

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang memiliki naluri untuk saling berhubungan dengan sesamanya sehingga menghasilkan sebuah pola pergaulan yang dinamakan pola interaksi sosial yang memiliki hubungan sosial yang bersifat dinamis, menyangkut antar individu, antar kelompok manusia, maupun antar individu dengan kelompok manusia (soekanto, 2012).

Di era globalisasi, sikap individual baik mahasiswa ataupun masyarakat semakin meningkat, sekarang lebih suka bermain gadget khususnya game online dari pada berinteraksi dan bersosialisasi dengantemannya. Kepedulian mahasiswa ataupun masyarakat dengan lingkungan sekitarnya juga semakin berkurang. Hal ini merupakan salah satu tantangan yang di hadapi dalam dunia pendidikan, pendidikan harus mampu memperbaiki sikap mahasiswa yang belakangan ini semakin buruk (FS, 2020).

Di masa sekarang perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman yang membuat kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien. Pada hakikatnya alat canggih diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman dalam komunikasi antar individu. Di zaman ini penggunaan gadget merupakan suatu kebutuhan yang wajib terpenuhi. Bahkan, tak sedikit mahasiswa lebih mementingkan gadget atau membeli kuota internet dibandingkan dengan membeli peralatan lain yang berhubungan dengan pendidikannya, seperti membeli buku bacaan. Padahal, kebutuhan seperti itu adalah hal yang sangat mendasar untuk mendukung perkuliahan sebagai sumber yang valid. Mahasiswa memang tak bisa lepas dari gadget. Keduanya seperti memiliki keterikatan yang sangat erat. Kebutuhan akan informasi mengakibatkan timbulnya ketergantungan terhadap gadget. Ketergantungan tersebut memang bisa dinilai positif dan negatif. Semuanya kembali lagi ke

individu masing- masing.

Gadget merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia khususnya bagi pelajar dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, sehingga membuat kehidupan manusia mengalami perubahan. Gadget sangat diperlukan pada zaman sekarang, karena mayoritas kegiatan dapat dilakukan dengan bantuan gadget. Tetapi gadget dapat menimbulkan dampak negative apabila tidak digunakan dengan baik. Di dalam gadget banyak aplikasi yang dapat diunduh, salah satunya adalah game. game adalah permainan yang diprogram pada suatu perangkat yang dapat di jalankan secara offline maupun online. Game online adalah game yang harus terkoneksi data atau tersambung dengan jaringan internet. Game offline adalah game yang tidak tersambung dengan jaringan internet atau tidak menggunakan data seluler atau lebih ringan untuk dimainkan. Kualitas sendiri biasanya lebih menarik game online karena lebih asik untuk dimainkan (FS, 2020).

Pengaruh teknologi bagi mahasiswa sangat besar terutama pada kehidupan sosial kegiatan mahasiswa sehari-hari. Sebelum adanya perkembangan teknologi mahasiswa melakukan kegiatan bersama kerabat di lingkungan sosialnya, akan tetapi semakin pesatnya teknologi saat ini membuat mahasiswa beralih ke permainan elektronik berupa game online. Game online sangat menyenangkan dan menghibur namun memiliki sifat yang membuat mahasiswa kecanduan. Banyak mahasiswa yang memiliki waktu luang dan hobi dalam bermain game membuat lebih banyak menghabiskan waktunya bermain game online baik di rumah maupun di kampus hingga mereka kecanduan bermain dan berdampak pada kesulitan berinteraksi sosial di lingkungan yang nyata.(Griffith, M.D dan Davies, 2005) mengatakan bahwa ada enam aspek yang membuat mahasiswa kecandua game online yaitu salience, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, dan relapss.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor.11 Tahun 2008, menyatakan Pemanfaatan Teknologi Informasi, media, dan komunikasitelah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (borderless) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi Informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.

Game online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat di kalangan masyarakat khususnya pelajar. Hal tersebut dapat dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil termasuk Negara Indonesia, banyak sekali game center yang muncul. Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari akan tetapi dapat menyebabkan kecanduan game online yang dapat merusak interaksi sosial manusia dalam kelompok maupun individu.

