

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi semakin hari semakin berkembang di kalangan masyarakat. Teknologi membawa perubahan yang sangat cepat dan membuat manusia menjadi mengerti, salah satunya yaitu teknologi komunikasi. Penyampaian informasi yang dulunya memerlukan waktu yang sangat lama, setelah adanya perkembangan teknologi komunikasi, informasi dapat disampaikan secara cepat dan tidak memperdulikan jarak yang dekat maupun jauh.

Menurut Everet M Rogers, teknologi komunikasi adalah teknologi yang dirancang untuk menggerakkan peralatan guna mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat, termasuk didalamnya untuk mencapai tujuan.¹

Teknologi komunikasi dapat mempengaruhi seseorang. Dengan adanya teknologi komunikasi terbaru kita sudah jarang untuk melakukan interaksi dengan seseorang secara langsung. Kebiasaan bermain *handphone* dapat lupa ketika kita sedang bertemu teman atau saudara untuk menyapanya, karena kita keasyikan bermain *handphone*.

Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN dan WAN yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global. Internet merupakan ikon dari

¹ Everett M Rogers, *Diffusion and Inovatioan*, 1993

perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Apalagi sekarang banyak warung internet (warnet) dan *game center* yang menjadi pusat bermain anak muda.²

Internet merupakan media elektronik yang pada awalnya digunakan sebagai alat perantara untuk mempermudah kehidupan manusia. Internet yang muncul sebagai sarana untuk komunikasi, kini telah berubah besar di kehidupan manusia.

Handphone adalah salah satu alat untuk melakukan komunikasi yang tercipta dari adanya inovasi teknologi komunikasi. *Handphone* semakin tahun semakin berkembang dengan adanya fitur-fitur pelengkapannya dengan memiliki tujuan atau fungsi yang beragam yang biasanya disebut *handphone* pintar. Salah satu fitur pendukung dalam *handphone* adalah aplikasi *playstore*. Dengan *playstore* berperan penting dalam mencari aplikasi-aplikasi yang sedang mendunia. Contohnya *game online* yang sangat digemari oleh remaja, yaitu PUBG Mobile yang saat ini menjadi populer dikalangan remaja.

Dalam penelitian Rahma Istifidah pada tahun 2018 dengan judul dampak penggunaan *handphone* terhadap perilaku peserta didik di SMA PIRI Kecamatan Jatiagung, *handphone* yang berkembang dikalangan para remaja ini dapat merubah

² Wiharsono Kurniawan, Jaringan Komputer (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007), h. 20.

perilaku, moral, sikap di kelompok remaja. Salah satunya saat kita berkumpul atau bersantai dengan teman-teman kita, maka kebanyakan remaja lebih memilih *handphone* ketimbang mengobrol dengan teman-temannya. Hal ini sangat memprihatinkan, apalagi masa-masa remaja itu adalah masa labilnya seseorang. Melakukan komunikasi dengan *handphone*, maka waktu untuk berkumpul atau melakukan komunikasi secara langsung itu sangat berkurang dan pasti nantinya akan menjadi suatu kebiasaan.

Game online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.³ Internet yang selama ini digunakan untuk melakukan *chatting* di media sosial, sekarang digunakan oleh remaja untuk bermain *game online*. Pada *game online* ini terdapat berbagai fitur-fitur menarik untuk bersaing dan berusaha mendapatkan yang terbaik maupun unggul dengan pemain *game* lainnya.

Dalam kurun waktu beberapa tahun akhir ini permainan elektronik atau yang biasa kita sebut dengan istilah *game online* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Game online* tidak hanya menjamur di kota-kota besar tetapi juga telah merambah di pelosok pedesaan.

Game online yang dahulu digunakan sebagai sarana hiburan kegiatan oleh para

³ Bodenheimer, Bobby, Computer Animation and Simulation. Eurographics, 1999

kalangan remaja kini sudah berubah drastis sebagai kegiatan yang dilakukan sehari-hari, sehingga dapat berdampak negatif bagi para *gamers*.

Di sepanjang jalan terdapat banyaknya warung kopi (warkop) yang sangat ramai terlihat banyak para remaja memenuhinya digunakan untuk bermain *game online* tanpa sepengetahuan dari orang tua. Mereka selalu menghabiskan waktu di warkop tersebut demi tercapainya *game* tersebut.

Tidak heran jika suasana di pedesaan banyak warung kopi (warkop) *free wifi* senantiasa sangat ramai, terutama oleh kunjungan para remaja laki-laki. Walaupun permainan tersebut ditujukan untuk anak-anak dan remaja tidak sedikit orang dewasa yang kerap memainkannya. Bahkan beberapa diantaranya menjadikan *game* sebagai pekerjaan dan media untuk mendapatkan uang.

Game online saat ini sangatlah berbeda dengan *game online* pada zaman dahulu. Jika pada zaman dahulu *game* hanya bisa digunakan oleh dua orang saja, namun saat ini *game online* bisa dilakukan dengan orang yang banyak dalam kurun waktu yang bersamaan.

Game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. *Game online* muncul tidak hanya mempengaruhi kehidupan sosial pemainnya dalam dunia nyata tetapi juga terkadang mempengaruhi kejiwaan seseorang apabila memainkannya terlalu lama.

