

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

*Game Online* ialah permainan yang dimainkan dengan cara *Online* atau biasa dikenal dengan permainan digital. Dimana dalam memainkan permainan ini memerlukan data internet. *Game Online* dapat berkomunikasi dengan sesama pemain game online lainnya pada waktu yang sama. *Game online* diciptakan dengan memiliki suasana atau situasi yang mirip seperti keadaan yang berada di dunia nyata. *Game* atau permainan diciptakan dengan maksud untuk memberikan hiburan bagi manusia serta memberikan rasa menyegarkan untuk pikiran dan juga berguna untuk kebutuhan psikologis dari manusia. Akan tetapi, penggunaan game online justru tidak sesuai dengan peruntukannya, sehingga dapat menjerumuskan bagi penggunanya jika dalam pemanfaatannya yang diciptakan semula hanya sebagai hiburan pada manusia tidak lagi sesuai atau tidak ada lagi nilai guna. *Game online* merupakan game virtual maka para Gamers dapat melakukan apapun yang mereka ingin lakukan bahkan melakukan hal-hal yang sebenarnya dilarang dalam kehidupan nyata. Misalnya dalam melakukan kekerasan secara verbal. Bermain harusnya menyenangkan, akan tetapi ketika game berubah menjadi suatu hal yang menghemoni dan hal tersebut menimbulkan kecanduan dan ini merupakan disfungsi (Kusumawardani, 2015).

Di Indonesia, *game online* diawali dengan adanya game Nexian yang mulai

*game online* dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang. (Fajri, 2012).

*Game online* merupakan hal yang sangat menarik untuk dibicarakan, khususnya dalam kalangan anak muda, bahkanpun diminati mulai dari kalangan anak-anak, anak muda, kalangan orang dewasa bahkanpun sampai orang tua mereka memiliki ketertarikan dengan *game online* tersebut. *Game Online* merupakan permainan (games) yang bisa diakses oleh para *Gamers* (pemain game), dengan menggunakan internet di PC, maupun di gadget/smartphone. Jumlah pengunduh pemain game online di Indonesia memiliki angka terbesar di masuk pada pertengahan tahun 90-an, diikuti dengan lajunya perkembangan teknologi internet, hal ini juga sama dengan pesatnya kemajuan dan perkembangan dari *game online* itu sendiri. *Game Offline* memiliki keterbatasan untuk dimainkan akan tetapi jika memainkan *game online* para *Gamers* akan mendapatkan pengalaman yang baru dimana *game online* dapat dimainkan lebih dari satu pemain atau banyak orang (Fajri, 2012).

*Game online* menjadi hal yang menarik untuk dilihat, khususnya jika dilihat dari kalangan anak muda, yang dimana *game online* itu sendiri digemari mulai dari anak-anak, ada kalangan remaja, hingga pada kalangan orang dewasa ataupun orang tua. *Game online* memiliki ketertarikan yang kuat untuk dimainkan oleh kalangan apapun. Bermain *game online* memiliki beberapa pilihan akses untuk dimainkan oleh para *Gamers online* dengan menggunakan internet seperti bermain dengan PC ataupun melalui *gadget* atau *smartphone*. Jika dilihat, negara Indonesia merupakan pengunduh *game online* terbanyak di Asia Tenggara hal ini didukung dengan angka

statistik yang dipantau pada tahun 2020 yang meraih 54,7 juta dalam arti jumlahnya naik sebanyak 24% jika dibandingkan pada tahun 2019 yang hanya memiliki jumlah 44,1 juta (Bayu, 2021).

Pada awal populernya *game online* yang ada di Indonesia, dilihat kurang lebih pada tahun 2003, dimana *game* yang awalnya muncul pada masa perkenalan ialah *game online* Ragnarok. Akan tetapi, untuk mengaksesnya para *Gamers* harus siap dengan dana yang dibebankan untuk memainkan *game online* tersebut, dengan beban dana tersebut menimbulkan kurangnya perhatian dan ketertarikan orang-orang untuk ingin memainkan *game online* bisa diakses ini memunculkan para *Gamers online* dan pada saat itu *game online* pun menjadi populer dan kemudian mereka menciptakan “Komunitas *Game Online*” dan melalui komunitas ini banyak hal baru dan adanya aktifitas sosial yang baru tercipta didalamnya (Kusumawardani, 2015).