Hasil survey We Are Social dan Hootsuite's didapatkan hasil 4.39 milyar pengguna internet pada tahun 2019 terdapat pertambahan $\pm$ 367 juta pengguna atau 9.1% dari tahun 2018 (We Are Social, 2019). Pada tahun 2017, 43.7 juta orang menjadi gamers di Indonesia sehingga membuat Indonesia menjadi 16 besar pemain game aktif. Usia pemain game di Indonesia adalah 21-35 tahun sebanyak 47%, 10-20 tahun 36% dan 36-50 tahun 17% (Sari, T. P. & Mitsalia, 2016)

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adam & Rollings, 2017). Game online merupakan produk yang menggunakan internet, yang dimainkan secara bersama-sama atau multiplayer secara online pemain game yang memainkan game dapat saling berinteraksi secara online (Harsan, 2011). Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Rudiantara mengatakan 43 juta dari 250 juta populasi di Indonesia bermain game online (Kominfo, 2019). Pada tahun 2017, 43.7 juta orang menjadi gamers di Indonesia sehingga membuat Indonesia menjadi 16

besar pemain game aktif. Usia pemain game di Indonesia adalah 21-35 tahun sebanyak 47%, 10-20 tahun 36% dan 36-50 tahun 17% (Sari, 2019).

Berdasarkan data yang diperoleh, faktanya permainan game online diminati segala usia, dari muda hingga tua. Hal ini dibuktikan oleh Griffiths pada penelitiannya yang menunjukkan hasil bermain game online pada remaja laki-laki 93,2%, dewasa laki-laki 79,6%, remaja perempuan 6,8%, dan dewasa perempuan 20,4%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, remaja laki-laki lebih banyak yang bermain game online jika dibandingkan dengan laki-laki dewasa. Tetapi hal ini berbanding terbalik dengan yang terjadi pada perempuan, dari hasil penelitian tersebut perempuan dewasa lebih banyak yang bermain game online jika dibandingkan dengan perempuan remaja. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak hanya remaja saja yang bisa mengalami kecanduan game online, tetapi orang dewasa juga memiliki kemungkinan untuk mengalaminya. (Rochmah, 2011).

Interaksi sosial yang terjadi merupakan hubungan antara individu yang saling memengaruhi dan saling memiliki ketergantungan sehingga mahasiswa memerlukan interaksi yang baik untuk berkomunikasi (B Walgito, 2003). Interaksi sosial, yakni suatu ikatan bolak balik di mana terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Suatu hubungan yang terjadi antara dua individu ataupun lebih individu disebut interaksi sosial (Soekanto, 2013).

Berdasarkan hasil kajian dan wawancara sepintas pada 8 mahasiswa yang mayoritasnya senang dan sering meluangkan waktunya hampir setiap hari untuk bermain game online dan tidak meluangkan waktu untuk berinteraksi dengan kerabat atau temannya di karenakan menurut mereka bermain game menjadi sesuatu yang sangat penting untuk dilakukan dari pada bersosialisasi dengan orang lain. Diketahui ada sebanyak 5 dari 8 mahasiswa yang bermain game online interaksi sosialnya di pengaruhi oleh akibat bermain game online dan 3 dari 8 mahasiswa tidak di pengaruhi bermain game online.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengambil penelitian

tentang “Analisis Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Penurunan Interaksi Sosial Mahasiswa Di Kampus Iik Strada Indonesia Kediri”.

B. Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh bermain game online terhadap penurunan interaksi sosial mahasiswa di kampus IIK Strada Indonesia Kediri?

C. Tujuan penelitian

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui pengaruh permainan game online terhadap penurunan interaksi sosial mahasiswa di kampus IIK Strada Indonesia Kediri

2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi bermain game online pada mahasiswa di kampus IIK Strada Indonesia Kediri
- b. Mengidentifikasi interaksi sosial mahasiswa yang bermain game online di kampus IIK Strada Indonesia Kediri
- c. Menganalisis pengaruh bermain game online terhadap penurunan interaksi sosial pada mahasiswa di kampus IIK Strada Indonesia Kediri

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat gambaran tentang pengaruh game online terhadap interaksi sosial mahasiswa di kampus IIK Strada Indonesia Kediri.

