, memberikan rasa pencapaian dan kepuasan tersendiri bagi pemain. Ditambah dengan desain grafis yang memukau, *game online* semakin menarik perhatian pemain, yang pada akhirnya mendorong mereka untuk terus bermain (Santika, 2022).

Namun, di balik popularitas *game online*, ada dampak negatif yang muncul, terutama bagi pemain yang kecanduan. Di Desa Karangmekar, penggunaan *game online* yang tinggi sering kali berujung pada masalah kecanduan. Pemain yang kecanduan cenderung menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk bermain *game*, yang pada akhirnya mengganggu keseimbangan hidup mereka. Kecanduan ini tidak hanya berdampak pada fisik, tetapi juga mental, serta dapat memengaruhi tanggung jawab dan rutinitas harian para pemain (Aziz, 2016).

Perubahan perilaku juga menjadi salah satu dampak signifikan dari kecanduan *game online*. Di Desa Karangmekar, perubahan perilaku yang paling umum terjadi adalah pengabaian tanggung jawab sehari-hari, seperti membantu orang tua, mengerjakan tugas sekolah, atau berpartisipasi dalam kegiatan sosial. Kecanduan *game online* juga dapat menyebabkan pemain menjadi lebih agresif dan cenderung menunjukkan perilaku destruktif, terutama ketika mereka gagal atau mengalami kekalahan dalam permainan. Perubahan ini sering kali tidak disadari oleh para pemain, tetapi dapat dirasakan oleh orang-orang di sekitar mereka, termasuk keluarga dan teman (Masyani, 2021).

Interaksi sosial juga terpengaruh oleh penggunaan *game online* yang berlebihan. Para pemain yang menghabiskan waktu terlalu lama di dunia maya cenderung mengurangi interaksi dengan orang-orang di kehidupan nyata. Dalam beberapa kasus, pemain yang kecanduan *game online* bahkan mengalami isolasi sosial, di mana mereka lebih memilih untuk berkomunikasi dengan teman-teman virtual daripada berinteraksi langsung dengan keluarga atau teman di lingkungan sekitar. Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan pola sosial di masyarakat, yang dipengaruhi oleh kehadiran teknologi digital, termasuk *game online* (Ramdani, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Karangmekar, Kecamatan Karangnunggal, Kabupaten Tasikmalaya, untuk mengkaji lebih dalam mengenai *dampak game online* terhadap perilaku pemain berusia 15-26 tahun. Rentang usia ini dipilih karena pada usia tersebut individu sedang berada dalam fase transisi penting, baik dalam hal pendidikan, pekerjaan, maupun perkembangan sosial

Observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas anak muda di Desa Karangmekar menggemari *game online* dan sering memainkannya secara berlebihan. Perubahan perilaku yang disebabkan oleh penggunaan *game online* yang berlebihan dapat mengganggu aktivitas positif yang sebelumnya dilakukan, seperti belajar, membantu pekerjaan rumah, atau bersosialisasi dengan teman-teman di dunia nyata. Selain itu, kecanduan *game online* dapat menimbulkan masalah dalam hal kedisiplinan, tanggung jawab, dan fokus terhadap tujuan hidup mereka.

Dengan menganalisis dampak *game online* terhadap perilaku pemain di Desa Karangmekar, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai fenomena yang sedang berlangsung di masyarakat modern. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait, termasuk keluarga, sekolah, dan pemerintah, dalam menghadapi tantangan yang muncul akibat perkembangan teknologi digital yang pesat, terutama dalam hal pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial para pemain.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang diuraikan di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *game online* pada pemain *game* di Desa Karangmekar ?
2. Faktor apa yang mendorong seorang individu bermain *game online* di Desa Karangmekar?
3. Apa dampak *game online* pada perubahan perilaku pemain *game online* di Desa Karangmekar?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah di atas, maka dapat diambil suatu tujuan penelitian dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan *game online* pada pemain *game* di Desa Karangmekar.
2. Untuk mengetahui faktor yang mendorong seorang individu bermain *game online*
3. Untuk mengetahui dampak *game online* pada perubahan perilaku pemain *game online* di Desa Karangmekar.

## D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat secara Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap literatur dan meningkatkan pemahaman teoritis mengenai perubahan perilaku pemain yang disebabkan oleh *game online*. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi yang berguna untuk penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat secara Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang lebih luas, yang dapat membantu masyarakat dan pemerintah desa dalam mengelola penggunaan *game online*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan mengenai pentingnya penggunaan *game online* secara bijak, serta meminimalkan dampak negatif dari penggunaan *game online*, khususnya terkait dengan perubahan perilaku pemain *game* di Desa Karangmekar, Kecamatan Karangnunggal, Kabupaten Tasikmalaya.

### E. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini, teori modernitas Anthony Giddens akan digunakan sebagai pisau analisis karena teori modernitas berkaitan dengan subjek penelitian yang akan dibahas. Menurut Anthony Giddens modernitas ini digambarkan sebagai lokomotif yang mengawali sebuah perubahan. Bagi Giddens lokomotif modernitas ini adalah mesin yang berlari sangat cepat disertai tenaga yang sangat besar (Wahyu, 2020).

