BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan dunia menuju modernisasi membuat teknologi semakin canggih. Permainan yang dahulu tradisonal, kini sudah beralih menjadi serba elektronik. Permainan elektronik ini dapat dilakukan di dalam ruangan, sehingga tanpa mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya. Ada banyak permainan elektronik. Permainan elektronik yang didukung sistem jaringan seperti *x-box, nitendo, playstation, game PC.* Ada pula permainan dengan berlainan tempat serta jangkauan yang sangat jauh, seperti *game online.*

Realitas mewabahnya demam *online,* para *vendor game* mulai mengembangkan teknologi permainan. *Game* yang semula berbasis personal komputer dan dimainkan sendiri menggunakan sistem jaringan, kini bisa dinikmati oleh jutaan pemain di seluruh dunia dengan syarat terhubung internet. Berbeda dengan permainan *game multiplayer* versi lama yang mengharuskan teman atau lawan berada dalam satu jaringan, permainan *online* lebih fleksibel. *Game online* dapat dimainkan dengan siapa pun di belahan dunia lain dengan syarat harus sama-sama terhubung *internet*. Keadaan ini memang membuka berpeluang lebih besar untuk berkenalan dengan teman baru yang memiliki minat sama, bahkan tidak jarang harus berhadapan dengan pemain dari negara lain.

Game online sekarang sudah cukup mudah untuk dimainkan segala kalangan. *Game online* juga di fasilitasi oleh jejaring sosial yang cukup ternama

seperti *facebook, twitter*, atau pun *myspace*. *Game-game* tersebut dapat dimainkan apabila sudah memiliki akun pada jejaring sosial tersebut. *Gamers* dapat bermain dengan seseorang yang sudah berteman atau *follower*, serta tidak jarang juga dengan orang yang baru dikenal. Kondisi di atas selain membawa dampak positif, tentu saja juga membawa akibat negatif bagi remaja atau pun yang menyandang status pelajar.

Banyak contoh negatif dengan dimainkannya *game online* bagi pelajar. Menurut informasi dari Tribunnews (2014), belasan pelajar sempat digiring karena bermain *game online* saat jam sekolah di jalan Pantai Labu Desa Sekip Kecamatan Lubuk Pakam Deliserdang. Pelajar yang keasyikan bermain *game online* sebagian menjadi malas akan kegiatan sekolah, sehingga menyebabkan prestasi belajar jadi menurun. Pelajar lebih tertarik untuk berfikir mengenai susahnya memecahkan persoalan yang ada di dalam *game online*, dari pada menghafal isi kandungan nilai-nilai Pancasila dalam pelajaran PPKn.

Tidak jarang para *gamers* juga memperoleh uang dari kegiatannya memainkan *game*. Memenangkan *game online* dengan sendirinya uang akan masuk ke dalam rekening pemain. Berdasarkan hasil penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan kajian ilmiah mengenai faktor penyebab bermain *game online* dan dampak negatifnya bagi pelajar di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo. Tema di atas dianggap memiliki keterkaitan dengan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP UMS. Salah satu keterkaitanya adalah selaras dengan mata kuliah Sosiologi, yang menitikberatkan pada permasalahan sosial di masyarakat Indonesia.

Berdasarkn uraian tersebut peneliti mengambil tema mengenai Faktor Penyebab Bermain *Game Online* dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar (Studi Kasus Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo). Peneliti melihat kenyataan serta keadaan lingkungan banyak anak-anak pelajar senang memainkan permainan tersebut dan lupa akan tugasnya sebagai peserta didik. Pelajar lebih suka bermain *game online* dibanding belajar dan mengerjakan tugas-tugas sekolah, bahkan tidak jarang sampai larut malam seorang anak SD atau SMP yang bermain. Melihat kasus-kasus tersebut disimpulkan bahwa permainan *game online* membawa dampak buruk bagi anak khususnya pelajar.

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah digunakan untuk mempermudah penulis dalam melakukan penelitian, agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan pelajar bermain *game online* di warung internet wilayah Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo?
2. Bagaimanakah dampak negatif bagi pelajar yang bermain *game online* di warung internet wilayah Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo?

C. Tujuan

Penelitian yang dilakukan harus mempunyai tujuan. Tujuan penelitian dapat menjadi arahan dalam menjawab persoalan yang telah dirumuskan. Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor penyebab pelajar bermain *game online* di warung internet wilayah Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo.
2. Untuk mendeskripsikan dampak negatif bagi pelajar yang bermain *game online* di warung internet wilayah Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo.

D. Manfaat atau Kegunaan Penelitian

Setiap penelitian diharapkan menghasilkan manfaat yang jelas serta berguna bagi diri sendiri dan orang lain. Manfaat-manfaat tersebut dapat bersifat teoritis dan praktis.

1. <u>Manfaat atau Kegunaan Teoritis</u>
   a. Memperluas wawasan dan memperdalam kajian ilmiah mengenai permainan *game online* dan dampak negatifnya bagi pelajar.
   b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah bahan referensi dan masukan bagi penelitian selanjutnya yang sejenis.
2. <u>Manfaat atau Kegunaan Praktis</u>
   a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai permainan *game online* dan dampak negatifnya bagi pelajar di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo.

b. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti sebagai calon pendidik, sehingga dapat ditransformasikan kepada peserta didik serta masyarakat Indonesia pada umumnya.

E. Daftar Istilah

Untuk mempermudah para pembaca dalam memahami isi skripsi, peneliti perlu mencantumkan daftar istilah. Adapun daftar istilah pada skripsi ini antara lain:

1. *Internet.* Menurut Mulya Hadi (2008:2), "internet merupakan kependekan kata dari '*internetwork*' yaitu rangkaian komputer yang terhubung menjadi beberapa rangkaian jaringan". Menurut Robyn Murphy (1997:1), "internet adalah sejumlah jaringan kerja *(network)* berbagai komputer yang semuanya saling terkait". Berdasarkan keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa *internet* adalah rangkaian komputer yang terhubung menjadi jaringan kerja dan saling terkait.
2. *Game online. Game online* dapat diartikan sebagai jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya (Veronica, 2013). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan komputer yang terhubung dengan internet sebagai media bermainnya.
3. Dampak negatif *game.* Menurut Geniofam (2010:107), dampak negatif *game* secara berlebihan timbul dari paparan cahaya radiasi komputer yang merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung juga dapat menurun akibat bergadang

24 jam. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, serta yang paling membahayakan dapat mengakibatkan kematian. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dampak negatif *game* yaitu akan merusak kesehatan pemain *game* seperti mata, otak, jantung, ginjal dan lambung, serta dapat menyebabkan kematian.

4. Pelajar. Pelajar adalah istilah lain yang digunakan bagi peserta didik yang mengikuti pendidikan formal tingkat dasar maupun pendidikan formal tingkat menengah (Wikipedia, 2014). Menurut Jumali dkk. (2008:37-38), “anak didik ialah anak yang sedang tumbuh dan berkembang, baik dari segi fisik maupun segi mental psikologis”. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pelajar adalah tumbuh kembang seorang anak melalui pendidikan formal tingkat dasar maupun menengah.