

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan zaman, banyak teknologi untuk mempermudah kehidupan manusia telah diciptakan dan berkembang, salah satunya perangkat elektronik yang saat ini telah menjadi barang kebutuhan sehari-hari. Mulai dari perangkat elektronik sederhana yang digunakan dalam skala rumah tangga sampai perangkat canggih super komputer dengan kemampuan yang sebelumnya sukar di bayangkan.

Saat ini, perangkat yang umum digunakan oleh hampir semua kalangan adalah alat komunikasi berjalan berupa telepon genggam yang saat ini telah sedemikian maju hingga nyaris menyerupai komputer kecil yang dapat dibawa kemana saja, dapat difungsikan untuk hampir semua keperluan dasar mulai dari berkomunikasi, mengunduh dan membaca buku secara *online*, mendengarkan musik, sampai bermain *game* baik secara *offline* maupun *online* yang tersedia dalam jumlah banyak serta jenis yang beragam.

Manfaat positif dari perangkat canggih telepon pintar ini antara lain memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Adanya perangkat elektronik tersebut, siswa dapat mencari dan mengunduh berbagai informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan dengan cepat, mudah dan murah.

Di sisi lain, penggunaanya juga akan semakin mudah dalam mengakses berbagai fasilitas hiburan yang terdapat di dalamnya. Mulai dari mengunduh musik terbaru sampai dengan bermain *online game* yang semakin lama semakin maju secara grafis dan semakin menarik serta menimbulkan kecanduan bagi penggunaanya untuk bermain terus menerus.

Selain fungsi edukasi yang ditawarkan, berbagai perangkat elektronik juga menawarkan fitur hiburan. Fitur tersebut banyak digunakan sebagai salah satu media pelepas jenuh. *Game* merupakan salah satu perantara untuk melepaskan jenuh serta sangat mudah untuk diakses. Seiring dengan berjalannya waktu, sangat banyak tempat-tempat yang dapat didatangi untuk bermain *game*, selain itu akses internet yang sudah berada hampir di seluruh tempat juga memudahkan pemain untuk mengakses *online game* tanpa harus keluar dari ruangan.

Mudahnya akses dan banyaknya sarana untuk bermain *game*, menjadikan banyak orang dari segala kalangan umur, mulai dari yang muda sampai tua, dapat mengakses dan memainkan *game* pada setiap waktu yang diinginkan. Kemudahan ini menyebabkan banyaknya orang yang memilih untuk menggunakan *online game* sebagai sarana melepaskan *stress* maupun sebagai hobi.

Banyaknya pemain *online game* tersebut dapat dilihat langsung dalam kehidupan sehari-hari, menjamurnya warung *online game* atau warnet di beberapa tempat serta tempat-tempat penyewaan maupun peminjaman perangkat bermain lainnya pun dapat dijumpai dengan mudah. Akses internet yang tidak terlalu mahal dan beberapa tempat yang memberikan akses internet gratis juga banyak

ditemukan. Mudahnya akses terhadap *game* tersebut mengakibatkan tidak sedikit pula orang yang kecanduan dalam menggunakannya.

Menurut sebuah laporan pasar *game* global dari salah satu perusahaan intelijen pasar *game* global, pada tahun 2017 terdapat 2.2 miliar pengguna aktif *game* di dunia (Mc Donald, 2017). Sebuah studi dari *Limelight's State of Online Gaming* menyatakan bahwa hampir 80% dari pemain *online game*, bermain lebih dari satu jam per minggu dan rata-rata dari pemain menghabiskan kurang lebih 6 jam per minggunya (Milligan, 2018).

Perilaku yang berlebihan seperti terlalu lama bermain *game* merupakan salah satu perbuatan yang tidak dianjurkan. Allah SWT telah mengatur mengenai perbuatan yang berlebihan pada QS Al-Maidah : 87 yang berbunyi :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تُحَرِّمُوْا طَيِّبٰتٍ مَّاۤ اَحَلَّ اللّٰهُ لَكُمْ وَلَا تَعْتَدُوْا  
اِنَّ اللّٰهَ لَا يُحِبُّ الْمُعْتَدِيْنَ ﴿٨٧﴾

Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu haramkan apa-apa yang baik yang telah Allah halalkan bagi kamu, dan janganlah kamu melampaui batas. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas. (QS Al-Maidah:87)

Banyak orang yang menjadikan *game* sebagai hobi maupun pekerjaan yang pada akhirnya membuat pemain menatap layar dan fokus terhadap permainan selama berjam-jam. Pemain menjadi terlalu fokus saat bermain dan menyebabkan pemain terkadang tidak menyadari terhadap hal-hal yang terjadi di sekitarnya.

