

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi modern di Indonesia sangat terpengaruhi oleh penemuan-penemuan terbaru yang diciptakan oleh negara industri di Eropa dan Amerika. Perkembangan teknologi informasi di bidang komunikasi setidaknya memiliki dua teknologi informasi yang berkembang pesat: pertama adalah telepon genggam, serta yang kedua adalah komputer dengan jaringan internet yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain atau dapat menjadi saluran untuk berbagai macam hal tanpa dibatasi oleh jarak, ruang atau waktu. (Kasemin, 2016:7)

Kata “Teknologi Informasi dan Komunikasi” dalam bahasa Inggris yaitu “*Information and Communication Technologies*”, terdiri dari tiga kata yang berbeda yaitu: teknologi, informasi dan komunikasi. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah istilah umum yang mencakup semua perangkat teknologi yang dapat digunakan sebagai alat untuk memproses, menyimpan, serta menampilkan informasi. (Batubara, 2017:8)

Salah satu teknologi yang sangat digandrungi belakangan ini ialah *Game Online*. *Game* dalam bahasa Inggris yang artinya permainan. Setiap

game memiliki aturan awal yang berbeda, yang membuat jenis permainan lebih beragam. Salah satu dari *game* itu sendiri adalah untuk mengurangi tekanan atau kebosanan di waktu senggang, dari situ lah hampir semua orang suka bermain *game*, baik itu anak-anak, remaja maupun dewasa, itu tergantung dari *game* yang mereka mainkan.

Game online juga tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer. *Game online* memang menggemparkan serta mencerminkan pesatnya pertumbuhan jaringan komputer, yang dulunya berukuran kecil, saat ini bisa menjadi internet dan selalu berkembang. *Game online* saat ini tidak lagi sama dengan *game online* yang pertama kali diperkenalkan. (Ridoi, 2018:5)

Saat pertama kali muncul pada tahun 1960, hanya 2 orang yang bisa memainkan *game online* di komputer. Lalu lahir lah komputer dengan keunggulan *time sharing*, sehingga lebih banyak pemain dapat bermain *game* tanpa masuk ke ruangan yang disebut *Multiplayer Games*. (Ridoi, 2018:5)

Sebuah penelitian yang dilakukan di AS terhadap 963 orang tua remaja berusia antara 13 sampai 18 tahun. Hasil uji coba menunjukkan bahwa 86% dari mereka sadar anak-anak mereka menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain video *game*. Uji coba tersebut didapat dari Rumah Sakit Anak CS Mott, Universitas of Michian. Menurut survei, orang tua yang mengatakan

bahwa proporsi anak laki-laki yang bermain *game* setiap hari sebanyak dua kali lipat dari orang tua anak perempuan.

Remaja merupakan individu yang baru beranjak selangkah dewasa, mereka mulai memahami apa yang benar atau apa yang salah, mereka memahami lawan jenis, memahami peran mereka di dunia sosial, serta mampu mengembangkan semua potensi dalam kepribadian mereka. Saat ini remaja diminta untuk siap serta mampu dalam menghadapi segala masalah kehidupan atau sosial. Masa remaja sendiri merupakan usia yang paling kritis dalam kehidupan seseorang. Pada usia ini, rentang usia transisi dari masa kanak-kanak menuju remaja menentukan kematangan usia kedewasaan.

Jumlah tingkat pecandu *game* online di Indonesia juga tak kalah tinggi dengan negara lainnya, bahkan Indonesia diduga merupakan negara tertinggi di Asia yang masyarakatnya kecanduan *game* online khususnya kalangan remaja. Kecanduan anak-anak dan remaja Indonesia terhadap *game online* tidak boleh dianggap remeh, mengingat jumlah mereka yang terus bertambah serta berdampak pada kesehatan fisik atau mental mereka sangat penting.

