

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman sekarang ini dimana teknologi kian berkembang pesat dan semakin modern dan telah memberikan banyak manfaat dalam berbagai bidang kehidupan manusia sehingga manusia mampu melakukan berbagai pekerjaan.¹ Adapun salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang paling banyak digemari oleh orang diberbagai belahan dunia ialah permainan atau *game*. Namun dibalik kepopuleran *game* dikalangan masyarakat, *game* tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga dampak negatif yang harus diberi perhatian lebih. WHO pada pertengahan tahun 2018 telah menetapkan sebuah penyakit gangguan mental ke dalam daftar *International Classification of Diseases (ICD)* bernama *gaming disorder*, yaitu sebuah gangguan mental yang disebabkan karena kecanduan bermain *game*. WHO memasukkan *gaming disorder* ke dalam daftar *ICD-11* untuk meningkatkan perhatian dan riset terhadap gangguan tersebut. ²

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa *game online* memiliki pengaruh terhadap kesehatan mental.

¹ Rahayu Wardani, *APA INI APA ITU? DUNIA INTERNET* (Surabaya: Surabaya Intellectual Club, 2008), 17.

² Rosmha Widiyani, 'Gangguan Akibat Game Masuk Daftar Penyakit WHO', *DetikHealth*, 2018 <<https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4246069/gangguan-akibat-game-masuk-daftar-penyakit-who>> [accessed 2 August 2022].

Berdasarkan data Digital Indonesia Report 2021 dari *HootSuite* jumlah pemain *game mobile* di Indonesia mencapai 60,5% sedangkan laporan yang diterbitkan *HootSuite* dan media asal Inggris, *We Are Social* yang berjudul “*Digital 2022 April Global Statshot Report*” ada 44 Negara yang termasuk ke dalam kategori “Negara dengan pengguna internet yang paling banyak bermain *video game*”. Indonesia merupakan Negara yang menempati posisi kedua dengan pengguna internet yang paling banyak bermain *game*, sebesar 95,4% sedangkan posisi pertama ditempati oleh Negara Filipina sebesar 96,7%³. Berdasarkan penjelasan diatas terlihat bahwa pada tahun 2021-2022 terjadi peningkatan pengguna *game online* dan jumlah ini bisa saja terus meningkat dari waktu ke waktu.

Akibat meningkatnya pengguna *game online* dan adanya kemudahan dalam mengakses *game online* dapat menyebabkan tingginya intensitas waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, sehingga dapat dirasakan dampak positif maupun negatif bagi penggunanya. Salah satunya, *game online* yang dapat menjadi pemicu pembunuhan karakter pada siswa. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya pengawasan dari orang-orang disekitar siswa sehingga mereka tidak memiliki batasan dalam bermain *game online*.

³Maulana Ramadhan, ‘Indonesia Di Urutan Kedua Negara Dengan Pengguna Internet Yang Paling Banyak Bermain Game’, *Kompas.Com*, 2022
<<https://www.kompas.com/wiken/read/2022/04/30/214000781/indonesia-di-urutan-kedua-negara-dengan-pengguna-internet-yang-paling?page=all>> [accessed 5 August 2022].

Dampak negatif tersebut sangat dirasakan oleh siswa yang ada dalam masa transisi, yaitu masa peralihan dari remaja menuju dewasa.

Hal ini dikarenakan remaja sedang ada dalam proses berkembang kearah kematangan atau kemandirian. Untuk mencapai kematangan tersebut, remaja memerlukan bimbingan karena mereka kurang memiliki pemahaman atau wawasan tentang diri dan lingkungannya, juga pengalaman dalam menentukan arah lingkungannya. Proses perkembangan ini tidak selalu berlangsung secara mulus karena banyak faktor yang menghambat perkembangan remaja salah satunya, dampak negatif dari *game online* yang dapat menjadi faktor penghambat perkembangan remaja.

Berdasarkan *Journal of Civic Education* (ISSN: 2622-237X) Volume 3 No. 1 2020 karya Nurul Ismi dan Akmal, dengan judul “Dampak *Game online* terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh *game online* yang membuat siswa ketagihan untuk terus bermain *game online*, motivasi belajar siswa menurun, dan siswa menjadi kurang disiplin terhadap waktu, serta siswa tidak memperdulikan lingkungan sekitar, mereka hanya memperdulikan teman yang ada di dunia maya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak *game online* terhadap perilaku siswa dilingkungan SMA Negeri 1 Bayang berdampak positif yaitu siswa memiliki banyak teman dan dampak negatifnya yaitu motivasi belajar

siswa menurun. Sehingga upaya yang dilakukan untuk mengatasi dampak negatif *game online* yaitu melalui bimbingan orang tua dan guru dengan memberikan nasehat kepada anak, melakukan razia *handphone* oleh guru serta memeriksa sosial media yang digunakan dan terus membangun kerjasama dengan orang tua siswa.⁴

Dalam eJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran Vol.1., No.1 (2012) karya Ardita Silvadha, dengan judul “Konsep Diri Pemain *Game online*: Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Konsep Diri Perempuan Pecanduan Online di Jakarta”. Ardita mengatakan bahwa keberadaan *cyberspace* telah membawa komunikasi antar manusia kearah yang lebih tinggi, bahkan lebih tinggi dari komunikasi itu sendiri. Adapun fenomena *game online* juga termasuk dalam *cyberspace*, yang terus-menerus bertumbuh seiring bertambahnya jumlah pemainnya. Sebagaimana pandangan masyarakat secara umum, para pecandu *game* dikonstruksikan sebagai individu-individu yang sangat apatis dan anti sosial karena mereka seolah terisolir dari lingkungan dan kehidupan nyata. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusiasme terhadap sesuatu yang membangunkan minat mereka, seperti internet dan komputer *games*, remaja

⁴Nurul Ismi dan Akmal, ‘Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang’, *Journal of Civic Education* (, 2020 <<http://jce.ppi.unp.ac.id/index.php/jce/article/view/304>>[accessed 5 November 2022].

dinilai lebih rentan melakukan penyimpangan dalam penggunaan fasilitas yang disediakan internet tersebut.

Melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya sering kali diasosiasikan dengan masalah serius dalam keseharian remaja. Kegemaran ini menimbulkan berbagai tanggapan mengenai pengaruh *game* terhadap perkembangan diri seseorang. Konstruksi seperti ini telah ada pada masyarakat dan telah menjadi pandangan umum semenjak maraknya kemunculan pecandu *game*. Penelitian ini berusaha mencari dan menemukan konsep diri dari perempuan pecandu *game online* yang diwakili oleh *female gamers* di kota Jakarta. Dalam pembentukan identitasnya, para perempuan pecandu *game* ini melewati serangkaian proses-proses interaksi dan komunikasi.

Di dalam proses interaksi tersebut, bukan tidak mungkin terdapat sebuah pergeseran makna antara konstruksi sosial masyarakat dengan konstruksi yang dibangunnya sendiri melalui pengalaman-pengalaman. Bagaimana para perempuan pecandu *game* ini memaknai proses-proses aktivitasnya-lah yang akan mengarahkan mereka kepada pembentukan konsep diri sebagai *gamer* perempuan.⁵

⁵ Ardita Silvadha, 'Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi Tentang Kontruksi Konsep Diri Perempuan Pecanduan Online Di Jakarta', *EJurnal M Ahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1 (2012) <<https://www.academia.edu/download/58786795/ipi103844.pdf>>[accessed 5 November 2022].

Berdasarkan hasil observasi awal, yang peneliti lakukan kepada 5 orang siswa di SMK Kristen Palopo, siswa-siswa ini memberikan gambaran bahwa *game online* memberikan dampak negatif terhadap karakter siswa dalam melaksanakan tanggung jawabnya di sekolah. Seperti yang ditunjukkan melalui perilaku mereka yang malas belajar sehingga nilai akademik mereka menurun, tidak datang tepat waktu, tidak berkonsentrasi saat pelajaran berlangsung karena begadang dan siswa yang membolos sekolah karena tidak ingin mengikuti pembelajaran agama. Melalui penelitian ini, peneliti hendak meneliti dampak negatif *game online* yang dapat memicu pembunuhan karakter terhadap karakter tanggung jawab siswa di sekolah.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah dimaksudkan supaya peneliti lebih terfokus pada masalah penelitian dan tidak akan melebar. Fokus masalah penting karena didasarkan pada pertimbangan pada cakupan masalah yang terlalu luas dan peneliti yang memiliki keterbatasan dalam segala aspek baik itu waktu, kemampuan dan sumber pendukung lainnya. Sehingga yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

Bagaimana dampak negatif *game online* sebagai pemicu pembunuhan karakter terhadap karakter tanggung jawab Siswa Di SMK Kristen Palopo?

C. Rumusan Masalah

Bagaimana dampak negatif *game online* sebagai pemicu pembunuhan karakter terhadap karakter tanggung jawab Siswa Di SMK Kristen Palopo?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui dampak negatif *game online* sebagai pemicu pembunuhan karakter terhadap karakter tanggung jawab siswa di SMK Kristen Palopo.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Skripsi ini diharapkan dapat memberi pemahaman bahwa dampak negatif *game online* dapat memicu pembunuhan karakter, meskipun tidak semua dampak negatif *game online* dapat memicu pembunuhan karakter. Penelitian ini sekiranya dapat memberikan edukasi bagi mahasiswa IAKN Toraja agar lebih disiplin dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi serta mengatur waktu dengan baik, agar waktu yang dimiliki dapat diisi dengan kegiatan yang bermanfaat.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi peneliti yaitu untuk menjadikan diri lebih produktif serta bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi dan secara terus-menerus membenah diri kearah yang lebih baik dalam

mempergunakan teknologi sehingga dapat membangun masa depan yang lebih baik.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman serta edukasi khususnya kepada siswa di SMK Kristen Palopo agar lebih bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi khususnya dalam mengisi waktu luang dengan bermain *game* agar waktu luang dapat diisi dengan kegiatan yang positif dan bermanfaat.

F. Sistematika Penelitian

Dalam mengkaji masalah di atas maka, peneliti menggambarkan sistematika penelitian sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN : Terdiri dari Latar Belakang Masalah, Fokus Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penelitian.
2. BAB II KAJIAN PUSTAKA : Terdiri dari *Game Online*, Pembunuhan Karakter, Karakter Tanggung Jawab Siswa.
3. BAB III METODE PENELITIAN : Menguraikan jenis-jenis penelitian yang digunakan, pengumpulan data, pengolahan data, hingga menganalisa data.
4. BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN HASIL : Membahas mengenai deskripsi hasil penelitian dan analisis hasil penelitian.

5. BAB V PENUTUP : Kesimpulan dan Saran