Adapun menurut Rahmadina, (2013) terjadinya kegagalan dalam adaptasi sosial atau dalam arti untuk penyesuaian sosial dari seseorang bisa dilihat dari orang tersebut mengalami kecanduan dalam bermain *game online* dan adanya aktivitas untuk *game online* dengan mengakibatkan banyak dampak yang dimunculkan sehingga memberikan kemungkinan bahwa orang tersebut tidak adanya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain. Jika dilihat dari pendapat dari Dewi (2010), penyesuaian sosial sendiri memiliki tujuan yang dimana untuk mencapai kesesuaian yang dibutuhkan oleh setiap individu dengan tempat dimana keadaan lingkungan mendukung setiap individu untuk dapat melakukan interaksi. Penyesuaian sosial yang terjadi pada setiap individu harus berjalan dengan baik

apabila tidak maka akan terjadi penyimpangan dimana individu tersebut akan menunjukkan sikap yang cenderung tidak realistis, dan tidak logis. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang terbilang dinamis dikarenakan hal tersebut memiliki kaitannya antara individu dengan kelompok manusia (Soekanto, 2012).

Terjadinya faktor komunikasi yang melibatkan antara dua orang didalamnya atau bahkan komunikasi yang terjadi dengan melibatkan lebih dari dua orang, yaitu dengan cara yang berkesinambungan untuk dapat saling mempengaruhi seperti dalam halnya sebuah hubungan yang terjalin antar individu, begitupun yang terjalin dengan individu dengan kelompok ataupun hubungan saling mempengaruhi pada kelompok dengan kelompok (Fatnar & Anam, 2014). Kecanduan *game online* juga mengakibatkan terganggunya komunikasi interpersonal dari seorang dimana semakin tinggi tingkat kecanduan seseorang dalam memainkan *game online* maka komunikasi interpersonal pun yang dihasilkan oleh orang tersebut semakin rendah (Yusuf, Krisnana dan Ibrahim, 2019).

*Game online* sudah memberikan pengaruh dari setiap *Gamers online* untuk melakukan sosialisasi dengan orang lain yang dimana *game online* membuat para pemain game bisa berinteraksi dengan cara tidak langsung kepada orang lain. Akan tetapi, efek yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* juga dapat berdampak buruk tergantung pada diri masing-masing bagaimana cara mengontrolnya (Meidy, Noya & Salamor, 2021).

*Game online* juga sudah mempengaruhi cara kita bersosialisasi dengan orang lain. *Game online* membuat kita bisa berinteraksi secara tidak langsung dengan

orang lain. Akan tetapi, efek dari kecanduan *game online* yang merupakan bagian dari internet dimana hal ini membuat penggunaanya sering menggunakannya yang menimbulkan kecanduan pada seseorang dan memiliki intensitas yang cenderung tinggi hingga sangat tinggi (Darwis, Amri dan Reymond, 2020).

