

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa ini, teknologi sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah *game online*. *Game online* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan secara daring melalui jaringan internet. Saat ini, *game online* telah menawarkan fasilitas yang lebih dibandingkan hanya sekadar *game* biasa (seperti *video game*) karena pemain dapat melakukan komunikasi antar pemain lain melalui pesan teks hingga ke penjuru dunia.¹ Interaksi sosial menggambarkan suatu hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang dapat menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.²

Terdapat penelitian mengenai *game online* dan pengaruh interaksi sosial di kalangan mahasiswa yang dilakukan oleh Salsabilla Senja Safitri pada tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh negatif dan positif *game online* pada interaksi sosial. Menurut penelitian tersebut, pengaruh negatif yaitu mahasiswa akan menghabiskan banyak waktu dalam bermain *game online* sehingga menjauhkan mereka dari lingkungan sekitarnya sedangkan pengaruh positif bermain *game online* yaitu menambah teman dalam dunia maya dan meningkatkan kreativitas dibidang teknologi dan informasi yang dapat menjadi sumber mata pencaharian.³

Meskipun telah dilakukan penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial oleh peneliti terdahulu, akan tetapi belum ada data mengenai penelitian tersebut terhadap Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kabupaten Murung Raya Provinsi Kalimantan Tengah.

Topik penelitian ini penting dilakukan pada Aparatur Sipil Negara (ASN) mengingat bahwa kecanduan *game online* tidak hanya dialami oleh remaja, akan tetapi dapat terjadi pada segala usia, termasuk yang sudah memiliki pekerjaan dan pendapatan tetap seperti Aparatur Sipil Negara (ASN). Di samping itu penelitian

pada ASN sangat jarang dilakukan, terlebih pada ASN yang berada di daerah Kabupaten Murung Raya tidak pernah dilakukan sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya masih menunjukan beberapa kesimpulan bahwa *game online* ada yang memiliki hubungan negatif, positif, dan tidak berhubungan dengan interaksi sosial sehingga mendorong peneliti untuk melihat hubungan antara *game online* dengan interaksi sosial.

Walaupun telah dilakukan penelitian tentang hubungan antara *game online* dengan interaksi sosial oleh peneliti terdahulu seperti yang tertulis di atas, akan tetapi belum ada yang meneliti pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial ASN di Kabupaten Murung Raya Provinsi Kalimantan Tengah. Penelitian ini menjadikan ASN di Kabupaten Murung Raya Provinsi Kalimantan Tengah sebagai target

populasi karena penelitian pada ASN sangat jarang dilakukan, terlebih pada ASN yang berada di daerah Kabupaten Murung Raya tidak pernah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, perlu untuk dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mendapatkan data.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* pada ASN di Kabupaten Murung Raya Provinsi Kalimantan Tengah?
2. Bagaimana gambaran interaksi sosial pada ASN di Kabupaten Murung Raya Provinsi Kalimantan Tengah?
3. Apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada ASN di Kabupaten Murung Raya Provinsi Kalimantan Tengah?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, adapun tujuan dalam penelitian yang terbagi menjadi dua yaitu:

1.4.1 Tujuan Umum

Untuk mendapat data mengenai kecanduan *game online* dan interaksi sosial pada ASN di Kabupaten Murung Raya Provinsi Kalimantan Tengah.

1.4.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada ASN di Kabupaten Murung Raya Provinsi Kalimantan Tengah
2. Untuk mengetahui gambaran interaksi sosial pada ASN di Kabupaten Murung Raya Provinsi Kalimantan Tengah
3. Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada ASN di Kabupaten Murung Raya Provinsi Kalimantan Tengah

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademik

Adapun manfaat penelitian secara akademik yaitu meningkatkan wawasan pembaca mengenai hubungan antara *game online* dengan interaksi sosial pada ASN di Kabupaten Murung Raya Provinsi Kalimantan Tengah.

1.5.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis yaitu menyediakan informasi tambahan kepada masyarakat mengenai hubungan antara *game online* dengan interaksi sosial pada ASN di Kabupaten Murung Raya Provinsi Kalimantan Tengah.