

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, inovasi berkembang dengan kecepatan yang tidak dapat dihentikan. Peningkatan pesat dalam inovasi menghasilkan beragam aplikasi yang menarik dalam minat berbagai khalayak. Orang dewasa dan anak-anak bersaing untuk mengunduh aplikasi Web yang menarik (PlayStore dan AppStore). *Game Online* merupakan salah satu inisiatif yang kini cukup terkenal dan menarik minat masyarakat setempat. *Game Online* adalah game yang memerlukan data internet juga akun pengguna untuk bermain atau yang berfungsi dengan perangkat berbeda. Artinya, sebagai pemain tentu dapat memainkan game ini di perangkat apa pun, kapan pun, dan di mana pun dalam mengakses menggunakan perangkat (Hp, Tablet, Konsol dan Komputer).

Perkembangan teknologi digital telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat, terutama dalam bidang hiburan. Salah satu fenomena yang semakin populer adalah permainan *Game Online*. *Game Online*, yang dimainkan melalui jaringan internet, telah menjadi salah satu hobi favorit banyak orang, terutama di kalangan remaja dan pelajar. Namun, fenomena ini juga telah menimbulkan beberapa masalah yang perlu dipertimbangkan. *Game Online* telah menjadi sumber hiburan yang sangat menarik, dengan tampilan yang semakin canggih dan gaya bermain yang beragam. Fasilitas internet yang mudah diakses telah mempermudah masyarakat, termasuk pelajar, untuk bermain *Game Online*. Namun, aktivitas bermain *Game Online* yang berlebihan dapat mengganggu proses belajar. Data survei menunjukkan bahwa aktivitas bermain *Game Online* lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas belajar.

Ketagihan dan kecanduan *Game Online* merupakan masalah yang serius. Banyak pelajar yang terjebak dalam kecanduan *Game Online* sehingga mereka lupa waktu dan tidak mau melakukan aktivitas lain seperti belajar. Kasus-kasus seperti ini telah dilaporkan di berbagai daerah, termasuk di Indonesia, dimana anak-anak dan remaja sering menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *Game Online*. Kecanduan ini dapat berdampak negatif pada prestasi akademik, karena waktu yang dihabiskan untuk bermain *Game Online* dapat mengurangi waktu yang tersedia untuk belajar. Selain dampak pada prestasi belajar, *Game Online* juga memiliki dampak sosial dan kesehatan. Banyak anak yang kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata karena lebih banyak berinteraksi dengan dunia maya. Hal ini dapat mengurangi kemampuan sosial anak dan membuat mereka kurang beradaptasi dalam situasi sosial. Selain itu, bermain *Game Online* secara berlebihan dapat menyebabkan radiasi pada mata dan membuat mata lelah dan kering. Di smartphone, computer dan konsol tentu kita dapat menginstal banyak aplikasi, termasuk game. Game adalah program yang dirancang untuk dimainkan secara online atau offline di perangkat. Permainan yang berjalan di komputer tentu diperlukan lingkungan jaringan komputer, seperti LAN, IP Adress, DNS atau Internet, tujuannya agar game yang kita mainkan akan berjalan dengan lancar dikarenakan terhubung pada server internet permainan. *Game Online* disebut sebagai teknologi, bukan jenis permainan, dan mekanisme akan menghubungkan aktor satu dengan yang lain sebagai lawan dari model internal permainan tertentu.

Game offline lebih mudah dimainkan dan tidak membutuhkan data seluler atau koneksi internet, sedangkan *Game Online* membutuhkan data atau koneksi internet. *Game Online* cenderung memiliki kualitas gambar lebih tinggi dan lebih memukau juga lebih menyenangkan untuk dimainkan hal ini karena *Game Online* terkoneksi dengan pemain yang lainnya sehingga dalam satu game dapat dimainkan oleh satu hingga 50 pemain. Selama 10 tahun terakhir, popularitas game elektronik atau yang biasa kita

sebut dengan *Game Online* semakin meningkat dikarenakan banyaknya jenis permainan yang baru dan menarik, Jenis game yang seringkali dimainkan adalah jenis game dengan tipe RPG dan Survival game. Bermain game berbasis web atau *Game Online* tidak hanya untuk anak muda, semua lapisan masyarakat memainkan game internet. Orang-orang yang bermain *Game Online* memiliki alasannya tersendiri : ada yang memang menyukai atau hobi bermain game, ada yang sekadar bersenang-senang, atau keduanya.

