

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi yang pesat ternyata berdampak membawa perubahan dalam kehidupan manusia. Manusia dituntut untuk menemukan temuan-temuan baru dalam perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh manusia, salah satunya adalah internet. Teknologi internet semakin berkembang pesat juga dapat memberikan manfaat untuk memperoleh informasi ilmu pengetahuan serta bermanfaat untuk menghibur semua kalangan.

Game online sudah menjadi trend baru yang telah banyak diminati oleh semua kalangan, karena *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan oleh suatu jaringan yaitu internet. *Gamers* adalah sebutan untuk orang yang hobi bermain *game*, baik *game offline* maupun *game online*. Namun untuk sekarang istilah *gamers* sering digunakan oleh orang yang bermain *game online*. Karena *game online* termasuk salah satu proses globalisasi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.¹

Addiction merupakan istilah yang digunakan untuk *gamers* yang kecanduan *game online* secara berlebih. *Game online* dapat berdampak *addiction* apabila keseharian *gamers* dihabiskan untuk bermain *game*, lebih mengutamakan *game* dibandingkan kegiatan yang lain, tidak ada yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan menganggap *game* adalah hidupnya serta mengabaikan kegiatan kewajibannya sebagai pelajar maupun sebagai mahasiswa. Kecanduan *game online* yang dialami *gamers* dapat mempengaruhi aspek sosial dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu sebagian orang tua yang telah mengetahui dampak negative dari

¹Kusumah, Reza Trijaya. Konsep Diri Pecandu *Gamu*
gdl-rezatrijay-26377-5-9.uniko-i.pdf diakses pada tar

game online mulai resah jika anaknya mulai mengetahui *game online*, karena pada kenyataannya anak-anak yang *addiction* terhadap *game online* selalu mementingkan *game online* dibandingkan dengan kewajibannya sebagai pelajar atau mahasiswa. *Game online* dapat membawa dampak besar terutama pada perkembangan anak dan jiwa seseorang serta dapat menjadikan pemainnya lupa dengan kehidupan sosial dalam kehidupan nyata.

Dampak *game addiction* adalah tidak mampunya seseorang mengatur emosi, menjadikan seseorang lebih sering menyendiri, sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar serta mempengaruhi hubungan dengan orang lain, tidak dapat membedakan antara permainan atau fantasi dan realita. Permulaan *gamers* bermain *game online* pada awalnya belum mengetahui dampak negatif dari *game online* secara jauh, karena yang *gamers* ketahui *game online* hanya untuk hiburan, untuk menghilangkan kebosanaan dan untuk mengisi waktu luang ketika tidak ada kegiatan yang dilakukan. Ada juga yang memulai *game online* karena mengikuti trend yang sedang marak dengan mencari tahu *game* tersebut, tanpa disadari oleh *gamers* hanya dari main-main menjadikannya *addiction*.

Banyak fakta yang ditemukan mengenai penyimpangan dari *game online*. Dalam detikNews diberitakan “Gara-gara kecanduan *game online*, bocah ini nekad mencuri motor”, seorang bocah berusia 15 tahun yang sudah tidak bersekolah ini nekad mencuri motor yang sedang terparkir di halaman rumah warga kawasan Margaasih Kecamatan Andir Bandung. Motif bocah tersebut mencuri karena ingin bermain *game online* dan sering mengambil barang berharga milik orang tuanya di rumah. Bocah tersebut juga memiliki penyakit klepto, ketika melihat ada barang berharga milik orang lain yang ditemuinya selalu diambilnya.²

²Baban Gandapurnama, <http://news.detik.com/read/2013/01/21/181007/2148753/486/2/kecanduan-game-online-bocah-ini-nekat-mencuri-motordiakses> pada tanggal 10 Oktober 2014

Berita dalam Empatdetik.blogspot.com “Kasus orang yang meninggal karena bermain *game*”. Diberitakan bahwa Dede Hendri (20 tahun) ditemukan meninggal di sebuah warnet pada tanggal 4 desember 2011, sebelum meninggal Dede bermain *game online* selama semalaman suntuk. Nanda Rizky Saputra (12 tahun) asal Magetan Jawa Timur ditemukan meninggal setelah bermain *game online*, dan diketahui bahwa Nanda meninggal karena serangan jantung.³

