

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak aspek kehidupan yang terpengaruh oleh teknologi saat ini. Teknologi yang sudah berkembang tidak dapat terlepas dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi dapat membantu manusia untuk mengerjakan pekerjaan, dari mulai pekerjaan kantor, tugas mahasiswa, media pembelajaran digital dan mempermudah siswa-siswa dalam pembelajaran. Salah satu jenis teknologi yaitu Teknologi Informasi (TI). Menurut Williams dan Sawyer dikutip dari (Taufik et al. 2022) teknologi informasi merupakan gabungan antara komputer dan adanya saluran komunikasi yang memungkinkan untuk pengiriman data, suara, dan video dengan kecepatan tinggi. Menurut ITTA (Information Technology Association of America) pengertian teknologi informasi meliputi penelitian, penerapan dan pengelolaan sistem informasi yang menggunakan komputer sebagai basisnya, khususnya pada perangkat keras dan perangkat lunak berbasis komputer. (Tri Rachmadi 2020).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi informasi (TI) merupakan hasil integrasi antara komputer dan sistem komunikasi yang memiliki kecepatan tinggi, memungkinkan transmisi data, suara, dan video. Teknologi informasi ini juga mempunyai studi, implementasi dukungan dan manajemen sistem informasi yang berbasis dengan komputer baik itu dalam bentuk perangkat keras maupun perangkat lunak. Perangkat lunak di sini untuk mendukung proses pengolahan, penyimpanan dan pertukaran informasi dalam berbagai konteks dan aplikasi. Dengan berkembangnya teknologi ini juga berkembanglah

yang namanya game online. Menurut Januar dan Turmudzi dalam (Isnaini 2019) game online adalah game di komputer yang sama dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui Internet.. Game online di zaman sekarang semakin banyak jenisnya. Beberapa jenis yang paling populer di Indonesia yaitu Garena free fire, Genshin impact, pubg mobile, Mobile legend, clash of clans (COC). Dengan adanya game online ini berdampak besar pada anak muda maupun yang lebih tua, karena game online ini sangat digandrungi oleh berbagai kalangan, game ini bisa membuat seseorang ketagihan.

Desain game online pada zaman sekarang disajikan dengan berbagai tantangan yang dapat mendorong pemain untuk bisa menyelesaikan misi-misi yang ada di permainan tersebut hingga bisa mencapai kemenangan dari game tersebut. Dengan adanya misi-misi dan kemenangan yang sulit dalam game tersebut dapat menjadikan waktu yang cukup banyak untuk bisa menyelesaikan misi-misi dalam game online tersebut. Game online di Play Store sekarang kebanyakan mempunyai fitur top up. Top up di dalam game merupakan salah satu fitur pembelian. Fitur-fitur seperti inilah yang dapat membuat pemain mengeluarkan uang cukup banyak untuk mendapatkan item yang menarik didalam game. Developer game biasanya tidak menggampangkan pemainnya untuk mendapatkan item yang mereka inginkan jadi mereka harus membeli atau top up berkali-kali untuk mendapatkan item tersebut. Item-item yang menarik di dalam game tersebut harganya cukup mahal tetapi pemain dalam game tersebut rela mengeluarkan banyak uang untuk mendapatkan item tersebut. hal ini tentu merugikan untuk anak-anak yang masih dalam usia dini. dan menginginkan item menarik di dalam game.

Di kalangan anak-anak muda di zaman sekarang cenderung mereka suka bermain game dan melupakan aktivitas mereka sebagai pelajar. Selain aktivitas tersebut mereka juga sering melupakan aktivitas makan dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Bahkan remaja sangat zaman sekarang banyak yang sering bermain game hingga tengah malam, sehingga jam tidur mereka menjadi berkurang. Remaja yang kurang tidur, yang rela bermain game online sampai tengah malam itu sudah mengalami kecanduan game online. Mereka merelakan tidur mereka sendiri untuk bermain game online. Menurut Nurdilla dikutip dari (Fatimah 2022) kecanduan pada game online adalah kondisi berlebihan di mana pengguna ini terus-menerus terlibat dalam permainan tersebut dan mengalami kesulitan untuk menghentikan aktivitasnya. Permainan game online memang sangat seru dan bisa menimbulkan kecanduan bagi pemain.

