BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pesatnya kemajuan teknologi sekarang, banyak perusahan-perusahan menawarkan solusi dalam memberikan hiburan kepada masyarakat. Kita menggunakan banyak perilaku komunikasi kita untuk bermain dan menghibur diri. Kita mendengarkan pelawak, pembicaraan, musik, games dan film sebagian besar untuk hiburan.

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi siswa. Salah satunya dengan kehadiran dan keberadaan *game online* akibatnya terjadi pengaruh game online terhadap prestasi belajar seorang anak.

Dunia internet berkembang begitu pesat. Tidak hanya untuk browsing dan berinteraksi lewat situs jejaring sosial, kehadiran internet juga dimanfaatkan sebagai sarana bermain game secara bersamaan (*multiplayer*) melalui game online. Game online, secara gamblang adalah game yang dimainkan dengan menggunakan jaringan baik LAN (*Local Area Network*) atau internet. Biasanya, jenis game yang dimainkan adalah game peperangan atau menyusun strategi.

Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams&Rollings, 2007) umumnya jaringan yang digunakan adalah

Internet. *Game online* berkisar dari permainan yang menggunakan teks sederhana sampai permainan yang melibatkan grafis yang kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak.

Game online saat ini telah menjadi *tren* baru yang banyak diminati oleh semua kalangan, karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi seseorang dapat bermain bersama dengan puluhan bahkan ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi. *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams&Rollings,2007), umumnya jaringan yang digunakan adalah Internet. *Game online* berkisar dari permainan yang menggunakan teks sederhana sampai permainan yang melibatkan grafis yang kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak. Di Indonesia *game online* mulai muncul pada tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia Online* yang dikeluarkan oleh BolehGame, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *online* seperti *Ragnarok Online*, *Gunbound*, *Counter Strike*, *World of Warcraft*, *Point Blank*, *Seal Online*, *Luna Online,* dan *Atlantica Online*.

Perkembangan *game* komputer dan *video game* yang kian memanjakan para pemainnya dengan teknologi-teknologi mutakhir merupakan fenomena menarik untuk dicermati. Meski sejarah *video game* dan *game* komputer mencakup rentang waktu sekitar lima dekade, keduanya meraih popularitas sebagai bagian dari peradaban manusia modern di akhir tahun 1970 (Wartawarga: 2010) . Sebuah bisnis perhitungan

tersebut memang menggambarkan prospek yang menguntungkan. Semakin banyak peminat *game online,* semakin tinggi persaingan antara produsen *game online*. Mereka semakin gencar membuat jenis *game online* baru untuk mendapatkan lebih banyak peminat.

Ditemukan kasus didalam negeri bahwa seorang gadis usia 12 tahun kabur dari rumahnya selama 2 minggu, selama itu gadis tersebut mengaku tinggal disebuah warnet untuk memainkan *game online* (Media Indonesia: 2008). Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa minat remaja terhadap game online cukup besar. Namun jika kebiasaan bermain ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri. Perilaku yang merugikan diri sendiri inilah yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan (Yee,2002). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nicholas Yee pada tahun 2002 mengenai kecanduan *game online* jenis *roleplaying* (MMORPG), kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus-menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan.

Menurut Horrigan (2000) dalam Achmad (2010:5), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet. *The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology* menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan:

1. *Heavy users* (lebih dari 40 jam per bulan).
2. *Medium users* (antara 10 sampai 40 jam per bulan).
3. *Light users* (kurang dari 10 jam per bulan).

Digunakannya istilah kecanduan pada game online merupakan suatu hal yang masih kontroversial, namun beberapa penelitian menemukan data yang mendukung bahwa istilah ini dapat diterima dan digunakan. Data-data tersebut adalah sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain game online menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap game online; sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain game online mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil (Yee, 2002).

Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Penyebab dari kecanduan terhadap *game online* sendiri dapat dilihat dari faktor *internal game* maupun faktor di luar *game* seperti faktor kepribadian dan situasional. Berkaitan dengan faktor *internal game*, Dr. Hillarie Cash (dalam Vedder, 2009), seorang ahli *computer gaming addiction* menyatakan bahwa dalam banyak aspek, *video games* pada zaman sekarang jauh lebih membuat kecanduan. Permainan

didesain untuk membuat pemainnya tetap menatap layar lebih lama lagi, hal ini dinamakan “stickiness factor”.