Seorang dokter yang biasa dipanggil Dr. Siste merupakan seorang ahli adiksi serta kepala Departemen Medik Kesehatan Jiwa Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo (RSCM), Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. Dr Siste mengaku bahwa ada orang tua datang kepada beliau karena anaknya ingin dikeluarkan oleh Universitas di Purwokerto. Anak ini kecanduan *game*

online sampai pagi hari sekitar jam 1 atau 2 dini hari masih *online*. Tidak ingin mandi, sampai ada pipspot dibawa masuk ke kamar tidurnya karena tidak mau ke kamar mandi hanya karena tidak ingin meninggalkan gamenya.

Korea Selatan juga merupakan salah satu negara dengan tingkat kecanduan internet tertinggi, juga termasuk negara dengan tingkat kecanduan *game online* yang tinggi di dunia. Menurut Dr. Siste, Indonesia memiliki masalah kecanduan internet yang lebih besar daripada Korea Selatan. Berdasarkan hasil studi tahun 2018, menyimpulkan sekitar 14% remaja dengan status SMP dan SMA di ibukota saja mengalami kecanduan internet. Dua aktivitas internet yang banyak dilakukan ialah jejaring sosial dan *game online*.

Game online yang populer bukan berarti tidak memiliki fitur, grafik, atau *story* yang baik. Jika *game* tersebut tidak memiliki fitur permainan yang menarik, tidak akan ada orang yang mau memainkan *game* tersebut. Jadi, peringkat berdasarkan kuantitas yang bukan berarti *game* tersebut tidak memiliki kualitas, malah justru itu peringkat tersebut menunjukkan seberapa efektifnya kualitas *game* tersebut.

Di Indonesia sendiri terdapat peringkat *game* yang sering digandrungi atau diminati oleh para pemainnya khususnya pada kalangan remaja. Peringkat pertama yang berhasil membuat remaja sangat menyukai *game* tersebut dan berhasil sampai pada puncak chart *game* nomor 1 di Indonesia

ialah *game Garena Free Fire*. Mungkin banyak yang tidak setuju ketika *Garena Free Fire* dinobatkan sebagai game nomor 1 di Indonesia karena kualitas grafik dan fitur yang dianggap buruk dari *game* tersebut. Namun tidak bisa dipungkiri, popularitas *Garena Free Fire* atau lebih biasa dikenal dengan sebutan FF sangatlah tinggi. Pemain yang memainkan *game* ini berasal dari berbagai kalangan juga termasuk *pro player* yang tergabung dengan tim Esport ternama seperti Evos, Onic dan RRQ. Kompetisi internasional pun sering diadakan dan hadiah yang ditawarkan juga tidak bisa dianggap remeh.

Garena Free Fire adalah salah satu *game Battle Royale* yang cukup keren untuk dimainkan oleh pemain, bahkan *game* ini telah menjadi salah satu yang terbaik pada tahun 2019 lalu. *Free Fire* sendiri telah muncul dari tahun 2017 yang telah memiliki total *player* yang sangat banyak, bahkan bisa mencapai 250 juta lebih.

Game ini diterbitkan langsung oleh *Garena*, sehingga semua *update* yang hadir selalu bagus dan sangat terjaga. Bahkan sampai sekarang juga, *Garena* telah menghadirkan banyak *update* baru pada *maintenance* dibulan April pada saat itu.

Dengan munculnya *update* tersebut, maka tentu saja *game* ini akan menjadi lebih populer lagi. Bahkan di dalam *game* ini, telah hadir banyak karakter *Free Fire* yang bisa digunakan. Selain itu juga, ada sebuah *counter* mematikan karakter A124 dan senjata sniper terbaik.

Efek yang diberikan oleh server lokal yang dimiliki oleh *game Garena Free Fire* tersebut adalah pemain yang bisa bermain dengan lebih cepat dan minim gangguan. Hal ini bisa menjadi nilai plus tersendiri untuk *game Garena Free Fire*. *Game Garena Free Fire* menjadi salah satu *game* yang memiliki banyak pemain. Hal ini terjadi karena *game* ini sudah didownload lebih dari 100 juta pelaku *download* di *smartphone* android. Sedangkan untuk *smartphone* ios, *game* ini memiliki peringkat kedua untuk *adventure* yang paling banyak diminati oleh masyarakat umum.

Gambar 1.1

Remaja RW 013 yang sedang bermain *game online* “Free Fire”



Sumber : Gambar diolah oleh penulis

Dari pra survei yang dilakukan oleh penulis pada saat pra penelitian, menunjukkan bahwa sebagian besar remaja RW 013 Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan ini meminati *game Garena Free Fire*. Sebagian besar remaja yang minat terhadap *game online* tersebut ialah laki-laki dan berkisar antara umur 10-19 tahun. Remaja tersebut mengaku bahwa setiap harinya mereka rata-rata menghabiskan waktu bermain *game* tersebut berkisar 2-5 jam perhari. Tidak sedikit diantara mereka yang begadang dan selalu berada di dalam kamar untuk waktu yang cukup lama. Terkadang mereka keluar rumah hanya untuk bermain *game online* tersebut bersama teman-temannya atau bisa dibidang “*battle*” untuk memenangkan game tersebut.

Tindakan remaja yang kecanduan *game online* ini berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Terlalu memprioritaskan *game online* membuat para remaja membuang waktu mereka saja, kewajiban yang harusnya dilakukan terlebih dahulu sekarang sering tertunda karena terlalu berarut dengan bermain *game online*. Waktu yang semestinya digunakan untuk bermain dengan teman sebayanya untuk mengerjakan tugas bareng, sekarang telah disita demi bermain game online berjam-jam sendiri bahkan bisa bareng-bareng dengan teman sebayanya juga. Seharusnya remaja bisa lebih peka lagi terhadap lingkungan sekitar dengan memperhatikan orang-orang di sekelilingnya agar budaya bersosialisasi yang diajarkan oleh orang tua tidak luntur atau hilang.

Penulis mengambil studi kasus pada remaja RW 013 Kelurahan Gaga Kecamatan Larangan ini karena penulis memperhatikan bahwa remaja tersebut sering bermain *game online* disekitaran lingkungan wilayah penulis dengan segerombolan remaja RW 013 lainnya. Selain itu, remaja tersebut terkadang terlihat asik bermain *game online* disela kegiatan-kegiatan sosial seperti salah satunya melaksanakan rapat Karang Taruna RW 013 yang pada saat jam istirahat rapat, mereka terlihat meluangkan waktunya untuk bermain *game online*.

Oleh karena itu, penulis berencana untuk melakukan penelitian akhir dengan menjadikan *game online* "*Garena Free Fire*" sebagai objek penelitian dan penulis berencana untuk mengangkat judul skripsi: "Pengaruh Kecanduan *Game Online* "*Garena Free Fire*" Terhadap Perilaku Sosial Remaja (Survei di Wilayah RW 013 Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan, Tangerang)".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang pengaruh kecanduan *game online* “*Garena Free Fire*” terhadap perilaku sosial remaja di wilayah RW 013 Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan. Maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh kecanduan *game online* “*Garena Free Fire*” terhadap perilaku sosial remaja di wilayah RW 013 Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tentang pengaruh kecanduan *game online* “*Garena Free Fire*” terhadap perilaku sosial remaja di wilayah RW 013 Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penulis mengharapkan dengan dilakukannya penelitian ini maka penulis mengharapkan agar hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat, dan dapat menambah ilmu untuk pembaca serta dapat dijadikan referensi untuk

penelitian selanjutnya khususnya di bidang ilmu komunikasi yang ingin meneliti tentang pengaruh kecanduan *game online* “*Garena Free Fire*” terhadap perilaku sosial remaja.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini memberikan masukan kepada pihak-pihak yang berkaitan yaitu masyarakat akademis dan remaja di wilayah RW 013 Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan dengan pengaruh kecanduan *game online* “*Garena Free Fire*” terhadap perilaku sosial remaja.

