

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronik dengan penemuan-penemuannya yang sangat menabjukan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi secara masal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk satu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet.¹

Internet berasal dari kata Interconnected Network yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari bagian LAN dan WAN yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global. Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Apalagi

¹ Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer*(Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hal. 2.

sekarang banyak warung internet (warnet) dan game center yang menjadi pusat bermain anak muda.²

Di zaman yang modern ini, game online sudah tidak asing lagi di kaum remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau sering kita sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung banyaknya game center di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja.

Game center ini sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi.

Akan tetapi, gadget/smartphone juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan game, baik game offline maupun yang online.³

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara kelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk game ini sendiri.

Istilah Game online berasal dari MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu eksistensi jenis game jenis Role-Playing Game yang memiliki fasilitas

²Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007), hal. 20.

³ Rizki Ichwan Faozani, "Makalah tentang Game", Official Website of Rizki Ichwan Faozani. <http://rif03.Blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html> (9 Agustus 2016).

multiplayer, seorang pemain dapat menghubungkan perangkatnya ke sebuah server dan dapat bermain bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.⁴

Berdasarkan pengertian *Game online* tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *Game online* menunjuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet.

Game online tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar yang menarik dapat digerakkan dengan kehendak pemain *game itu sendiri*.

Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya, bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi antara satu dan lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. *Game online* bisa juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.

Game online dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain

⁴Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hal. 20.

dalam radius yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain game. Salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti *Game Poker*, *Counter Strike* dan *Mobile Legend* yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan remaja. Permainan *game online* tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya.

Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Pada remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju remaja. Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 11 tahun sampai 12 tahun.

Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Jumlah kelompok usia 10-19 tahun di Indonesia menurut Sensus Penduduk 2010 sebanyak 43,5 juta atau sekitar 18% dari jumlah penduduk di dunia diperkirakan kelompok remaja berjumlah 1,2 milyar atau sekitar 18% dari jumlah penduduk dunia.⁵

Menurut psikologi, remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa, yang

⁵ WHO. 2014. Health for the World's Adolescents: A Second Chance in the Second Decade. Geneva, World Health Organization Departemen of Noncommunicable disease surveillance. (2014).

dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun. Masa remaja bermula pada perubahan fisik yang cepat, penambahan berat badan dan tinggi badan yang dramatis, perubahan bentuk tubuh, dan perkembangan karakteristik seksual seperti pembesaran buah dada, perkembangan pinggang dan kumis, dan dalamnya suara. Pada perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol (pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistis) dan semakin banyak menghabiskan waktu di luar keluarga.⁶

Dilihat dari bahasa inggris *teenager*, remaja artinya yakni manusia berusia belasan tahun dimana usia tersebut merupakan perkembangan untuk menjadi dewasa. Oleh sebab itu orang tua dan pendidik sebagai bagian masyarakat yang lebih berpengalaman memiliki peranan penting dalam membantu perkembangan remaja menuju kedewasaan. Remaja juga berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik.⁷

Teknologi telah menjadi semakin penting dalam kehidupan remaja. Sebagai kelompok, remaja adalah pengguna bentuk komunikasi elektronik seperti *instant messaging*, *e-mail*,

⁶ <http://www.psikologizone.com/fase-fase-perkembangan-manusia/06511465>

⁷ Hurlock, E. B. 1992. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga Khatimah, 2002. [http // www. e-psikologi.com](http://www.e-psikologi.com)

dan pesan teks, serta situs internet yang berorientasi komunikasi seperti blog, jaringan sosial, dan situs untuk berbagi foto dan video. Hubungan remaja dengan teman sebaya, pacar, orang asing, dan keluarga mereka dalam konteks kegiatan komunikasi *online*. Hasilnya menunjukkan bahwa remaja menggunakan alat-alat komunikasi terutama untuk memperkuat hubungan, baik dengan teman sebaya maupun pacar. Semakin banyak yang mengintegrasikan alat ini ke dunia *offline*, misalnya menggunakan situs jejaring sosial, untuk mendapatkan informasi lebih lanjut.⁸

Perubahan sosial dan longgarnya nilai-nilai keluarga yang disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi dewasa ini, telah merenggankan kedekatan dan mengurangi intensitas komunikasi remaja dengan keluarga. Masalahnya, perubahan yang terjadi pada keluarga dapat memengaruhi proses sosialisasi dan perkembangan anak. Pada anak-anak dari keluarga tidak utuh mengungkapkan bahwa efek negatif dari ketidakhadiran orang tua dan tidak adanya ayah memberikan kontribusi terhadap rendahnya motivasi untuk berprestasi, ketidakmampuan untuk menahan diri, harga diri yang rendah dan kenakalan remaja. Sebaliknya, komunikasi keluarga yang baik dapat memotivasi anak untuk berprestasi, meningkatkan harga diri, dan menekan kenakalan remaja.