Dampak yang ditimbulkan oleh *game online* tidak mengenal batasan usia ataupun situasi karena *game online* yang sangat mudah diakses dimanapun dengan menggunakan internet. Apalagi di era pandemi Covid-19 sekarang ini, *game online* menjadi suatu hiburan yang tanpa batas. Berdasarkan survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tercatat bahwa Indonesia mengalami kenaikan pengguna internet pada masa Pandemi Covid-19 menjadi 73,7% atau setara dengan 196,7 juta orang pengguna internet. Dalam survei ini dilihat bagaimana perilaku bagi penggunaan internet di masa Pandemi Covid-19 dimana ada sebanyak 49,3% masyarakat yang menggunakan video online, 16,5% yang bermain *game online* serta 15,3% masyarakat menggunakan internet untuk mengakses musik online. Begitupun data yang dilaporkan dari *Global Digital Overview* pada tahun 2020 telah tercatat bahwa adanya hampir 60% populasi didunia sudah bisa terhubung ke internet. Pengguna internet dilihat dari segi usia, yakni sejumlah 80% usia mulai 16 tahun sampai 64 tahun memilih untuk bermain *game online* setiap bulannya. Dengan demikian, tercatat banyaknya jumlah Gamers didunia telah mencapai 3,5 miliar orang. Angka ini tentu dilihat memiliki potensi yang akan terus bertambah. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa posisi *game online* telah mendapatkan posisi tersendiri bagi para pengguna internet yang berada didunia termasuk Indonesia (Wuragil, 2020). *Game online* menjadi pilihan

hiburan yang diminati terutama bagi anak sekolah mulai dari yang bersekolah di Sekolah Dasar sampai pada mahasiswa ditingkat perguruan tinggi, terlebih pada saat ini di era pandemi Covid-19.

Karta Raharja Ucu (2021), menceritakan permasalahan krusial terjadi dimasa pandemi Covid-19 pada bulan mei tahun 2021 di Kecamatan Bosar Maligas Kabupaten Simalungun Provinsi Sumatra Utara, dimana seorang Bapak memaki seorang kasir di salah satu minimarket hanya karena anaknya ingin melakukan isi ulang atau membeli voucher *top up game online* dengan nilai 800 ribu rupiah.

Retno Listyarti yang menjabat sebagai Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengatakan bahwa jumlah anak dan mahasiswa yang terhenti dalam kegiatan akademik cukup tinggi selama pandemi Covid-19. Kecanduan *game online* merupakan salah satu alasannya (Mashabi, 2021). Lanjut Retno Listyarti mengatakan bahwa sangat dibutuhkan peran orang tua untuk membina, mengarahkan anak-anak, mahasiswa untuk membatasi waktu dalam penggunaan *game online* agar tidak sampai pada tahap lanjut kecanduan, berhubung disaat pandemi Covid-19 jumlah anak dan mahasiswa yang menjadi *Gamers* semakin banyak, bahkan banyak anak-anak dan mahasiswa sudah masuk pada tahap kecanduan, mengalami gangguan kesehatan sehingga harus melakukan perawatan medis.

Lemahnya pengawasan orang tua menjadikan anak-anak dan mahasiswa leluasa untuk masuk ke pintu gerbang *game online* sampai ke tahap kecanduan bahkan pun sampai pada pornografi online yang pastinya akan sangat mengganggu mentar anak-anak pelajar, baik dari tingkat sekolah dasar sampai pada tingkat

mahasiswa ditingkat perguruan tinggi dan pastinya permasalahan ini berimplikasi pada rendahnya kualitas pendidikan.

Anak-anak, mahasiswa yang tidak diawasi dalam arti bermain *game online* tanpa aturan main dari orang tua, mereka akan bermain *game online* sesuka hatinya mulai dari pagi hari sampai dini hari dan tertidur ketika fisik tubuhnya tidak mampu lagi saat menjelang subuh. Akibatnya, pada saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) anak-anak bahkan mahasiswa terkadang tidak dapat mengikuti dan bahkan pun tidak pernah lagi mengikuti pembelajaran.

Sehubungan dengan permasalahan ini maka diserukan kepada orang tua siswa dan mahasiswa agar mengawasi anak-anaknya sedapat mungkin dalam bermain *game online* dibatasi baik selama menjalani pembelajaran jarak jauh atau online bahkan pun dalam permainan *game online* selanjutnya. Sebab terbukti banyak sekali muncul sejumlah masalah, diantaranya terdistraksinya pemanfaatan gadget pada anak dimana penggunaan gadget dominan bukan digunakan untuk kegiatan belajar daring melainkan digunakan untuk permainan *game online*.

