

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Manusia adalah salah satu makhluk sosial yang mempunyai akal dan pikiran dan juga kemampuan bertinterasi kepada sesama manusia sebab manusia tidak hidup sendiri tapi berdampingan saling membutuhkan satu sama yang lain mau dari kontek fisik maupun sosial. Menurut Kusumawardhi (2015), awal mula perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimulai dengan media elektronik, munculnya internet sebagai media elektronik berfungsi sebagai alat perantara dalam melakukan interaksi satu sama lain antar sesama manusia seperti media sosial, aplikasi-aplikasi penunjang hiburan, dan sebagainya yang dipengaruhi oleh kognisi sosial.

Teori kognisi sosial diawali dari teori tentang belajar observasional. Teori ini untuk melihat tingkah laku manusia yang diakibatkan oleh reaksi yang timbul dari interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif manusia itu sendiri dengan prinsip dasar temuannya bahwa belajar adalah termasuk dasar belajar sosial dan moral.

Lajunya perkembangan teknologi telah memberikan perubahan kepada bentuk dalam suatu permainan game online hp atau pc seiring mengikuti zaman tentu banyak fitur-fitur yang membuat permainan game semakin menyenangkan untuk kalangan yang menyukai permainan game yang bersifat virtual. Melalui bantuan teknologi remaja dapat melaksanakan kegiatan permainan tanpa harus bertatap muka dengan lawan mainnya. Bentuk permainan ini lebih dikenal dengan nama game online. Game online adalah sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet dan adapun perangkat yang di butuhkan untuk bermain game online adalah computer atau ponsel pintar. Game online sangat di minati berbagai kalangan

dari kalangan muda sampai yang sudah tua sebab karna setiap Tahun bayak game game yang mempunyai fitur atau type game yang berbeda jadi tidak akan hilang mengikuti zaman.

Fenomena kecandauan bermain game online di lingkungan kalangan remaja yang menginjak dewasa adalah salah satu yang perlu di waspadain sebab bisa berpengaruh kepada pendidikannya atau pola interaksinya. Berkumbang pesatnya permainan game online ini bisa menimbulkan resiko yang fatal yang biasa di sebut seductive yang bisa menyebabkan pecandu ini akan terus bermain game tanpa henti. Seductive membuat individu merasa bergairah memainkannya hingga menimbulkan perilaku adiksi. Individu rela terpaku di depan monitor selama berjam-jam. Daniel Ronda mengatakan, “Ciri dari kecanduan adalah waktu yang berlebihan dan keterasingan dari dunia nyata karena terlalu asik menggunakan atau menikmati sesuatu.”

Ketika seseorang terlalu disibukkan dengan aktivitas bermain game berjam-jam lalu melupakan waktu untuk beribadah kemudian menjadikan game sebagai tujuan yang utama dalam kesehariannya, maka seseorang itu sudah menjadikan games sebagai “tuan” dalam kehidupannya dan dia termasuk golongan orang yang merugi. Seperti firman Allah SWT dalam QS Al’Ashr ayat 1 – 3 yang dikutip dari (Qur’an Kemenag).

بِالصَّبْرِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا الصَّالِحَاتِ وَعَمِلُوا آمَنُوا الَّذِينَ خُسِرُوا إِلَّا لَفِي الْإِنْسَانِ وَالْعَصْرَانِ

Artinya: “Demi masa (Waktu), sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam keadaan merugi (celaka), kecuali orang-orang yang beriman, beramal shalih, saling menasehati dalam kebenaran, dan saling menasehati dalam kesabaran.”

Salah satu fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet adalah game online (Ameliya: 2008). Permainan secara online menjadi aktivitas menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang pesat dan banyaknya orang untuk berpartisipasi dalam permainan game online yang melibatkan

kerjasama dan persaingan. Menurut Tridhonanto (2011), bermain game online dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain game online dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatifnya adalah akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan (addict), sebagaimana yang dinyatakan oleh Cooper (2000) bahwa kecanduan adalah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang disenangi sehingga seseorang dapat dikatakan kecanduan jika melakukan kegiatan yang sama secara berulang-ulang bahkan bisa lebih dari lima kali.

Di zaman modern saat ini, pengguna mobile phone merupakan suatu kebutuhan yang harus dimiliki oleh setiap individu mulai dari usia anak-anak, remaja, dewasa hingga lansia sekalipun. Tidak luput dari trend yang sedang menjamur saat ini mobile phone juga menawarkan fitur-fitur atau aplikasi game online yang begitu canggih untuk dimainkan oleh setiap penggunanya. Dengan begitu maka banyak orang berbondong-bondong untuk segera membeli dan memiliki mobile phone dengan berbagai merek di pasaran.