Akibat dari terlalu fokusnya seseorang dalam bermain, pemain menjadi kurang dapat menerima rangsangan yang diberikan oleh sekitarnya seperti saat seseorang memanggil namanya. Pemain juga terfokuskan terhadap permainan tersebut sehingga menjadi kurang fokus kepada hal lainnya, keadaan ini membutuhkan *selective attention*, saat rangsangan masuk diseleksi untuk mengurangi dampak dari informasi yang mengganggu, sehingga dapat fokus kepada suatu hal (Bavalier, Achtman, Mani, & Föcker, 2013).

Atas dasar latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka penting untuk dilakukan penelitian mengenai pengaruh kebiasaan bermain *online game* terhadap ketepatan *selective attention*.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah kebiasaan bermain *online game* dapat mempengaruhi tingkat ketepatan seseorang dalam *selective attention*.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *online game* terhadap tingkat ketelitian dalam penerimaan rangsang.

### **2. Tujuan Khusus**

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui perbedaan kualitas ketepatan antara pemain *online game* dan yang bukan pemain *online game*.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dipergunakan untuk menambah ilmu mengenai akibat dari bermain *online game* terhadap ketepatan *selective attention*.

Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai salah satu tambahan informasi bagi penelitian berikutnya untuk dapat meneliti permasalahan dengan lebih mendalam.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi untuk melakukan edukasi kepada masyarakat tentang efek dari kebiasaan bermain *online game*.

## **E. Keaslian Penelitian**

Menurut hasil penelitian yang sudah ada selama ini, belum pernah dilakukan penelitian tentang pengaruh kebiasaan bermain *online game* terhadap tingkat ketepatan *selective attention*. Beberapa penelitian yang telah ada hanya membahas tentang efek dari bermain *online game* seperti yang ada di tabel 1.1.

**Tabel 1.1 Keaslian Penelitian**

No.	Judul, Penulis, Tahun	Variabel	Jenis Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	<i>Brain Structures Associated with Internet Addiction Tendency in Adolescent Online Game Players</i> , Nannan Pan, Yongxin Yang, Xin Du, Xin Qi, Gujin Du, Yang Zhang, Xiaodong Li, dan Quan Zhang, 2018	Struktur otak dan adiksi terhadap <i>online game</i> pada remaja	<i>Cross Sectional</i>	Penelitian ini membahas tentang korelasi struktural akibat sifat adiktif remaja terhadap <i>online game</i> , sedangkan karya tulis ini membahas tentang korelasi <i>online game</i> dengan penerimaan rangsang.	Penelitian ini membahas tentang remaja yang adiktif dengan <i>online game</i> , begitu juga dengan karya tulis ini.
2.	<i>Gaming addiction: Current perspective</i> ,	Perspektif dari kecanduan <i>game</i>	Kualitatif	Penelitian ini membahas tentang pandangan	Penelitian ini membahas tentang

Daria J Kuss,  
2013

terhadap sifat  
kecanduan kecanduan  
*game*, terhadap  
sedangkan *game*,  
karya tulis ini begitu pula  
membahas dengan  
tentang karya tulis  
pengaruh dari ini.  
*online game*.

---

3	<i>Internet Addiction, Psychological Distress, and Coping Responses Among Adolescents and Adults</i> , Michelle L. McNicol, BPsych(Hons), and Einar B. Thorsteinsson, PhD, 2017	Kecanduan Internet, Psikologi, dan Respon	<i>Cross Sectional</i>	Jurnal ini membahas tentang pengaruh kecanduan internet terhadap psikologis dan respon remaja dan dewasa, sedangkan karya tulis ini tidak membahas psikologis	Penelitian ini membahas tentang kecanduan dan respon seseorang, begitu pula dengan karya tulis ini.
---	--	--	----------------------------	--	---

---

dan hanya  
mengambil  
sampel  
remaja.

---