⁸Subrahmanyam K, Greenfield P. (2008). Online Communication and Adolescent Relationships. *Spring* 2008, Vol. 18(1). www.futureofchildren.org.

Ketika anak-anak dan remaja tidak memiliki hubungan yang dekat dengan orang tua dan tidak mengenal nilai-nilai yang berlaku dalam keluarga, mereka akan menjadi lebih lemah dalam menghadapi tekanan dari teman-temannya.⁹ Komunikasi yang harmonis antara orang tua dan remaja diyakini dapat membawa kepada hubungan interpersonal yang baik, sehingga terjadi pertukaran sosial yang baik pula. Komunikasi remaja dengan keluarga dapat berlangsung secara timbal balik dan silih berganti, dari orang tua ke anak atau dari anak ke orang tua. Demikian pula komunikasi antara remaja dengan guru di sekolah dan remaja dengan teman sebaya akan membentuk pola atau struktur yang tetap. Pola komunikasi dapat dipahami sebagai hubungan antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat, sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.¹⁰

Berdasarkan pengamatan dalam kegiatan pra-penelitian terhadap remaja di lingkungan Tembulum Kecamatan Pulomerak yang gemar bermain game online, mayoritas remaja malas dalam melaksanakan shalat, sering terlambat dalam melaksanakan shalat dan mengabaikan kaifiat dalam pelaksanaan ibadah shalat.

⁹Lickona T. (2012). *Mendidik untuk Membentuk Karakter. Bagaimana Sekolah Dapat Memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*. Wamaungo JA, penerjemah. Jakarta (ID): Bumi Aksara. Terjemahan dari: *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*.

¹⁰Djamarah SB. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak dalam Keluarga*. Sebuah Perspektif Pendidikan Islam. Jakarta (ID): Rineka Cipta.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “*Penggunaan Game Online Dan Perilaku Remaja (Studi deskriptif di lingkungan Tembulum Kec. Pulomerak Kota Cilegon)*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas penggunaan game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum?
2. Bagaimana interaksi sosial penggunaan game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum?
3. Bagaimana perilaku ibadah pengguna game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah:

1. Untuk mengidentifikasi intensitas penggunaan game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum.
2. Untuk mengidentifikasi interaksi sosial penggunaan game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum.
3. Untuk mengidentifikasi perilaku ibadah pengguna game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum.

D. Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan yang baik bagi pihak remaja maupun masyarakat

pada umumnya sebagai pengetahuan. Secara lebih rinci kegunaan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah khazanah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti.
 - b. Dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti, menambah wawasan bagi peneliti tentang bagaimana dampak bermain game online terhadap komunikasi dan akhlak remaja di link. Tembulum.
 - b. Bagi Masyarakat, dapat memberi pengetahuan khususnya bagi orang tua untuk lebih memperhatikan remaja dalam permainan game online.
 - c. Bagi Lembaga, sebagai tambahan bahan penelitian untuk mahasiswa terkait komunikasi dan akhlak remaja pada game online.

E. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Penelitian Siti Khoiriyah (2019) dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan” di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa dari 8 remaja yang

bermain mengatakan bahwa game online memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif diantaranya adalah meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer dan mempererat silaturahmi. Sedangkan dampak negatif yaitu melalaikan sholat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku.

Perbedaan dari skripsi diatas dengan yang akan saya teliti yaitu dampak terhadap perilaku remaja dalam ibadah sedangkan penulis meneliti tentang dampak terhadap komunikasi dan akhlak remaja yang dimana penelitian ini lebih kompleks dan mendasar.

