

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi yang semakin pesat membuat begitu banyaknya perubahan teknologi salah satunya *game online*. *Game online* merupakan salah satu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama. Dapat dilihat dari teknologi yang menyebabkan perubahan zaman sangat terasa, dimulai dari pemakaian teknologi untuk industri dan perubahan perilaku manusia yang biasanya manual berubah ke arah yang serba otomatis. Contoh yang pertama mengenai perkembangan dan perubahan teknologi yang merubah perilaku membaca manusia yang biasanya mengandalkan buku, koran, majalah dan bahan bacaan lain, sekarang sudah bisa dilakukan hanya dengan satu teknologi saja yaitu *Gadged* atau handphone. Contoh yang kedua adalah permainan tradisional khusus untuk anak-anak seperti kelereng, congklak, dan jenis permainan tradisional lainnya sekarang tergantikan dengan game yang ada di handphone.

Pemikiran manusia secara otomatis tak mau ketinggalan, dengan kata lain pemikiran manusia juga ingin maju. Dengan demikian, perkembangan teknologi turut mengiringi pesatnya perkembangan zaman saat ini yang nanti akan berdampak negatif ataupun positif. Salah satu keluaran dari pesatnya perkembangan teknologi yaitu permainan *game online*. Semakin maraknya permainan *game online* baik yang dapat dilakukan dalam bentuk bertransaksi

maupun dalam bentuk non transaksi. Munculnya *game online* memberikan suasana baru khususnya dalam gadget, dikarenakan terdapat interaksi sosial dengan orang lain secara intensif dan seru dikarenakan *game online* dapat dilakukan bersama sama dengan teman sehingga timbul rasa keasikan dalam bermain game dan menggunakannya dalam waktu lama.

Kecanduan *game online* membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu didepan komputer ataupun handphone sehingga menghambat interaksi sosial dengan teman-teman seusianya hingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut. Tetapi disisi lain apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun tekad yang baik, tentu saja seorang dapat mengendalikan rasa ketergantungan pada game online. Hal ini akan berdampak positif bagi pengguna *game online* yang dimana dia dapat mengatur pola kegiatan sehari-hari sehingga dapat mengatur waktu bermain dan belajar atau bekerja.

Game online memiliki dampak yang sangat besar bagi orang yang memainkannya, remaja zaman sekarang sudah dibiasakan dengan gadget untuk bermain *game online*. Anak remaja menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online* sehingga lupa bahwa pentingnya interaksi sosial di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan beberapa langkah seperti observasi dan penyebaran angket dengan tujuan memberikan gambaran tentang dampak positif dan negatif bermain *game online* yang berdampak terhadap minusnya interaksi sosial di masyarakat.

Perhatian orang tua dan pengawasan orang tua sangatlah dibutuhkan ketika memiliki kesempatan dalam bermain *game online*. Padatnya jadwal

pembelajaran dan kegiatan di sekolah maupun kesibukan orang tua yang dapat mengakibatkan berkurangnya dalam pemenuhan kebutuhan primer anak misalnya interaksi kebersamaan dengan keluarga. Pada usia remaja merupakan masa transisi, jadi peran orang tua sangatlah penting dalam mendampingi pada perkembangan psikologis remaja karena orang tua memiliki peran diantaranya memberikan pendidikan mulai dari kecil. Apabila remaja yang memiliki kecanduan bermain *game online* tidak segera diatasi, maka dapat mengakibatkan dampak negatif, seperti merasa gelisah, merasa kurang dan tidak puas apabila tidak bermain game online serta ketika sering bermain akan kecanduan dan terjadi tidak terkontrolnya waktu dalam kehidupan sehari-hari.

Hubungan antara pendidikan dengan interaksi sosial memiliki keterkaitan yang sangat erat. Seperti halnya dalam kehidupan bermasyarakat, kegiatan hidup remaja pastinya akan diiringi dengan proses interaksi sosial, baik interaksi dengan lingkungan masyarakat, dengan sesama teman sebaya, baik disengaja maupun tidak disengaja. Karena hubungan interaksi sosial dengan masyarakat di memiliki upaya dalam mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain. Dengan adanya interaksi sosial remaja dapat lebih mengerti dalam kehidupan bermasyarakat yang sebenarnya melalui tahap berinteraksi dengan teman sebayanya maupun di lingkungan sekitar dengan mengutamakan sikap berinteraksi sosial yang baik yakni dengan menghormati dan menghargai sesama teman.

Interaksi sosial merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang

sehat. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja dapat dikatakan sebagai masa yang paling sulit dan masa yang rawan dalam tugas perkembangan manusia ini karena masa remaja masa percobaan atau masa transisi, dan masa kanak-kanak menuju dewasa. Remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan cenderung sulit bergaul, memiliki sedikit teman, merasa rendah diri. Pada masa sekarang interaksi sosial negatif pada masa remaja dilakukan dalam beberapa perilaku misalnya bermain game.

Seperti yang di amati oleh peneliti pada saat tahap observasi yaitu anak-anak remaja khususnya remaja di dusun Gunung Selamat Desa Gunung Selamat mereka menghabiskan waktu untuk bermain *game online* tanpa menghiraukan kebersamaan dengan teman-teman sebaya yang seharusnya dihabiskan untuk bermain atau bercerita layaknya anak remaja. Remaja juga melalaikan gotong royong di lingkungan masyarakat. Keadaan ini sangat memprihatinkan karena hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang hanya karena bermain game saja. Sehingga berkurangnya waktu bersosialisasi dengan baik di lingkungan masyarakat membuat remaja semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian tentang “ Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Usia Sekolah di Dusun Gunung Selamat” yang bisa menjadi tambahan dan wawasan tentang kecanduan *game online* dan dampaknya terhadap interaksi sosial.

1.2 Fokus Penelitian

Dari penjelasan latar belakang masalah diatas maka penelitian ini berfokus pada Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja usia 16-19 tahun Di Dusun Gunung Selamat .

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian diatas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial remaja di Usia (16 – 19) Sekolah Dusun Gunung Selamat?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah.

1. Untuk menganalisis pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial remaja di Usia (16 – 19) Sekolah Dusun Gunung Selamat.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang penulis lakukan ini memiliki manfaat sebagai berikut.

1.5.1. Manfat Teoritis

1. Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi universitas serta sebagai referensi tambahan mengenai pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial remaja.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengalaman bagi peneliti dalam mendapatkan data, mengolah data dan menganalisis data sehingga dapat menghasilkan karya tulis ilmiah sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S1 di Universitas Labuhanbatu.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti berikutnya guna menambah informasi mengenai pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial remaja.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Desa

Memberikan gambaran tentang realitas pengaruh bermain *game online* terhadap interaksi sosial remaja di dusun gunung selamat desa gunung selamat.

2. Bagi Orang Tua

Memperluas wawasan bagi orang tua tentang pengaruh dari bermain *game online* terhadap interaksi sosial remaja di dusun gunung selamat

3. Bagi Remaja

Mampu memberikan informasi tentang pengaruh dari bermain *game online*.