

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era modern dan juga serba digital saat ini, kehidupan manusia mengalami sektor kemajuan yang sangat cepat dan begitu pesat. Tidak hanya dalam sarana teknologi, informasi dan transportasi saja yang mengalami perkembangan sangat pesat, Fenomena ini juga berlaku dalam kehidupan manusia (santrock, 2003:24).

Suatu pola kehidupan yang telah diwariskan cenderung mulai bergeser sedikit demi sedikit atau mungkin sudah mulai hilang karena tergantikan oleh fenomena kehidupan yang baru, hal ini biasanya terjadi pada daerah perkotaan. Sebagai contoh adalah dengan berkembangnya dunia maya (internet). Internet sendiri merupakan suatu bentuk kemajuan teknologi yang di hasilkan dari ide kreativitas manusia. Perkembangan internet di Indonesia bisa dibilang lambat bisa juga dibilang cepat. Internet di Indonesia di mulai era 1990-an. Saat itu lebih dikenal dengan istilah *network*.

Asosiasi jasa internet Indonesia (APJII) di tahun 2017 melakukan survey penggunaan internet di Indonesia. Dari hasil survey itu, ditemukan bahwa pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta jiwa atau 54,68 persen dari 262 juta jiwa penduduk negeri ini. Sebelumnya, berdasarkan survei yang dilakukan APJII pada tahun 2016, jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 132,7 juta jiwa.

Bukti lainnya dengan adanya kemajuan internet di Indonesia adalah dengan hadirnya suatu *game online*, yaitu sebuah permainan yang dimainkan secara *online*. *Game* sendiri memiliki arti sesuatu yang bisa dimainkan oleh orang lain dengan aturan tertentu sehingga nantinya ada yang menjadi pemenang dan ada yang kalah. *Game online* merupakan gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan

umurnya. Saat ini banyak sekali kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Dengan adanya internet, setiap individu bisa mendownload atau mengunduh setiap *game* yang sudah disediakan di *smartphone* atau *personal computer* (PC) masing-masing.

Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Pada masa perkembangan anak usia sekolah, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan (Soetjningsih., 1998 ; Hurlock, 2008). *Game online* mempunyai daya tarik sendiri yang mampu membuat pemainnya betah berlama-lama di *smartphone* ataupun komputernya.

Menurut Griffiths, para pemain game mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mengorbankan waktu untuk hobi, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja atau pun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga (Cesaria, 2016: 21). Hal ini dikarenakan game merupakan permainan yang mengasyikan dan menghibur. Kita diajak menjajajah dunia yang penuh tantangan dan meningkatkan adrenalin. Selain itu mereka juga dapat menjadi seorang pahlawan dalam suatu *game* dengan memegang kendali penuh karakter yang ada dalam permainan tersebut. Hal ini supaya bisa berjalan sesuai dengan keinginan para pemainnya menjadi seorang pemenang. Tentu ini membuat mereka yang memainkan *game online* secara tidak langsung akan mengalami kecanduan.

Kecanduan atau *Addiction* menurut grispon & Bokular (Elster, 1999; 3) adalah merupakan keadaan interaksi antara psikis kadang juga fisik dari organisme hidup atau obat-obatan, hal ini bisa dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu mengambil obat secara terus menerus. Apabila seseorang tidak

mendapatkan zat tersebut maka mereka menjadi sangat gelisah, mudah tersinggung, dan merasa tidak tenang. Seseorang yang mengalami kecanduan dari *game online* mereka juga merasakan dampak kesenangan bila terus menerus bermain *game* (Euphoria).

Game online sebenarnya tidak begitu memberikan pengaruh dalam kehidupan jika kehadiran *game* itu sendiri tidak digunakan atau tidak dimainkan oleh banyak orang. Namun saat ini banyak orang-orang dalam melakukan kegiatan sehari-harinya bermain *game online* baik dilakukan dirumah, ataupun di warnet.

Padahal Allah berfirman dalam al-Quran bahwa dunia ini hanya suatu permainan dan senda gurau, seperti yang sudah di jelaskan pada surat (Muhammad, 47:36) berikut:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ
أَمْوَالَكُمْ

”*Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah suatu permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman dan bertaqwa Allah akan memberikan pahala padamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu*”

Ayat di atas menerangkan pada dasarnya manusia begitu senang dengan sebuah permainan dan senda gurau. Tidak terkecuali saat bermain *game online* yang dinikmati sebagian orang. Banyak orang-orang senang dan teratik pada *game* yang dilakukan dengan cara *online* ini. Mereka berasal dari latar belakang, usia, dan pendidikan yang berbeda. Di gemari oleh anak-anak sampai orang dewasa, mulai dari yang SD sampai kuliah bahkan yang sudah bekerja dan memiliki keluarga.

