

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada zaman ini seolah tidak pernah berhenti dan terus menerus melakukan inovasi - inovasi teknologi yang tidak ada habisnya. Inovasi teknologi yang bermacam macam tentu saja ditujukan untuk mempermudah kehidupan manusia dimasa sekarang, dan juga digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang sekarang lebih banyak menggunakan teknologi daripada manual.

Kebutuhan manusia dalam menggunakan teknologi tidak hanya pada segi industri tetapi juga terhadap pendidikan, kesehatan, atau hanya untuk hiburan belaka. Dalam perkembangan teknologi yang sedang naik daun dan sangat digandrungi bahkan dari semua kalangan mulai dari anak kecil, remaja, hingga orang dewasa ialah *game online*.

Pertama kali *game online* muncul pada tahun 1960 dimana menggunakan komputer sebagai media untuk bermain, namun hanya dapat dimainkan oleh dua orang saja. Kemudian pada tahun 1970 hadir lah jaringan komputer yang terhubung dengan internet, hingga akhirnya pemain dapat bermain menggunakan jaringan internet dan tidak harus berada pada ruangan yang sama (Angela, 2013:532-544).

Game online sendiri muncul di Indonesia pada bulan Maret 2001, dan *game* pertama yang dimainkan adalah *nexian online*, walaupun *game online* yang tersebar di Indonesia sudah cukup bermacam – macam, seperti aksi, olahraga, dan *RPG (Role Playing Game)*, dan tercatat 20 judul *game online* lainnya. Namun, *game nexian online* menjadi landasan *game* di Indonesia (Kurniawan, 2019:2).

Game Online adalah permainan yang dimainkan menggunakan jaringan internet (Kurniawan, 2017:98). *Game online* juga merupakan permainan yang berbasis jaringan internet dimana para pemain dapat bermain secara *online* dan dapat diakses oleh semua orang dari segala usia yang dapat mengoperasikan komputer, *laptop*, *smartphone*, dan tablet. Dalam permainan *game online*, *game online* memiliki cerita dan tantangan yang dapat membuat para penggunanya tertarik dan dapat melibatkan emosi seolah terlibat langsung dalam permainan tersebut (Suplig, 2017:178-179). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa *game online* atau permainan daring yang dijelaskan diatas ialah suatu permainan yang ada di dalam (*Video game*) yang menggunakan koneksi internet

Berdasarkan data APJII 2018 (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menyebutkan bahwa berdasarkan tingkat pendidikan sebesar 92,6% mahasiswa di Indonesia menggunakan internet, dan penduduk Indonesia menggunakan internet selama 8 jam keatas dengan persentase sebesar 19,6%. Dan konten hiburan yang paling sering dikunjungi kedua adalah game online dengan persentase sebesar 17,1%. (Sumber: Data APJII 2018).

Dalam penggunaannya *game online* banyak digunakan sebagai hiburan atau pelepas lelah setelah beraktivitas. Namun, seiring berjalannya waktu, *game online* tidak hanya digunakan untuk hiburan, banyak individu – individu yang menggunakan *game online* secara berlebihan dengan intensitas waktu yang tidak wajar. Sehingga dikhawatirkan akan mengganggu kehidupan nyatanya, seperti menjadi acuh terhadap lingkungan sekitar, emosi yang tidak stabil, masalah kesehatan, dan lain sebagainya.

Apabila seseorang sudah menggunakan waktunya secara berlebihan untuk bermain *game online* maka seseorang tersebut dapat dikategorikan sebagai kecanduan *game online*. Kusumadewi menyebutkan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan biasanya bermain

selama 2 – 10 jam perminggu. Lain halnya menurut Young seseorang yang masuk kedalam kategori kecanduan *game online* akan menggunakan waktunya selama 39 jam perminggu untuk bermain *game online*. Sedangkan teori lainnya yaitu menurut Chen, Chou, dan Hsiao menjelaskan bahwa *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu bermainnya selama 20 – 25 jam dalam satu minggu (Kusumawati dkk, 2017:90).

Seorang individu yang apabila sudah mengalami kecanduan maka akan terhambat aktivitas dalam dunia nyatanya, karena waktu yang digunakan terlalu banyak untuk bermain maka pemain *game online* akan melewatkan sosialisasi dengan lingkungannya dan banyak hal lainnya. Dalam kehidupan sehari – hari, seorang individu atau makhluk hidup tidak dapat hidup sendiri, karena pada dasarnya makhluk hidup adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain dalam hidupnya. Faktanya individu yang kecanduan *game online* akan lebih memilih bermain *game online* berjam – jam dan memilih untuk tidak berinteraksi dengan lingkungan luar.