Hasil survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII), 42,23% konsumen game online menghabiskan waktu untuk bermain game lebih dari 4 jam dalam sehari. Selain itu survei tersebut juga menunjukkan bahwa Persentase kecanduan game online di Indonesia adalah 46,2% untuk anak usia 0 hingga 18 tahun, 38,5% untuk mereka yang berusia 18-25 tahun, dan presentasi 15,3% untuk mereka yang berusia diatas 25 tahun. Selain itu survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet 2023 juga disebutkan bahwa penggunaan internet di Indonesia terus meningkat di setiap tahunnya, bahkan saat ini mencapai 215 juta pengguna (Nabilah Muhamad 2023). Hal ini dapat menunjukkan bahwa adanya tren meningkatnya kecanduan game online di Indonesia. Pelajar di zaman sekarang banyak yang sedang kecanduan game.

Dampak game online bagi remaja atau siswa adalah kecenderungan mereka menjadi kurang termotivasi dalam belajar dan lebih sering mereka menggunakan waktu luang untuk bermain game online. Juga akan mencuri-curi waktu untuk bisa bermain game. Pada umumnya mereka bermain game terpengaruh oleh pergaulan teman-teman mereka yang membuat pelajar tersebut ikut bermain game online. Belajar tersebut banyak yang kecanduan game online karena mereka merasa belum bisa menyelesaikan permainan sampai dengan level tertinggi. Jadi mereka akan terus-menerus bermain hingga poin mereka terus bertambah dan level kemenangan mereka menjadi semakin tinggi. Hal inilah yang membuat pelajar kecanduan game online.

Di dalam game online biasanya terdapat komunikasi secara virtual. Jadi, antara satu pemain dengan pemain lainnyabisa berkomunikasi secara virtual. Hal inilah yang menjadi salah satu faktor remaja atau anak-anak zaman sekarang juga bermain game online. Mereka bisa berinteraksi walaupun mereka tidak berjumpa secara langsung, jadi meskipun satu pemain di Jawa timur dan satu pemain di Jawa tengah mereka tetap bisaberkomunikasi secara virtual. Biasanya mereka bermain secara random untuk mendapatkan teman bermain secara virtual, biasanya dengan 4 sampai 5 orang per timnya. Dari situlah mereka yang sebelumnya tidak saling mengenal, tetapi bertemu random di dalam game mereka menjadi saling mengenal. Dan mereka bisa berteman di dalam game tersebut. Tetapi tidak semua bisa berteman di dalam game. Terkadang jika teman random bermain mereka tidak bisa bermain atau tidak jago dalam permainan tersebut banyak pemain yang menjadi jengkel dan memicu terjadinya Trash talking.

Trash talking menurut Yip, Schweitzer dan Nurmohamed dalam (Putri, Hamiyati, and Doriza 2020) adalah perilaku berbicara dengan kasar yang mendorong persaingan atau memotivasi individu, bentuknya seringkali mencakup tindakan menyombongkan diri, mengintimidasi, dan mengurangi semangat lawan baik secara lisan maupun non-verbal. Jadi trash talking dalam game online adalah perilaku ejekan lisan yang terjadi antara pemain selama mereka bermain di dalam game secara online. Trash talking dalam game online merupakan fenomena perilaku dalam berkomunikasi pemain dalam bentuk kata-kata kasar. Remaja-remaja yang melakukan tindakan trash talking ini biasanya tidak akan ragu untuk mengatakan apapun seperti penghinaan fisik hingga rasisme dan sampai dengan penghinaan kepada orang tua. Hal ini dikarenakan mereka mengetahui bahwa mereka hanya bertemu secara virtual dan tidak akan bertemu secara langsung di kehidupan mereka jadi mereka mempunyai keberanian untuk melakukan trash talking kepada pemain lain.

Digital Civility Index (DCI) 2020 dilansir dari Kemendikbud menunjukkan penggunaan internet di Indonesia memiliki tingkat kesantunan yang paling rendah diantara negara Asia tenggara lainnya (Kemendikbud 2021). Trash talking ini adalah salah satu ketidak sopanan yang biasanya terjadi di dalam ranah game online. Seseorang yang menggunakan kata kata kasar atau melakukan trash talking disebabkan oleh sejumlah faktor yaitu yang pertama Hal-hal yang muncul di pemutar atau di konten. Kelompok kedua adalah yang terjadi di luar game online atau offline. Faktor internal antara lain kurangnya kemampuan berbahasa dan kurangnya pemahaman terhadap aturan perjudian online, serta kecenderungan pemain untuk lebih egois. Sedangkan faktor

eksternal seperti lingkungan game. Fakta adanya transaksi dapat dilihat dari artikel (Marcella and Sazali 2023) yang berjudul fenomena Trash talking antara pemain game online mobile legends : bang bang (studi kasus mahasiswa ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara) yang menyatakan bahwa adanya trash talking dalam permainan game online. Perkataan trash talkingnya meliputi tolol, pakai otak main ajg, hapus ml mu asu, janck, anjg, bgst, buta map.