Remaja yang menjadi subyek penelitian ini merupakan remaja berusia 18 tahun sampai 30 tahun yang memainkan *game online*. Rentang usia ini dugunakan dengan mempertimbangkan faktor kepribadian yang diukur. Tingkat terkait kepribadian dasar berubah dari masa remaja akhir hingga masa dewasa. McCrae dan Costa yakin bahwa selama periode dari usia 18 sampai 30 tahun, orang sedang berada dalam proses mengadopsi konfigurasi trait yang stabil, konfigurasi yang tetap stabil setelah usia 30 tahun (Feist, 2006).

Periode remaja adalah periode pemantapan identitas diri. Pengertiannya akan ”siapa aku” yang dipengaruhi oleh pandangan orang-orang sekitarnya serta pengalaman-pengalaman pribadinya akan menentukan pola perilakunya sebagai orang dewasa. Pemantapan identitas diri tidak selalu mulus, tetapi sering melalui proses yang panjang dan bergejolak. Oleh karena itu, banyak ahli menamakan periode ini sebagai masa-masa stres.

Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar. Begitu juga remaja dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat. Lebih berbahaya lagi, pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif.

Massively Multiplayer Online Role-playing games(MMORPG). Sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi.Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *World of warcraft*, *Ragnarok Online*,*The Lord of the Rings Online*: *Shadows of Angmar, Final Fantasy*, *DotA.*

MMORPG harus selalu dimainkan selama 24 jam sehari dan penggunaan internet hanya untuk memainkan game dibandingkan untuk hal lain seperti bisnis dan komunikasi, belanja atau hanya untuk menjelajahi dunia maya saja.

(Schwausch dan Chung, 2005)

Menurut Lee (2007) memainkan MMORPG adalah sebuah permainan yang tidak ada akhirnya sebab memainkan MMORPG kita memainkan karakter yang levelnya selalu meningkat tidak ada habisnya dan mengumpulkan semua nilai dan senjata dalam memainkan tersebut.Selain hal tersebut, desain gameonline yang memiliki aspek kompetitif dan koperatif yang membuat mereka kecanduan game online. Dua faktor yang mempengaruhi seseorang terobsesi untuk bermain game online yaitu: attraktif (penghargaan online, hubungan virtual, secara alami seperti lingkungan sebenarnya), dan motivasi (tekanan pada saat tidak menggunakan game online atau masalah yang membuat mereka game online sebagai tempat pelarian). Jenis game turut menentukan mengenai kecanduan atau tidaknya seseorang terhadap game online.

World of Warcraft (WoW) merupakan game MMORPG yang paling digandrungi oleh *gamers* di seluruh dunia, tak terkecuali di Indonesia. Game ini pun tercatat mempunyai jumlah pemain lebih dari 12 juta yang tersebar di seluruh dunia. Dan World of Warcraft pernah mendapat pemasukan lebih dari 1,4 juta dolar US dari penjualan item virtual berupa pet/mount.

Karena di dalam game online World of Warcraft para pemain juga melakukan komunikasi yang terjadi antara pemainnya. Dari terjadinya sebuah komunikasi maka akan timbul banyak interaksi sesama pemain. Tiap gamer yang bermain,memiliki karakter yang hidup di dalam dunia world of warcraft. Hal ini membuat interaksi sosial yang terjadi pada game tersebut terlihat di mata para pemain seperti yang terjadi pada kehidupan nyata.

Clan atau kelompok di sebuah MMORPG merupakan sebuah kumpulan beberapa orang (gamer) yang mempunyai ciri khas seperti kesamaan negara, kesamaan visi dan misi, kesamaan umur dan latar belakang pendidikan yang sama.

Juragan merupakan salah satu clan yang berkecimpung di game online world of warcraft. Clan juragan terdiri dari 300 anggota terdaftar dan 32 orang terhitung sangat aktif dalam clan tersebut. Dari 32 orang tersebut rata-rata masih duduk di bangku kuliah, walaupun ada beberapa anggota yang baru saja menyelesaikan kuliah.

Dalam penelitian ini, penulis lebih menitik berat-kan kepada perilaku per-orang-an. Responden yang di ambil merupakan anggota clan juragan yang sangat aktif, hal ini dikarena kan anggota yang sangat aktif tersebut dapat dianggap memiliki

kecenderungan kecanduan terhadap game online yang memengaruhi perilaku di lingkungan akademi.