Namun, menurut penelitian yang dilakukan oleh Beranuy, Carbonell, dan Griffiths (2013) kesulitan dalam berkenalan dengan orang baru, dan menjalin hubungan dengan orang lain dalam kehidupan nyata dapat juga menjadi alasan para pengguna *game online* lebih suka bermain game online, dimana di dalam game online mereka dapat berkenalan dengan lawan main dan menjalin interaksi atau dikenal dengan persahabatan virtual (Kusumawati dkk, 2017:89).

Pada saat observasi pra penelitian, peneliti menemukan bahwa di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta khususnya jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) terdapat mahasiswa yang bermain game online secara berlebihan. Walaupun game online digunakan untuk hiburan dalam mengisi waktu luang namun banyak yang menjadi kecanduan dan tidak

terkontrol. Game online yang banyak dimainkan oleh mahasiswa PAI adalah game dengan genre *battle royal*, dimana tujuan dari permainan adalah saling bertempur dan mempertahankan daerah kekuasaan masing – masing. Dampak dari kecanduan tersebut menjadikan kebanyakan dari mahasiswa memiliki masalah dalam berinteraksi sosial secara langsung. Seperti contohnya mahasiswa yang kecanduan game online menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar yang ada pada dunia nyata, memiliki emosi yang tidak stabil, dan gangguan pada bidang akademis.

Mahasiswa PAI UMY yang bermain game online akan fokus bermain game online bahkan ketika mereka sedang melakukan diskusi dalam kelas, atau ketika sedang berkumpul bersama teman – temannya. Para mahasiswa ini tidak memperdulikan dimana mereka berada, entah di warung makan, atau di taman batu, mereka akan memilih untuk bermain game online daripada bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Bahkan berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan saat sedang observasi salah satu sumber menyebutkan bahwa ketika hari libur kuliah ia akan berdiam dikamar selama satu hari penuh untuk bermain *game online* tanpa keluar kamar kecuali untuk kepentingan – kepentingan tertentu seperti ke kamar mandi dan makan.

Untuk itu berdasarkan hasil observasi dan pemaparan diatas maka alasan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana pengaruh dari kecanduan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammdiyah Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi kecanduan game online mahasiswa PAI UMY?
2. Bagaimana interaksi sosial mahasiswa PAI UMY?

3. Adakah pengaruh dari kondisi kecanduan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa PAI UMY?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini secara umum yaitu untuk mendapatkan informasi dan gambaran tentang pengaruh game online terhadap interaksi sosial mahasiswa PAI UMY angkatan 2016.

Secara khusus penelitian ini memiliki tujuan untuk :

1. Untuk menganalisis kondisi mahasiswa yang kecanduan game online di prodi PAI UMY.
2. Untuk menganalisis interaksi sosial mahasiswa PAI UMY.
3. Untuk menganalisis pengaruh kondisi kecanduan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa PAI UMY.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, adapun manfaatnya adalah :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini semoga mampu memberikan manfaat didalam dunia pendidikan, adapun manfaatnya adalah :

- a) Menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan dalam penerapan ilmu metode penelitian, khususnya mengenai game online.
- b) Dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a) Memberikan informasi kepada mahasiswa tentang pengaruh game online terhadap interaksi sosial di PAI UMY.

- b) Memberikan gambaran umum tentang dampak kerugian apabila bermain game online secara berlebihan.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi merupakan uraian secara garis besar dari penjelasan-penjelasan bab utama. Sebelum memasuki bab pertama akan didahului dengan halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, dan abstrak.

Bab pertama, pada bab ini terdapat pendahuluan yang berisi pembahasan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

Bab kedua, dalam bab ini terdapat tinjauan pustaka, landasan teori, kerangka berfikir, dan hipotesis, yang berisi tentang tinjauan pustaka terdahulu dan kajian teori yang relevan dengan judul atau tema penelitian.

Bab ketiga, adalah metode penelitiannya memuat secara terperinci mengenai metode penelitian yang akan digunakan yaitu: pendekatan, variable penelitian, populasi dan sampel, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, validitas dan reabilitas, dan analisis data.

Bab keempat, pada bab ini terdapat hasil atau pembahasan yang berisi tentang gambaran umum tentang pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa PAI 2016 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Meliputi bagaimana pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa dan menjawab seluruh rumusan masalah.

Bab kelima, pada bab ini terdapat penutup, kesimpulan dan saran. Bab ini merupakan bab terakhir. Kesimpulan menampilkan secara singkat hasil dari penelitian yang berkaitan dengan judul penelitian. Kesimpulan didapatkan dari hasil analisis dan klarifikasi data yang telah dijabarkan pada bab keempat. Saran yang dihasilkan dari hasil penelitian, berisi uraian langkah – langkah apa yang perlu diambil oleh pihak – pihak yang terkait dengan penelitian.