2. Penelitian Megi Deviadri (2012) dengan judul “Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang” di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Sumatera Barat. Hasil dari penelitian ini adalah mengenai dampak positif atau negatif yang mana mana lebih besar bagi perilaku siswa yaitu dampak positif karena mengusir kejenuhan, untuk melatih kemampuan berbahsa inggris, dan untuk melatih kecepatan mata dan kecepatan membaca. Sedangkan dari dampak negatif yaitu kecanduan, pornografi, perjudian dan penipuan. Dampak positif dan negatif permainan game online bagi perilaku siswa sekolah dasar di Kelurahan Gunung Pangilun dapat disimpulkan bahwa efek negatif dan positif dan game sangat tergantung dari penggunaanya.

Perbedaan dari penelitian diatas dengan skripsi yang akan saya teliti adalah penelitian diatas membahas tentang dampak bagi siswa sekolah, sedangkan skripsi yang saya teliti mendeskripsikan dampak kepada remaja secara umum di lingkungan masyarakat.

3. Penelitian Arosyid (2019) Universitas Muhamadiyah Surakarta, dengan judul *Pengaruh Game Online dan Instagram dalam Berinteraksi Sosial Mahasiswa PGSD UMS*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) Pola penggunaan *game online* dan Instagram mahasiswa PGSD yaitu, bagi pengguna *game online* dengan Intensitas penggunaan lebih dari 3 jam perhari cenderung jarang menggunakan Instagram, 2) Game Online berpengaruh baik bagi sesama pengguna *game* dalam Interaksi Sosial, namun berpengaruh buruk bagi bukan sesama pengguna *game*, dan Instagram berpengaruh positif dalam Interaksi Sosial mahasiswa PGSD UMS diantaranya: 1) menambah jejaring sosial, 2) mampu menciptakan kelompok sosial melalui komunitas yang ada di dalam Instagram, 3) dapat bertukar kabar dengan saudara dan teman.

Perbedaan skripsi diatas denganskripsi ini yaitu tentang pengaruh *game online* dan Instagram dalam berinteraksi social antara kalangan mahasiswa, sedangkan skripsi yang saya teliti lebih menekankan pada dampak *game online* terhadap kalangan remaja di lingkungan masyarakat.

4. Effendi, A (2017), dengan judul “*Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Anak di Kabupaten Sukoharjo*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media baru di kalangan anak usia 8–12 tahun di Kabupaten Sukoharjo dalam kategori sedang (1,89) dan interaksi sosialnya dalam kategori tinggi (2,45). Asumsi yang menyatakan bahwa semakin tinggi penggunaan media baru maka interaksi sosial anak akan cenderung semakin rendah dapat diterima kebenarannya dengan koefisien korelasi sebesar 0,54 pada derajat kebebasan 0,05 atau tingkat kepercayaan 95%.

Perbedaan skripsi di atas dengan skripsi ini yaitu skripsi di atas lebih umum dalam menjelaskan dan menganalisis penggunaan media baru terhadap interaksi anak, sedangkan skripsi yang saya teliti lebih fokus pada game online dikalangan remaja.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penulisan ini terdiri dari 5 (lima) bagian yaitu sebagai berikut:

Bab pertama berisikan, Pendahuluan yakni Latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penelitian Terdahulu yang Relevan, Kerangka Teori dan Metode Penelitian

Bab kedua berisikan, telaah teori yang mencakup Deskripsi Teoritis, Penggunaan Game Online, Jenis Game Online, Dampak Dari Permainan Game Online dan kepribadian Sosial Remaja dan Kerangka Berpikir.

Bab ketiga, yaitu Pemaparan Data, Pada bab ini tentang Temuan Penelitian, dalam temuan penelitian ini dipaparkan tentang profil lingkungan Tembulum Kelurahan Mekarsari Kecamatan Pulomerak Cilegon Banten. (Hasil Penelitian) membahas tentang dampak positif dan negatif bermain game online terhadap kepribadian remaja Lingkungan Tembulum Kelurahan Mekarsari Kecamatan Pulomerak Kota Cilegon Banten.

Bab keempat, dalam bab ini terdiri dari Metode Penelitian yang membahas tentang Metode dan Alasan Menggunakan Metode, Tempat dan Waktu Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

Bab kelima, Penutup yang berisi Kesimpulan dan Saran.