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak – kanak dan masa

dewasa, yang di mulai pada saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda.⁴ Sudah tidak dibilang anak-anak kecil lagi, dengan rasa ingin tahu biasanya pada proses remaja ini, salah satunya rasa ingin tahu terhadap *smartphone* terbaru dan tercanggih.

Fase masa remaja sangatlah menjadi pusat perhatian bagi orangtua. Hal ini disebabkan karena pada masa remaja merupakan perubahan perkembangan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa.

Dradjat (dalam Willis 1994), menyatakan bahwa remaja adalah usia transisi. Seorang individu telah meninggalkan usia anak-anak yang lemah dan penuh ketergantungan, akan tetapi belum mampu ke usia yang kuat dan penuh tanggung jawab, baik terhadap dirinya maupun terhadap masyarakat. Semakin maju masyarakat, semakin panjang usia remaja, karena ia harus mempersiapkan diri untuk menyesuaikan diri dengan masyarakat yang banyak sarat dan tuntutananya.

Mutadin (2002) menyatakan masa remaja dikenal dengan masa yang penuh dengan pergolakan emosi yang diiringi dengan pertumbuhan fisik yang pesat dan pertumbuhan secara psikis yang bervariasi. Pada masa remaja terdapat beberapa fase, yaitu: fase remaja awal (usia 12 tahun sampai dengan 15 tahun), remaja pertengahan (usia 15 tahun sampai dengan 18 tahun), masa remaja akhir (usia 18 sampai dengan 21 tahun). Pada fase remaja mengalami perubahan dalam sistem kerja hormon dalam tubuhnya dan hal ini memberi dampak baik pada bentuk fisik (terutama organ-organ

⁴ Soetjiningsih. (2004). Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahanya. Jakarta: PT. Rhineka Cipta.

seksual) dan psikis terutama emosi.⁵

Gunarsa (1989) merangkum beberapa karakteristik remaja yang dapat menimbulkan berbagai permasalahan pada diri remaja, meliputi: Kecanggungan dalam pergaulan dan kekakuan dalam gerakan, Ketidakstabilan emosi, Adanya perasaan kosong akibat perombakan pandangan dan petunjuk hidup, dan Adanya sikap menentang dan menantang orang tua terkait perbedaan pendapat.⁶

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antarindividu, antara individu dengan kelompok maupun antara kelompok dengan kelompok lainnya. Selain itu, interaksi juga bisa terjadi ketika kita sedang bermain game tersebut dengan lawan main / tim.

Remaja Dusun Kedungdowo Desa Plabuhanrejo Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan tidak terlepas dari pengaruh game online *PUBG Mobile* pada saat ini. Mereka terkadang menghabiskan waktu yang berjam-jam hanya untuk bermain *game online*. Remaja saat berkumpul di warkop sudah sibuk dengan bermain game online, sehingga interaksi dengan sekitar kurang.

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti fenomena pengaruh penggunaan *game online* *PUBG Mobile* terhadap interaksi sosial remaja yang ada di Desa Plabuhanrejo.

⁵ Mutadin, Z. 2002. Mengenal Kecerdasan Emosional Remaja.

⁶ Gunarsa, Ny. Y. Singgih D. dan Singgih D. Gunarsa, Psikologi Remaja, (Jakarta: BPK Gunung Agung, 1981).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, hal yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Adakah pengaruh dari penggunaan *game online* PUBG Mobile terhadap interaksi sosial remaja di Desa Plabuhanrejo ?
2. Seberapa besar pengaruh dari penggunaan *game online* PUBG Mobile terhadap interaksi sosial remaja di Desa Plabuhanrejo ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian tersebut adalah :

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh perubahan interaksi sosial remaja dari *game online* PUBG Mobile tersebut.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perubahan interaksi sosial remaja dari *game online* PUBG Mobile tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini meliputi :

- a. Secara Teoritis:
 1. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi wawasan tentang pengaruh *game online* PUBG Mobile.
 2. Untuk menambah referensi terkait pada jurusan Ilmu Komunikasi tentang interaksi sosial remaja.
- b. Secara Praktis

1. Menambah pengetahuan dan pemahaman kepada umum mengenai pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial.
2. Memberikan pemikiran terhadap masa perkembangan remaja agar tidak terpengaruh dari hal-hal yang negatif.

1.5 Hipotesis

Berdasarkan variabel yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak Terdapat pengaruh penggunaan *game online* PUBG Mobile terhadap interaksi sosial remaja di Desa Plabuhanrejo Kecamatan Mantup”.

H_a : "Terdapat pengaruh penggunaan *game online* PUBG Mobile terhadap interaksi sosial remaja di Desa Plabuhanrejo Kecamatan Mantup”.

1.6 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka akan dilakukan pembatasan masalah, pembatasan masalah diadakan untuk memperjelas masalah agar peneliti lebih fokus dan mendalam. Dalam penelitian ini, batasan masalah yang dilakukan peneliti ialah pada pengaruh penggunaan *game online* PUBG Mobile terhadap interaksi sosial remaja di dusun kedungdowo desa plabuhanrejo kecamatan mantup kabupaten lamongan. Selanjutnya, pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui adakah pengaruh penggunaan *game online* PUBG Mobile terhadap interaksi sosial remaja.