Selain itu, *Game Online* berdampak pada aktivitas individu dan interaksi sosial. Contohnya adalah remaja yang mengabaikan kerja sama tim, orang yang mengabaikan gotong royong dalam masyarakat, dan generasi muda yang melewatkan shalat dan kegiatan masjid berjamaah lainnya. Berdasarkan uraian di atas, peneliti berpendapat bahwa perlu adanya penyelidikan menyeluruh terhadap fenomena ini: “Pengaruh Aktivitas Hari *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Jati Endah Kecamatan Cilengkrang Desa Pasir Jati.” Ini benar-benar perlu dilakukan dengan mempertimbangkan gameplay Tidak hanya anak kecil yang memainkan ini secara online, Orang dewasa pun juga ikut memainkannya di kota Bandung khususnya di Desa Jati Endah kecamatan Cilengkrang.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang. Dengan demikian, perlu dilakukan semacam identifikasi agar masalah yang diteliti dapat lebih fokus, tepat, sistematis, dan komprehensif. Identifikasi masalah penelitian ini, sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan semakin banyaknya permainan berbasis web yang tersedia dan mudah diakses oleh remaja

2. Permainan berbasis web telah menjadi fenomena yang mempengaruhi kehidupan remaja secara luas, baik di sekolah, perguruan tinggi, maupun masyarakat pada umumnya
3. Penggunaan permainan berbasis web yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan di kalangan remaja
4. Kecanduan bermain permainan berbasis web 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

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas serta focus penelitian, maka rumusan umum skripsi ini adalah bagaimana dampak aktivitas *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Jatiendah Kecamatan Cilengkrang . secara khusus rumusan penelitian ini dibentuk dalam tiga pertanyaan penelitian yaitu :

1. Bagaimana penggunaan *Game Online* di kalangan remaja ?
2. Apa saja faktor remaja melakukan aktivitas bermain *Game Online* ?
3. Bagaimana dampak *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja ?

D. Tujuan Penelitian

Mengenai tujuan umum pada penelitiann ini adalah untuk mengetahui dampak *Game Online* terhadap Interaksi Sosial remaja di Desa Jatiendah Kecamatan Cilengkrang Kelurahan Pasir Jati , Secara khusus tujuan dalam skripsi penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *Game Online* remaja yang membuat memainkan *Game Online* oleh remaja
2. Untuk mengetahui faktor apa yang membuat remaja melakukan aktivitas bermain *Game Online*
3. Untuk mengetahui bagaimana dampak aktivitas bermain *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja

E. Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Secara Praktis

Temuan penelitian dapat digunakan oleh pembuat kebijakan untuk merumuskan strategi yang lebih baik dalam mengelola *Game Online* di kalangan remaja, termasuk program pencegahan kecanduan.

2. Manfaat Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara akademis, yaitu dapat memberikan wawasan baru mengenai dampak permainan berbasis web terhadap interaksi sosial remaja, serta bagaimana hal tersebut mempengaruhi perkembangan sosial mereka

3. Manfaat Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap literatur dan meningkatkan pemahaman teoretis untuk mengembangkan teori-teori yang ada tentang interaksi sosial dan kecanduan game, serta memberikan dasar bagi penelitian lebih lanjut di bidang ini.

4. Manfaat Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut mengenai aspek-aspek lain dari penggunaan *Game Online* seperti pengaruhnya terhadap kesehatan mental dan akademik remaja. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan dan masyarakat.

F. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori fungsionalisme structural/teori struktur fungsi sosial oleh Emile Durkheim, Durkheim mengungkapkan bahwa masyarakat adalah sebuah kesatuan dimana di dalamnya terdapat bagian-bagian yang dibedakan. Bagian-bagian dari

sistem tersebut mempunyai fungsi masing-masing yang membuat sistem menjadi seimbang. Bagian tersebut saling interdependensi satu sama lain dan fungsional, sehingga jika ada yang tidak berfungsi maka akan merusak keseimbangan sistem (Rakhmat Hidayat,2014).

Asumsi dasar dari teori fungsionalisme struktural adalah bahwa masyarakat terintegrasi atas dasar kesepakatan dari para anggotanya akan nilai-nilai kemasyarakatan tertentu yang memiliki kemampuan mengatasi perbedaan-perbedaan sehingga masyarakat tersebut dipandang sebagai suatu sistem yang secara fungsional terintegrasi dalam suatu keseimbangan. Dengan demikian masyarakat merupakan kumpulan sistem-sistem sosial yang berhubungan dan saling ketergantungan antara satu sama lain tidak akan ada atau hilang dengan sendirinya. Teori ini cenderung melihat pada sumbangan satu sistem atau peristiwa terhadap sistem lain. Karena itu mengabaikan kemungkinan bahwa suatu peristiwa atau suatu sistem dalam beroperasi menentang fungsi-fungsi lainnya dalam suatu sistem sosial (Richard Grathoff, 2000).

Durkheim menekankan pentingnya fungsi sosial dalam masyarakat. Dalam konteks *Game Online*, fungsi sosial remaja dapat berubah karena mereka lebih banyak berinteraksi dengan dunia virtual daripada dunia nyata. Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial dan gangguan mental jika remaja terlalu fokus pada *Game Online*.