Berdasarkan fakta di atas dapat dilihat fenomena yang sedang menjamur saat ini, pengguna mobile phone semakin tergiur untuk terjun ke dunia maya salah satunya menjadi pencandu game online. Tidak banyak dari pengguna mobile phone yang menghabiskan sebagian uang untuk membeli handphone yang begitu mahal agar bisa leboh mudah mengakses game online di mobile phone miliknya. Hal ini membuktikan bahwa game online telah mempengaruhi psikologi seseorang sehingga dapat menjadikan seseorang menjadi kecanduan bermain game online.

Hasil penelitian Anderson dkk (2008) menunjukkan bahwa anak yang bermain video game aksi dengan unsur kekerasan mengalami peningkatan emosi sehingga berperilaku lebih agresif. Di samping itu juga rentan mengalami stress (Ardi, Putra, & Ifdil, 2017; Bariyyah, 2015; Barseli & Ifdil, 2017; Sandra & Ifdil, 2015; Taufik & Ifdil, 2013).

Pendidikan adalah usaha manusia untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Perubahan sikap dan tingkah laku tersebut dapat tercermin pada prestasi belajar seseorang. Generasi muda dalam hal ini adalah mahasiswa, merupakan "agen of change" karena mahasiswa memiliki suatu peranan yang sangat penting dalam menentukan nasib sebuah bangsa. Mahasiswa diharapkan dapat membawa suatu perubahan untuk bangsanya dengan wawasan serta kemampuan bersosialisasi yang dimilikinya

Mahasiswa adalah individu yang mengenyam pendidikan pada tingkatan perguruan tinggi dan telah terdaftar secara administrasi. Proses belajar yang dilakukan mahasiswa saat ini tidak hanya bersumber dari buku-buku atau koran yang secara fisik nyata tetapi juga hal itu dapat digantikan dengan sesuatu yang maya seperti E-book, artikel-artikel online dan lain sebagainya. Dapat dilihat dari hasil survey APJII pada tahun 2019 yang menggambarkan jumlah pengguna internet khususnya kalangan mahasiswa S1/Diplomat sebanyak 79,23% dan S2/S3 sebanyak 88,24% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Apjii) pada tahun 2019. Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2019)

Internet sebagai media atau wadah yang memberikan kemudahan bagi setiap individu untuk mengaksesnya, seperti dalam mendapatkan hiburan (Game online). Komunikasi dalam game online sangatlah penting, hal tersebut dapat terlihat dari aplikasi game online Mobile Legends BangBang serta game online PUBG Mobile yang menyediakan media untuk

berkomunikasi melalui voice, chat, dan juga emoticom, dengan tujuan proses komunikasi dapat berjalan lancar agar tujuan pemain (team) dapat tercapai.

Berdasarkan uraian diatas, maka judul dalam penelitian ini yaitu **Dampak psikis dan rohani pemain game online berbasis komputer dan mobile menurut teori psikologi kognitif dan psikologi sosial di kalangan mahasiswa UMY.**

1.2.Rumusan Masalah

- A. Bagaimana dampak psikis dan rohani pemain game online berbasis komputer dan mobile menurut teori psikologi kognitif dan psikologi sosial di kalangan mahasiswa UMY?
- B. Apakah game online berbasis komputer dan mobile menurut teori psikologi kognitif dan psikologi sosial memberikan dampak psikis dan rohani pada pemain game online berbasis komputer dan mobile di kalangan mahasiswa UMY

1.3.Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui dampak psikis dan rohani pemain game online berbasis komputer dan mobile menurut teori psikologi kognitif dan psikologi sosial di kalangan mahasiswa UMY.
- b. Mengetahui apakah game online berbasis komputer dan mobile memberikan dampak psikis dan rohani pada pemain game online menurut teori psikologi kognitif dan psikologi sosial di kalangan mahasiswa UMY

1.4.Mamfaat penelitian

- 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini sebagai bahan pertimbangan atau masukan terhadap dampak psikis dan rohani pemain game online berbasis komputer dan mobile di kalangan mahasiswa UMY yang mengalami kecanduan game online secara berlebihan.

2. Manfaat Praktis

Menambah pemahaman mengenai dampak psikis dan rohani untuk pemain game online berbasis komputer dan mobile di kalangan mahasiswa UMY.