Selama pandemi Covid-19 masih melanda kita, maka tugas orang tua sangat besar untuk mengawasi anak-anak dalam aktifitas *game online*-nya, mendidik dan membimbing anak-anaknya, baik dalam kegiatan belajar daring bahkan mengawasi perkembangan mental anak dirumah bahkan ditempat dimana anak-anak beraktifitas. Hal yang penting untuk menjadi perhatian yakni jangan sampai permainan *game online* ini menimbulkan kekerasan pada anak. Oleh sebab itu, perlu pengawasan untuk membatasi ruang gerak anak-anak agar untuk tidak berkeliaran sembarangna diluar rumah. Pada saat pandemi Covid-19 mewabah,

dengan waktu bersamaan itu juga tugas orang tua menjadi ganda dibandingkan sebelum terjadi pandemi Covid-19.

Para *Gamers* apakah anak-anak, orang dewasa maupun orang tua akan menjadi egosentris dan individualistik, yang nantinya akan mengalami kesulitan bekerja bersama dalam tim atau kelompok. Apabila para *Gamers* sudah pada tahap kecanduan, mereka pun akan nekat melakukan apapun dengan berbagai cara demi untuk memuaskan keinginan dan hasrat mereka dalam permainan gamenya.

Semenjak terjadinya pandemi Covid-19 segala aktifitas keramaian, bertemu tatap muka ataupun berkumpul menjadi suatu aktifitas yang mulai dibatasi. Pada masa pandemi Covid-19 telah memaksa dari sebagian besar masyarakat untuk harus beraktifitas dari rumah. Baik kegiatan untuk bersekolah, bekerja dan beberapa aktifitas lainnya harus dilakukan secara daring. Akibatnya, muncul rasa bosan. Usaha untuk menghindari rasa bosan yang muncul kemudian banyak orang dari berbagai kalangan memilih untuk berselancar di sosial media hingga memilih untuk bermain *game online*.

Para *Gamers online* seharusnya memiliki kontrol diri yang tinggi yakni harus mampu mengatur waktu dan emosi dalam memainkan *game online* sesuai kebutuhan sehingga dapat memadukan aktifitas *game online* dengan kegiatan pokok atau aktifitas-aktifitas lainnya sehingga tidak terjerumus sampai pada akhirnya berdampak negatif yang sangat merugikan. *Gamers online* dengan kontrol diri yang sangat rendah tidak dapat mengatur dan mengarahkan perilaku permainan online-nya. *Gamers* tidak dapat menginterpretasi stimulus yang dihadapinya, dalam arti *Gamers* tersebut tidak mampu melakukan pilihan tindakan yang baik dan tepat.



## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalahnya yaitu jumlah anak putus sekolah dan mahasiswa berhenti kuliah cukup tinggi selama pandemi Covid-19. Mahasiswa yang kecanduan *game online* sering bolos, prestasi akademik rendah, boros jika mempunyai uang dimana penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, jarang berolahraga dalam setiap minggu. Sangat mudah dipengaruhi oleh emosional, perasaan yang menjadi kurang stabil, suka berimajinasi, terbawa dalam pikiran, suka mandiri, bereksperimen mengikuti permainan *game*, dan lebih memilih untuk mengambil keputusannya sendiri. Terjadinya kekerasan dalam *game online* mempunyai efek kuat yaitu akan timbul agresif Gamers dibandingkan dengan pengaruh dari media sebelumnya, yakni perilaku agresif yang bersifat fisik, verbal atau kekerasan, dan relasi. Kecanduan *game online* dapat mengganggu kesehatan yaitu: 1). Kecanduan. 2). Gangguan penglihatan. 3). Obesitas. 4). Sindrom Quervain. Terjadinya Intermacy buruk pada Gamers *game online*, dimana terjalin kerjasama dalam *game online* namun pada akhirnya berakhir dengan kekecewaan dan perpecahan. Media sosial *game online* dapat menimbulkan permasalahan dalam hal finansial dimana tugas pokok dalam mencari nafkah hidup terbengkalai.