Cyberbullying dalam game online yang berbentuk verbal adalah Trash talking. Gamer yang toxic mungkin tidak menyadari dampaknya pada lingkungan game online, dapat memengaruhi komunikasi atau kehidupan sehari-hari mereka. Perilaku trash talking ini dapat membuat remaja-remaja mengikuti tindakan game online sehingga menjadi kebiasaan sehari-hari. Para pemain game online melakukan trash talking biasanya melalui chat maupun fitur voice pada game online melalui perantara komputer maupun handphone, Trash talking melalui media virtual tersebut bisa menyebabkan kesalahpahaman antar pemain.

Ketersediaan akses game online semakin luas dan semakin mudah diakses, menjadikan tidak hanya remaja-remaja SMA saja yang bisa mengakses game online tersebut tetapi juga bisa dijangkau oleh anak-anak SMP. Anak-anak SMP atau remaja cenderung rentan terhadap kecanduan game online karena mereka masih dalam proses perkembangan dan seringkali mencari pengalaman sosial. Fitur di dalam game seperti penghargaan secara gratis di dalam game, tingkat rank atau tingkat kemenangan yang tinggi, dan komunitas online dapat memperkuat perilaku ketagihan game online. Lingkungan game online bisa memicu emosi dan frustrasi anak-anak. Remaja dan anak-anak yang

memang masih dalam tahap perkembangancenderung meniru perilaku di sekitar mereka, termasuk juga dalam lingkungan game online. Jika mereka melihat pemain di dalam game online melakukan trash talking pada dirinya atau pada pemain lain, mereka cenderung meniru perilaku tersebut. Terutama jika itu dianggap sebagai cara untuk menunjukkan kekuatan atau mendapatkan pengakuan supaya terlihat lebih keren. Kecanduan game online dapat mempengaruhi kemampuan anak-anak atau remaja dalam mengelola emosi mereka sendiri, terutama ketika mereka mengalami kekalahan atau frustrasi dalam game online. Ini dapat memicu perilaku trash talking sebagai respon terhadap emosi mereka.

Pendidikan akhlak di dalam Islam sangatlah penting untuk peserta didik. Harapannya peserta didik bisa memiliki akhlak yang baik. Menurut AlGhazali pendidikan akhlak merupakan suatu usaha seseorang untuk bisa menghilangkan sebuah kebiasaan yang jelek dan memang sudah dijelaskan oleh syariat Islam secara rinci, hal-hal apa saja yang manusia harus menjauhinya sehingga mereka bisa terbiasa dengan akhlak yang baik (Suryadarma and Haq 2015). Pendidikan menginginkan peserta didiknya mempunyai akhlak yang baik. Menurut pandangan Islam memiliki akhlak yang baik merupakan bagian dari iman, tidak akan muncul akhlak yang baik tanpa memiliki iman. Di dalam Alquran juga disampaikan bahwa penting berperilaku baik dan menyampaikan pesan-pesan moral yang menjadi pedoman bagi umat Islam. Di zaman sekarang moral atau akhlak dari peserta didik sangat memperhatikan. Adanya kerusakan moral yang terjadi jika tidak diatasi maka akan berakibat fatal atas keberlangsungan suatu bangsa atau negara. Dalam pendidikan agama islam menekankan

pentingnya akhlak, etika, pengendalian diri, dan pembinaan karakter yang baik. Salah satu faktor dari adanya trash talking akibat dari adanya kecanduan game online yang bertentangan dengan nilai-nilai Islami yang mengajarkan kita untuk berbicara baik dan memelihara hubungan sosial yang baik. Di dalam Islam juga dikatakan bahwa menjaga lisan menjadi perbuatan yang amat mulia di dalam Islam. Peserta didik harus bisa menjaga lisannya dengan baik. Menjaga lisan dengan baik yaitu tidak berbicara kecuali dengan kata yang baik, menjauhi perkataan yang kasar dan buruk, suka membicarakan orang lain, fitnah dan adu domba (Puniman 2018). Salah satu permasalahan akhlak yang saat ini sedang terjadi yaitu peserta didik sering berkata kasar (Trash talking). Salah satu faktor yang mempengaruhi adanya kata-kata kasar pada peserta didik adalah game online.