Untuk dapat menjawab permasalah di atas penulis menggunakan teori dari young and rodgers bahwa "kecanduan internet telah dikaitkan dengan kerusakan sosial, psikologis, dan pekerjaan yang signifikan"yang mencakup efek merugikan seperti kinerja yang menurun di antara siswa, perselisihan di antara pasangan, dan kinerja buruk di antara karyawan. Teori Ivan Goldberg (1996) menyebutkan "bahwa penggunaan internet yang maladaptif yang mengarah pada perusakan atau distress yang signifikan secara klinis dan terwujud melalui tiga atau lebih" juga digunakan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini.

Maka dari itu penulis pun tertarik untuk mengangkat penelitian ini yang bertujuan untuk mengangkat dan mengarahkan permasalahan ini untuk di teliti, sehingga peneliti mengambil rumusan masalah penelitian ini adalah :

"Sejauhmana Hubungan Kecanduan Game Online World OF Warcraft dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan?"

1.2.Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas,maka identifikasi masalah yang penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Sejauhmana hubungan **pemenuhan kepuasan dalam bermain** game World Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa kelompok juragan
2. Sejauhmana hubungan **kegelisahan ketika tidak sedang bermain** game World Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan
3. Sejauhmana hubungan **pengaturan waktu untuk bermain game** World Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa dikelompok juragan
4. Sejauhmana hubungan **pengendalian dalam bermain** gameWorld Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan
5. Sejauhmana hubungan **pembuangan waktu dalam** gameWorld Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan
6. Sejauhmana hubungan **pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena** game World Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan
7. Sejauhmana hubungan **kerugian yang di timbulkan akibat bermain** game online World Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan.

8. Sejauhmana hubungan kecanduan game online world of warcraft dengan **aspek psikologis** mahasiswa di kelompok juragan
9. Sejauhmana hubungan kecanduan game online world of warcraft dengan **aspek sosial** mahasiswa di kelompok juragan
10. Sejauhmana hubungan kecanduan game online world of warcraft dengan **prestasi belajar** mahasiswa di kelompok juragan

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah mengkaji apakah terdapat keterkaitan antara faktor-faktor yang menjadi latar belakang, mempengaruhi individu dalam memainkan setiap perannya di dalam bermain game online World OF Warcraft.

1.3.2 Tujuan Penelitian.

Adapun tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui hubungan **pemenuhan kepuasan dalam bermain** game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan
2. Untuk mengetahui hubungan **kegelisahan ketika tidak sedang bermain** game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan
3. Untuk mengetahui hubungan **pengaturan waktu untuk bermain game** game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan
4. Untuk mengetahui hubungan **pengendalian dalam bermain** game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan.
5. Untuk mengetahui hubungan **pembuangan waktu dalam** game World Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa kelompok juragan
6. Untuk mengetahui hubungan **pengurangan kegiatan sosial, pekerjaan atau rekreasional karena** game World Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa kelompok juragan

7. Untuk mengetahui hubungan **kerugian yang di timbulkan akibat bermain** game World Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa kelompok juragan
8. Untuk mengetahui hubungan kecanduan game online world of warcraft dengan **aspek psikologis** mahasiswa di kelompok juragan.
9. Untuk mengetahui hubungan kecanduan game online world of warcraft dengan **aspek sosial** mahasiswa di kelompok juragan.
10. Untuk mengetahui hubungan kecanduan game online world of warcraft dengan **prestasi belajar** mahasiswa di kelompok juragan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Dalam penelitian ini kerangka teoritis yang digunakan pada hubungan pecandu *game online* world of warcraft terhadap perilaku mahasiswa di kelompok juragan dapat di jadikan referensi. Khususnya ilmu komunikasi yang berkaitan dengan Perilaku yang di lihat dari dampak terhadap komunikasi antar pribadi setiap pemain game online world of warcraft di kelompok juragan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Sebagai masukan untuk mahasiswa sejauhmana hubungan kecandu *game online* World Of Warcraft terhadap perilaku mahasiswa di kelompok juragan.

a) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam konteks komunikasi antar pribadi yang ditimbulkan oleh pecandu *game online*, sehingga dapat menjadi rujukan untuk peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang topik yang sama.

b) Bagi Universitas Komputer Indonesia

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa Unikom khususnya bagi program studi ilmu komunikasi sebagai literature bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian pada kajian yang sama.

c) Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang dampak-dampak yang muncul pada pecandu *game online*, sehingga dampak-dampak tersebut dapat dijadikan gambaran agar semua masyarakat banyak dapat mengetahui dampak dari seorang pecandu *game online,* agar nantinya tidak akan merugikan baik diri sendiri maupun orang lain