Usia 12 hingga 34 tahun merupakan usia yang paling rentang untuk kecanduan bermain *game online* uang mana remaja dengan usia 12 hingga 23 tahun adalah pemain terbanyak, pada masa itu remaja sedang dalam menemukan jati dirinya.

Remaja diartikan sebagai masa transisi antara masa anak-anak menuju dewasa yang mencakup berbagai macam perubahan secara biologis, kognitif, serta sosial-emosional (Santrock, 2003;92).

Ketergantungan pada internet untuk bermain *game online* yang dialami pada saat remaja dapat mempengaruhi berbagai aspek-aspek sosial dalam menjalani kehidupan sehari-hari dimasyarakat (Orleans& Laney, 1997; 64). Hal ini disebabkan banyaknya waktu yang dihabiskan oleh remaja dengan bermain *game* yang dapat mengakibatkan kurangnya interaksi dengan orang lain di dunia nyata. Hal ini dapat mempengaruhi hubungan interpersonal dengan lingkungan sekitar.

Manusia tidak bisa lepas dari komunikasi, baik verbal maupun non verbal. Komunikasi itu sendiri berlangsung dari berbagai konteks, diantaranya adalah komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi sampai dengan komunikasi massa. Kemajuan teknologi informasi saat ini memudahkan setiap individu untuk saling berkomunikasi.

Menurut pendapat para ahli komunikasi, mereka mengemukakan berbagai fungsi yang berbeda. Diantaranya Thomas M.Scheidel mengemukakan bahwa komunikasi adalah suatu cara untuk mendukung kemudian menyatakan identitas diri, membangun kontak sosial dengan orang lain yang ada disekitar kita, dan mempengaruhi orang lain (Deddy Mulyana, 2000: 4).

Komunikasi interpersonal adalah interaksi antara dua orang atau beberapa orang, di mana pengirim (komunikator) dapat mengirim pesan secara langsung dan dapat di terima langsung oleh komunikan sehingga pesan yang di kirim akan langsung mendapat balasan (*feedback*) (Agus M. Hardjana, 2003: 85).

Kebiasaan berinteraksi secara langsung atau *face to face* sudah mulai tergantikan oleh komunikasi yang hanya dilakukan dalam dunia maya. Hal ini

merupakan dampak karena terlalu sering bermain *game*, yang dapat mengakibatkan anak-anak lupa dengan kehidupan nyata. Rata-rata mereka kurang menalar secara baik bila terjadi permasalahan dalam kehidupannya apalagi dalam memutuskan suatu tindakan. Oleh karena itu sebagian para pemain game yang candu kurang beraktifitas dengan kehidupan nyata (Ridawan, 2015: 84-92). Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menurut teman-teman yang bermain game rata-rata mereka menghabiskan 2-5 jam, paling singkat 1 jam untuk bermain game online bahkan ada juga yang sampai 8 jam. Rata-rata mereka bermain diwaktu malam hingga pagi hari.

Para gamer terkadang juga sering menampilkan ekspresi verbal negatif seperti kata-kata kotor, umpatan, bahkan makian, beberapa diantaranya terlihat cuek dan tidak peduli satu sama lain. Adapun penelitian ini dilakukan di UMY dapat mempermudah peneliti, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti

1.2 Pokok Masalah Dan Rumusan Masalah

Penelitian ini fokus pada hubungan adiksi bermain *game online* terhadap kualitas komunikasi interpersonal pada mahasiswa. Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana adiksi bermain *game online* pada mahasiswa UMY?
2. Bagaimana kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa UMY?
3. Apakah adiksi *game online* berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa UMY?

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan adiksi bermain *game online* mahasiswa UMY
2. Medeskripsikan kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa UMY
3. Menjelaskan pengaruh adiksi bermain *game online* dengan komunikasi interpersonal mahasiswa UMY

Manfaat penelitian:

Secara teoritik hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam mengembangkan teori yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal. Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan pembelajaran serta bermanfaat bagi setiap orang khususnya para pelajar dalam menggunakan internet dan bermain saat *game online*.