Giddens menyatakan bahwa modernitas ini memisahkan antara ruang dan tempat, yang memungkinkan bahwa relasi sosial terhadap interaksi sosial secara tatap muka (*face to face*) tidak harus terjadi di dalam satu tempat yang sama. Menurutnya tempat terjadinya peristiwa ini dapat ditembus serta ditentukan oleh pengaruh atau dampak sosial yang jauh jaraknya dari tempat peristiwa tersebut (Ritzer & Goodman, 2010).

Teori modernitas Anthony Giddens menawarkan perspektif kompleks dan kontemporer tentang dinamika sosial dalam masyarakat modern. Hal ini tidak hanya mencakup perubahan struktural dan agensial, tetapi merupakan suatu refleksi mendalam tentang peran individu dalam menghadapi tantangan dan peluang yang ditawarkan oleh modernitas global. Dalam Wahyu (2020), adapun beberapa konsep utama teori modernitas Giddens, yaitu:

## 1. Pemisahan Ruang dan Waktu

Giddens menanggapi bahwa modernitas ini dapat memungkinkan adanya pemisahan ruang dan waktu, sehingga interaksi sosial tidak akan terbatas pada lokasi atau letak geografis. Hal ini dikarenakan difasilitasi baik oleh teknologi komunikasi ataupun transportasi yang memungkinkan seorang individu dapat berkomunikasi tanpa batas dan waktu yang bersamaan. Dalam konteks *game online*, terdapat fitur dalam *game online* yang memungkinkan seorang pemain berinteraksi atau komunikasi dengan pemain lainnya tanpa harus para pemain berada di lokasi yang sama. Dalam penelitian ini, *game online* memungkinkan pemain dari Desa Karangmekar berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang dari lokasi yang berbeda secara simultan. Fitur dalam *game online* yang mendukung komunikasi *real-time* memungkinkan pemain dari desa tersebut untuk terhubung dengan komunitas global, terlepas dari keterbatasan geografis mereka. Hal ini memperluas cakrawala sosial mereka dan dapat mempengaruhi pandangan serta perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari di desa.

## 2. Keterlepasan (*Disembedding*)

Keterlepasan atau *disembedding* yang dimaksud Giddens adalah hubungan sosial “terlepas” dari konteks interaksi ke tingkat yang melintasi batas ruang dan waktu. Keterlepasan dalam *game online* terlihat jelas dalam bagaimana pemain *game* membangun hubungan dari jaringan sosial yang dapat melintasi berbagai konteks geografis dan sosial. Dalam konteks *game online* di Desa Karangmekar, keterlepasan ini terlihat dalam cara pemain membangun jaringan sosial yang melintasi berbagai konteks geografis dan sosial. Mereka dapat membentuk hubungan yang tidak terbatas pada komunitas lokal mereka, tetapi juga melibatkan pemain dari berbagai latar belakang budaya dan sosial. Ini dapat mempengaruhi cara mereka berinteraksi dan berkomunikasi, baik dalam *game* maupun dalam kehidupan nyata di desa mereka.

### 3. Globalisasi

Giddens turut memperhatikan dampak dari adanya globalisasi terhadap masyarakat, yang meliputi: integrasi ekonomi, politik, dan budaya global yang terus menerus semakin meningkat. Globalisasi mempengaruhi *game online* dengan menyatukan pemain dari berbagai latar belakang budaya dan ekonomi dalam satu platform. Ini dapat mengubah perilaku pemain dengan memperkenalkan mereka pada norma dan praktik global yang berbeda, serta mempengaruhi cara mereka berinteraksi dan membentuk komunitas dalam *game*. Di Desa Karangmekar, globalisasi melalui *game online* dapat mempengaruhi perilaku pemain dengan memperkenalkan mereka pada nilai-nilai dan kebiasaan internasional, yang mungkin berbeda dari tradisi lokal mereka. Pengaruh ini dapat mengubah cara mereka berinteraksi dengan komunitas lokal serta pandangan mereka terhadap

### 4. Reflektivitas.

Giddens menyoroti pentingnya refleksi atau intropeksi individu terhadap tindakan mereka dalam masyarakat modern. Ini mencerminkan kesadaran akan konsekuensi sosial dari tindakan pribadi dan kekuatan untuk mengubah pola perilaku. Dalam *game online*, reflektivitas dapat mempengaruhi bagaimana pemain mengevaluasi dan menyesuaikan perilaku mereka berdasarkan feedback dan interaksi dengan pemain lain. Dalam penelitian ini, reflektivitas terlihat dalam bagaimana pemain *game online* di Desa Karangmekar mengevaluasi dan menyesuaikan perilaku mereka berdasarkan umpan balik dari interaksi *game*. Kesadaran ini dapat mempengaruhi cara mereka berperilaku di kehidupan nyata, termasuk bagaimana mereka berinteraksi dengan anggota komunitas mereka dan bagaimana mereka merespons tantangan sosial yang mereka hadapi.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori modernitas Anthony Giddens sebagai kerangka konseptual yang kuat untuk menganalisis perubahan perilaku pemain *game online*. Dengan mengaitkan konsep pemisahan ruang dan



waktu, keterlepasan, globalisasi, dan reflektivitas, dengan fenomena *game online*, penelitian ini dapat mengkaji bagaimana penggunaan *game online* ini dapat mempengaruhi perilaku pemain