Berita dalam suaramerdeka.com memberitakan bahwa kesalahan pola asuh anak yang dilakukan orang tua modern sering menjadikan pemicu terjadinya permasalahan dampak anak harus berhubungan dengan hukum. Pemakaian internet yang tidak sehat dan kecanduan *game online* dapat menyebabkan anak berperilaku menyimpang. Dalam hal ini bahwa mendidik anak tidak bisa dilakukan dengan menyekolahkan saja, melainkan perlunya peran orang tua dalam membentuk karakter positif pada anak. Kesibukan orang tua bekerja sering menyebabkan anak merasa terlantar dan mencari pola pergaulan sendiri, maka anak akan berperilaku menyimpang.⁴

Dalam laman republika online diberitakan bahwa tidak terima dimarahi bermain *game online* oleh ayahnya seorang anak menyerang ayahnya sendiri dengan pisau. Namun dalam penyerangan ini yang menjadi korban tewas yaitu adiknya sendiri bernama Faturrahman (15 tahun), yang mencoba meleraikan pertengkaran antara kakaknya ZG (17 tahun) dengan ayahnya. Pertengkaran antara kakak dengan ayah korban terjadi sekitar pukul 03.30 WIB di Perumahan Rancamaya RT 03/04 cluster Summit Kelurahan Bojong Kerta, Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor.⁵

³Ari Setyawan, “5 Kasus Orang Meninggal Karena Main Game” <http://empatdetik.blogspot.com/2012/06/5-kasus-orang-meninggal-karena-main.html> diakses pada tanggal 10 Oktober 2014

⁴Mera Sunantri, “Kecanduan Game Online Bisa Memicu Perilaku Menyimpang” <http://berita.suaramerdeka.com/kecanduan-game-online-bisa-memicu-perilaku-menyimpang/> diakses pada tanggal 30 Juli 2015

⁵Ichsan Emerald Alamsyah, “Dilarang Main Game Online Anak Ini Ingin Bunuh Ayahnya” <http://www.republika.co.id/berita/nasional/jabodetabek-nasional/15/07/23/nrxxee349-dilarang-main-game-online-anak-ini-ingin-bunuh-ayahnya> diakses pada tanggal 10 Agustus 2015

Berita dalam kaltengpos.web.id diberitakan bahwa remaja putus sekolah berinisial NAV (17 tahun) nekad membobol *minimarket*, sebelum diserahkan ke Polres Palangka Raya dirinya telah menjadi sasaran amukan warga yang geram. Pelaku mengambil uang sekitar Rp. 584.000 rupiah. Pelaku mengakui aksi yang dilakukannya jika dirinya tidak mempunyai uang untuk membeli *voucher game online point blank*, dirinya mengakui jika ketagihan main *point blank*.⁶

Terdapat delapan game online berbahaya di Indonesia, hal ini dikarenakan terdapat unsur kekerasan juga mengandung unsur pornografi dan perjudian yang dapat berpengaruh pada pertumbuhan anak. Delapan game online berbahaya yang dimaksud adalah *World of Warcraft*, *Call of Duty*, *RF (Rising Force) Online*, *AION*, *Counter Strike*, *Lost Saga*, *Point Blank* dan *Gunbound*. Menurut data KPAI, saat ini ada 13 ribu anak yang intens mengakses internet dengan berbagai tujuan, termasuk game online. Jumlah tersebut belum termasuk anak-anak yang mengakses internet hanya untuk mengelola akun media sosial mereka. Sementara itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika menilai dampak negatif *game online* sangat banyak. Beberapa diantaranya adalah memicu anak untuk berkata kotor, menjadi kecanduan, serta membuat mereka terbelenggu dalam kegiatan di dunia nyata. Oleh karena itu kini Kementerian Komunikasi dan Informatika menyiapkan Indonesia *Game rating System* (IGRS) yang berfungsi sebagai filter *game* yang beredar di Indonesia, yang ditangani oleh pelaku industri *game* Indonesia serta melibatkan publisher, developer, media, serta komunitas *game*. Tentu hal ini diharapkan agar dengan karakter budaya dan norma yang umum di Indonesia, *game rating system* yang dimiliki Indonesia untuk kedepannya dapat menjadi panduan yang tepat untuk game developer dalam membuat produknya sesuai target usia pengguna yang diinginkan, begitu juga dengan masyarakat, terutama orangtua untuk semakin