## 1.3. Fokus Penelitian

Terdapat masalah dengan media sosial *game online* di era pandemi Covid-19 dimana tahun 2020 terjadi peningkatan pengguna internet mulai dari usia anak

sekolah pelajar remaja, mahasiswa sampai orang tua (mulai usia 16-64 tahun), dan kurang lebih 80% memilih untuk bermain *game online* setiap bulannya. Hal ini menyebabkan jumlah anak putus sekolah cukup tinggi selama pandemi Covid-19. Salah satu penyebabnya yakni kecanduan *game online*. Media sosial *game online* saat ini telah dijadikan fasilitas yang sangat mudah bagi anak-anak untuk masuk ke pintu gerbang *game online* sampai ke tahap kecanduan bahkan pun sampai pada pornografi *online* yang pastinya akan sangat mengganggu mental anak-anak pelajar mulai dari tingkat sekolah dasar sampai pada mahasiswa tingkat perguruan tinggi dan pastinya permasalahan ini berimplikasi pada pendidikan dan masa depan anak. Olehnya sangat dibutuhkan peran orang tua untuk membina, mengarahkan anak mereka untuk membatasi waktu dalam penggunaan *game online* agar anak tidak sampai pada tahap lanjut kecanduan, berhubung disaat pandemi Covid-19 jumlah anak dan khususnya mahasiswa yang menjadi *Gamers* semakin banyak, bahkan pun banyak anak-anak dan mahasiswa yang sudah masuk pada tahap kecanduan mengalami gangguan kesehatan sehingga harus melakukan perawatan medis. Peneliti melihat ini sebagai suatu permasalahan yang krusial sehingga menarik untuk diteliti. Adapun yang menjadi fokus dalam studi ini adalah dampak negatif *game online* terhadap mahasiswa.

#### **1.4. Rumusan Masalah:**

    Apa saja dampak negatif *game online* terhadap para mahasiswa pada saat pandemi Covid-19?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Mengidentifikasi dampak negatif *game online* terhadap para mahasiswa ketika terjadi pandemi Covid-19

### 1.6. Signifikasi Penelitian

Penelitian ini akan menggambarkan bagaimana dinamika yang terjadi pada mahasiswa yang kecanduan *game online*. Dalam studi ini, ada poin utama yang merupakan tujuan dari penelitian, yakni mengkaji dampak negatif terhadap mahasiswa dan ingin melihat apa saja dampak negatif yang terjadi terhadap mahasiswa yang kecanduan *game online* dan bagaimana terjadinya serta solusi untuk mengatasinya. Hal ini menjadi perhatian khusus bagi para *Gamers* baik pada para pelajar, orang dewasa/generasi muda maupun orang tua dimana fitur yang diciptakan seharusnya untuk menjadikan saran positif bagi mereka dalam berkomunikasi atau berinteraksi dalam permainan *game online*. Itulah alasan mengapa peneliti tertarik meneliti tentang “Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19”.

Pada *game online* khususnya para mahasiswa seharusnya diawasi, diarahkan oleh orang tua agar anak-anaknya memiliki kontrol diri yang tinggi dan mampu mengatur waktu, emosi, mampu memainkan *game online* sesuai kebutuhan, dapat memadukan aktivitas *game online* dengan kegiatan pokok studinya atau aktivitas-aktivitas lainnya, sehingga tidak terjerumus sampai pada akhirnya bisa berdampak negatif yang sangat merugikan. Para *Gamers* dengan kontrol diri yang sangat rendah

tidak dapat mengatur dan mengarahkan perilaku permainan online-nya. *Gamers* tidak dapat menginterpretasi stimulus yang dihadapinya, dalam arti *Gamers* tersebut tidak mampu melakukan pilihan tindakan yang baik dan tepat kaitan dengan kualitas studinya. Inilah yang menjadi alasan penulis tertarik untuk mengadakan studi ini.