Peneliti memakai teori behavior pada penelitian ini karena perilaku trash talking adalah respon yang mereka pelajari pada lingkungan game online. Kecanduan game dalam konteks ini yaitu stimulus yang berulang dan dapat mendorong perilaku trash talking melalui penguatan dari interaksi di dalam game. Karena adanya masalah di atas maka peneliti mengambil judul "Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Trash talking" yang diharapkan bisa meningkatkan kesadaran akan hubungan antara kedua hal tersebut. Dengan memahami hubungan antara kecanduan game online dan trans stalking peneliti berharap bahwa pemain dapat meningkatkan kesadaran akan adanya dampak negatif dari trash talking, meningkatkan keterampilan manajemen emosi atau mengatur emosi dengan baik, menciptakan lingkungan bermain yang lebih positif dan inklusif.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ditemukan berdasarkan pada latar belakang antara lain:

1. Seberapa besar kecanduan game online di kalangan siswa SMP Gedeg Mojokerto?
2. Bagaimana perilaku *trash talking* siswa SMP Gedeg Mojokerto?
3. Bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap *trash talking* siswa di SMP Gedeg Mojokerto?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Menjelaskan seberapa besar kecanduan *game online* di kalangan siswa SMP Gedeg Mojokerto
2. Mendeskripsikan perilaku *Trash talking* di kalangan siswa kelas 8 SMP Gedeg Mojokerto
3. Mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku *Trash talking* siswa kelas 8 SMP Gedeg Mojokerto

D. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini ada dua yakni:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi dan menyumbangkan manfaatnya untuk bahan pertimbangan akan pentingnya dampak negatif *Trash talking* dan kecanduan *game online* pada siswa SMP.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi individu

Guna meningkatkan pemahaman akan adanya dampak negatif dari *trash talking*. Penelitian ini dapat mendorong individu untuk menghindari *trash talking*. Selanjutnya untuk membantu individu mengembangkan keterampilan manajemen emosi.

b. Manfaat bagi masyarakat

Manfaat pernikahan ini bagi masyarakat yaitu bisa membantu mengurangi perilaku agresif di kalangan remaja. Masyarakat bisa menggunakan penelitian unik untuk mengembangkan program pencegahan untuk mengurangi perilaku agresif di kalangan remaja. Membantu untuk menciptakan lingkungan bermain yang lebih positif

E. Batasan Penelitian

Batasan pada penelitian ini yaitu dibatasi pada siswa kelas 8 di SMP gede Mojokerto. Siswa kelas 8 dipilih karena mereka berada pada usia remaja yang merupakan usia yang rentan terhadap perilaku agresif seperti *Trash talking*.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kebingungan mengenai definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini, istilah-istilah berikut harus didefinisikan:

1. Game online adalah sebuah realitas dimana orang menghabiskan waktunya untuk bermain game di internet, hal ini mengganggu aktivitas yang dilakukan

G. Trash talking

Trash talking adalah perilaku seseorang dengan menggunakan kata-kata kasar atau mengintimidasi lawan bermain. Dilakukan secara verbal maupun tulisan.

H. Sistematika Pembahasan

Pemaparan penelitian Pengaruh Kecanduan game online terhadap Trash talking siswa SMP Gedeg Mojokerto yakni:

Bab 1 pendahuluan merupakan bagian awal dari penelitian yang menyajikan gambaran umum tentang yang memuat informasi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil penelitian, batasan penelitian, penjelasan konsep-konsep kunci atau definisi operasional, dan informasi sistematik.

Bab 2 Landasan teori merupakan bagian dari struktur penulisan skripsi yang bertujuan untuk menyajikan teori-teori dan konsep dari penelitian terdahulu yang memang sama atau sesuai dengan topik penelitian yang akan dilakukan. Bab 2 ini berisi tentang kecanduan game online (definisi, ciri-ciri, faktor yang mempengaruhi, pengukuran variabel), Trash talking (definisi, ciri-ciri, faktor yang mempengaruhi), kerangka teori, penelitian terdahulu dan posisi penelitian, hipotesis penelitian.

Bab 3 metode penelitian memiliki peran penting sebagai bagian yang menjelaskan secara rinci mengenai Desain penelitian, penentuan populasi dan sampel, instrumen penelitian (kisi kisi dari instrumen, penentuan variabel dan

kriteria, uji validitas instrumen, uji reliabilitas instrumen), teknik pengumpulan data, teknik analisis data (analisis uji prasyarat, pengujian hipotesis).

Bab 4 hasil penelitian dan pembahasan memiliki peran penting dalam menyajikan serta menganalisis data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan. Yang berisi tentang hasil penelitian (gambaran umum obyek penelitian, deskripsi data sesuai variabel, pengujian hipotesis dan interpretasi), pembahasan hasil penelitian.

Bab 5 penutup, yang berisi tentang kesimpulan dan saran. Pada bab terakhir diisikan daftar pustaka dan lampiran lampiran seperti data mentah, bukti bimbingan, bukti cek plagiarism, surat izin penelitian dan lain-lain.