⁶ “Duh... Kecanduan Game Online, Remaja Bobol Mini Market”

<http://kaltengpos.web.id/berita/detail/22485/duh-kecanduan-game-online-remaja-bobol-mini-market.html> diakses pada tanggal 10 Agustus 2015

menyadari dengan ikut terlibat dalam memilih *game* yang sesuai dengan klasifikasi usia anak-anaknya.⁷

Berdasarkan berita mengenai *game online* diatas telah diketahui bahwa dampak yang dihasilkan dari bermain *game online* hanya akan berdampak negatif bagi penggunanya, terutama pengguna *game online* yang cenderung sering bermain *game online*. Memang tidak dipungkiri dapat berdampak positif juga bagi pengguna *game online* yang dapat menggunakan game online dengan benar dan bijak. Diantaranya *game online* dapat membantu meningkatkan konsentrasi seseorang, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, serta dapat menjadikan penghasilan tambahan. Tetapi pada kenyataannya dampak yang sering timbul yaitu dampak negatif, hal itu terjadi karena tidak adanya kontrol dari diri sendiri maupun orang sekitar. Sehingga sampai saat ini *game online* hanya berpengaruh negatif bagi penggunanya.

Interaksi *gamers* tumbuh melalui suatu ikatan emosional dalam dunia maya yang sangat kuat, interaksi tersebut muncul karena mereka menganggap *game online* dapat memberikan suatu kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh *gamers* di dunia nyata. Baik terwujud dalam nilai positif atau negatif. Salah satu efek dari perkembangan *game online* adalah munculnya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi *gamers* untuk saling berbagi pengalaman dalam bermain *game online* dan menjadikan gaya hidup.

Salah satu komunitas *game online* di kalangan mahasiswa UIN Bandung yaitu Indo Impel Down, komunitas yang berdiri di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung sejak tahun 2013 banyak diminati oleh pecinta *game online* khususnya *game Clash of Clans*. Komunitas ini beranggotakan kurang lebih 30 orang dari berbagai jurusan yang berbeda. Dalam komunitas ini terjalin pembicaraan tentang semua yang berkaitan dengan *game Clash of Clans*

⁷ “KPAI Umumkan Delapan Game Online Berbahaya!” <http://www.duniaku.net/2015/06/06/delapan-game-online-berbahaya/> diakses pada tanggal 10 Agustus 2015

seperti strategi agar menambah kekuatan pasukan hingga bersosialisasi dan terjalinnya persahabatan. Terlebih untuk memainkan *game* ini tidak hanya di komputer melainkan bisa di *smartphone*.⁸

Melihat fakta yang ada, perubahan pola perilaku seseorang berdampak pada keseharian *gamers* komunitas Indo Impel Down. Hal ini terjadi karena adanya perkembangan teknologi yang berkembang tetapi sebagian besar berdampak menyimpang. Perubahan pola perilaku yang terjadi menyebabkan adanya kesalahan sistem yang seharusnya menjalankan kewajiban-kewajiban yang seharusnya dilakukan *gamers* dan melupakan tugas-tugasnya, bahkan *gamers* berani melakukan hal yang bersifat menyimpang. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian tentang permasalahan yang berdampak dari *game online* tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin mengetahui sejauh mana *game addiction* bisa menjadikan perilaku sosial menyimpang khususnya pada komunitas *gamers* Indo Impel Down maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul *GAME ADDICTION SEBAGAI PERILAKU SOSIAL MENYIMPANG (Studi kasus pada Komunitas Gamers Indo Impel Down Mahasiswa UIN Bandung)*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, *game online* merupakan dampak dari perkembangan dan kemajuan teknologi juga menyebabkan penyebaran *game online* di Indonesia semakin luas yang telah menyebar di semua kalangan. *Game online* begitu mempengaruhi kehidupan dan menggejala pada semua kalangan pada umumnya. Kecanduan *game online* yang dialami pada masa remaja dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari yang pada hakikatnya remaja hanya difokuskan pada kegiatan belajar. Pada mahasiswa khususnya apabila sudah terbiasa bermain

⁸wawancara pribadi dengan Ajay Ketua Indo Impel Down tanggal 5 Oktober 2014

game online maka akan menimbulkan kecanduan yang akhirnya akan mempengaruhi pola pikir dan perilaku yang dilakukannya.