2. Manfaat praktis

a. Bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan pada mahasiswa tentang pengaruh bermain game online dapat merusak atau penurunan interaksi sosial dan peneliti berharap agar mahasiswa dapat mengurangi kegiatan bermain game online

b. Bagi peneliti

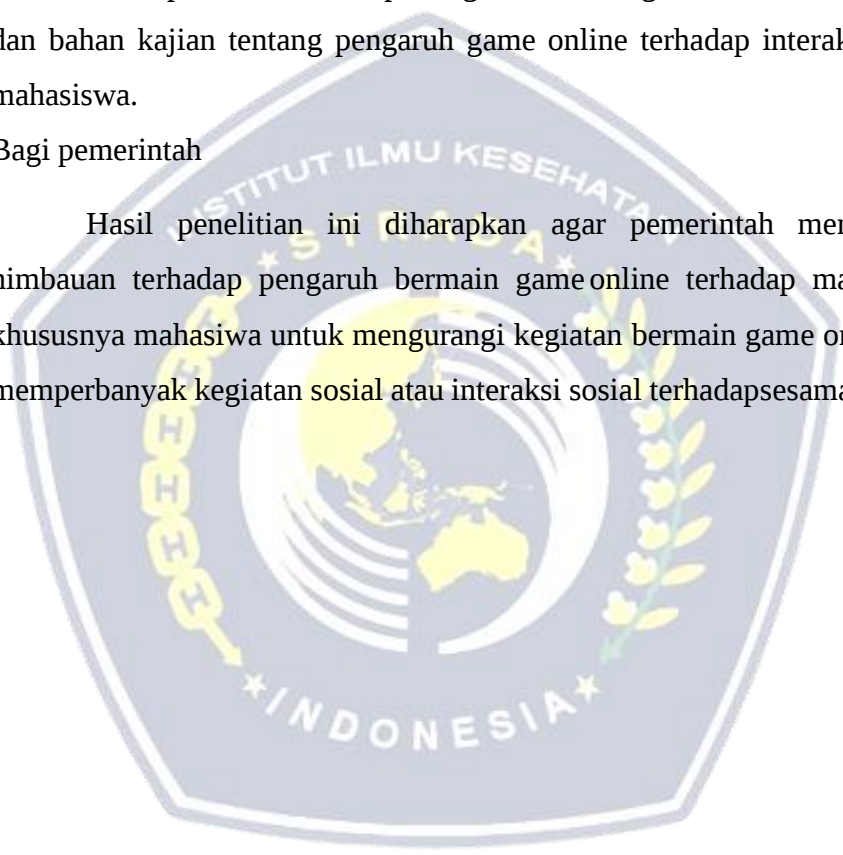
Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai pengaruh game online terhadap interaksi sosial mahasiswa serta peneliti mampu menerapkan bagaimana menindaklanjuti mahasiswa yang interaksi sosialnya kurang.

c. Bagi institut akademik

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi, informasi, dan bahan kajian tentang pengaruh game online terhadap interaksi sosial mahasiswa.

d. Bagi pemerintah

Hasil penelitian ini diharapkan agar pemerintah memberi himbauan terhadap pengaruh bermain game online terhadap masyarakat khususnya mahasiswa untuk mengurangi kegiatan bermain game online dan memperbanyak kegiatan sosial atau interaksi sosial terhadap sesama.



E. Keaslian penelitian

No	Tahun	Peneliti	Judul	Perbedaan dengan Penelitian sekarang
1	2020	Gunang Ramadhani, FS	Analisis Dampak Pengaruh Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di SD 3 Kota Tegal	Perbedaan penelitian inidan penelitian sebelumnya berfokus pada dampak game online pada interaksi sosial terhadap anak SD sedangkan penelitian sekarang berfokus pada pengaruh game online terhadap penurunan interaksi sosial terhadap mahasiswa
2	2020	Eka Arista Anjasari I Gusti Ayu Made Srinadi Desak Putu Eka Nilakusma wati	Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja	Perbedaan penelitian sebelumnya terdapat pada variable dependen dimana yang di kaji adalah interaksi sosial pada remaja sedangkan penelitian sekarang yang di kaji adalah penurunan interaksi sosial pada Mahasiswa
3	2019	Ni Putu Ayu	Hubungan Antara Aktivitas Bermain Windari Putri Luh Putu Ratna Sundari	Perbedaan penelitian sebelumnya terdapat pada variable dependen di mana Game Online Dengan Kebugaran Fisik Pada Remaja Smp Di Kota Denpasar