Seharusnya kewajiban utama mahasiswa adalah belajar dan menyibukkan diri dengan kegiatan yang lebih bermanfaat, dengan memperoleh ilmu yang dapat diaplikasikan kedalam kehidupan bermasyarakat. Dalam hal ini peran orang tua, teman dekat, dan lingkungan sekitar diharapkan dapat turut serta dalam mengontrol kegiatan maupun kebiasaan sehari-hari mahasiswa khususnya *gamers* agar tidak menjadi *addiction* dan melakukan hal yang menyimpang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas bermain *game online* pada Komunitas *Gamers Indo Impel Down*?
2. Apa faktor pendorong *addiction* dalam bermain *game* pada Komunitas *Gamers Indo Impel Down*?
3. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku sosial menyimpang pada Komunitas *Gamers Indo Impel Down*?

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah diatas, maka tujuan peneliti melakukan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui aktivitas bermain *game online* Komunitas *Gamers Indo Impel Down*.

2. Untuk mengetahui faktor pendorong *addiction* dalam bermain *game* Komunitas *Gamers* Indo Impel Down.
3. Untuk mengetahui bentuk-bentuk perilaku sosial menyimpang Komunitas *Gamers* Indo Impel Down.

1.5 Kegunaan Penelitian

Ada beberapa kegunaan dalam melakukan penelitian ini, yang dapat disusun sebagai berikut:

1. Kegunaan Akademis (Teoritis)

Secara akademis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu sosiologi dan dapat memberikan sumbangan referensi dan informasi untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik.

2. Kegunaan Praktis

Memberikan informasi dan pengetahuan tentang dampak dari *game online*. Memberikan gambaran agar semua kalangan dapat mengetahui dampak dari seorang pecandu *game online* agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.

1.6 Kerangka Pemikiran

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet atau LAN (*Local Area Network*) dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan

dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung kedalam sebuah jaringan internet.

Dengan seringnya seseorang memainkan *game online* dan menghabiskan waktu lebih lama untuk bermain *game online*, lambat laun seorang tersebut telah menjadi kecanduan terhadap *game online*. Definisi mengenai *addiction* beralih dengan mengikutsertakan beberapa tingkah laku yang tidak mengandung sesuatu hal yang memabukkan seperti halnya kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *game addiction* (berlebihan dalam bermain game). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering diakses dan sangat digemari serta bisa menyebabkan kecanduan yang sangat tinggi. *Addiction* merupakan istilah yang digunakan untuk *gamers* yang kecanduan *game online* secara berlebihan. Seorang *game addiction* lebih merasakan nyaman dan hidup apabila menghabiskan waktu untuk *game*. *Game addiction* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat dengan kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*.

Dalam hal ini terlihat jika *game online* merupakan salah satu hasil dari proses globalisasi. Apabila seseorang sering bermain *game online* maka akan menjadi *addiction*, karena kesehariannya tidak bisa lepas dari *game online*. Dampak dari *addiction* menjadikan perubahan dalam pola pikir dan perilaku.

Tidak sedikit sebab dari *game addiction* maka seseorang akan melakukan perilaku menyimpang. Perilaku menyimpang itu adalah perilaku yang dianggap tidak sesuai dengan nilai dan norma sosial yang berlaku. Penyimpangan mengacu pada perilaku seseorang atau kelompok,

cara bertindak, sikap, keyakinan dan gaya yang melanggar norma-norma, aturan, etika, dan harapan masyarakat. Penyimpangan dianggap sebagai suatu bentuk dari situasi dan struktur sosial, namun yang disorot bukan hanya proses melanggar aturan melainkan membuat aturan, menegakkan aturan dan membenahi aturan.

Bagan Kerangka Pemikiran Penelitian *Game Addiction* sebagai

Perilaku Sosial Menyimpang



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG